

**KEMAMPUAN KONTROL DIRI REMAJA PECANDU  
GAME MOBILE LEGENDS DI KELURAHAN KEBUN BELER  
KOTA BENGKULU**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bimbingan dan Konseling Islam (S. Sos)**

**OLEH :**

**PENGKI SAPUTRA**

**NIM. 1516320057**

**PRODI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2019 M / 1440 H**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi atas nama: **PENGGI SAPUTRA**, NIM: 1516320057 yang berjudul

**"Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu"** Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam

Negeri Bengkulu. Skripsi ini telah di periksa dan diperbaiki sesuai saran

Pembimbing 1 dan Pembimbing II. Oleh karena itu, sudah layak untuk di ujikan

sidang Monaqosah/Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN

Bengkulu.

**Pembimbing I**

**Dr.Nelly Marhayati, S.Ag, M.Si**  
**NIP.197803082006042003**

**Pembimbing II**

**Moch. Iqbal, M.Si**  
**NIP. 19750526200912001**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Dakwah**

**Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I**  
**NIP. 198306122009121006**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Alamat: Jl Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276. 517771 Fax (0736) 517771 Bengkulu

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi atas nama: **PENGGKI SAPUTRA**, NIM: 1516320057 yang berjudul  
"Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* Di Kelurahan Kebun  
Beler Kota Bengkulu" Telah diujikan dan dipertahankan di depan tim sidang Munaqasyah  
Jurusan Dakwah Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri  
(LAIN) Bengkulu pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Juli 2019

Dan dinyatakan Lulus, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Prodi Bimbingan dan Konseling Islam.

Bengkulu, Juli 2019

Dekan

**Dr. Suhirman, M. Pd**

NIP. 196802191999031003

Sidang Munaqasyah

Ketua

**Dr. Salim B Pili, M.Ag**

NIP. 195705101992031001

Sekretaris

**Moch. Iqbal, M.Si**

NIP. 19750526200912001

Penguji I

**Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos. I**

NIP. 198306122009121006

Penguji II

**Trivani Pujiastuti, MA.Si**

NIP. 198206042006041003

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

*Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan*

( QS. Al-Insyirah: 5 )

*Jika orang lain bisa melaksanakan dan menyelesaikannya, maka tekatkan dalam diri sendiri bahwa kita harus bisa dan lebih baik lagi dari mereka*

( Pengki Saputra )

## PERSEMBAHAN

*Skripsi dan gelar sarjana ini dipersembahkan:*

- ❖ *Kepada Bapakku (Estan Efendi) dan makku (Niatul Aini) yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, motivasi, dan do'a yang terbaik buatku, dan kerja keras materi dan moral yang tak terhingga.*
- ❖ *Untuk saudaraku (ayuk Evi Susanti, kakak Edo Kurniawan, kakak Neno Kusmanto, ayuk Neni Sulastri dan Ardi Septian Gifari adik ku) untuk kakak dan ayuk iparku (kakak Dayat, ayuk Mira dan ayuk Okta) yang selalu memberi semangat dan pengertian.*
- ❖ *Terima kasih untuk keluarga besarku yang selalu mendukung dan mendoakanku.*
- ❖ *Kupersembahkan juga para sahabatku yang selama 4 tahun bersama dan juga keluarga untukku yang selalu ada saat sedih, senang semuanya kita lalui, Jamin Gusdiono Tanjung, Lusi Liani, Deni Pratama, Joni Andrian Putra, Benny Dollo, Pebrianto, Citra Gayatri, Wepa Putri Jonata, Rera Oktia, Azizah Sipati, Nurhassanah Agustina, Leni Gustiawan, Repita Dwi Utari, Desy Saputri, Misda Fatriana, Sasi Irawati, Melia Indah Winata, dan untuk Reni nuraini terimakasih motivasi dan sarannya.*
- ❖ *Untuk teman-teman prodi Bimbingan Konseling Islam angkatan 2015 yang menjadi tempat bertanya dan juga membantuku "terimakasih"*
- ❖ *Teman-teman KKN 99 di desa Sidosari tahun 2018*
- ❖ *Almamater yang telah menempahku hingga aku menyelesaikan pendidikan.*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-nya serta tanggung jawab yang Allah titipkan kepada hamba-nya di dunia. Suatu kenikmatan bagi setiap mamba-nya yang menjalankan amanah dengan menuntut ilmu guna mencapai Ridha-Nya semoga perjalanan tersebut disebut sebagai *jihaddun fi sabilillah*, aamiin.

Shalawat dan salam senantiasa dihaturkan kepada suri tauladan, *Uswatun khasanah* dan pembawa risallah Allah SWT yakni baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini dan penuh dengan cahaya ke-Islaman. Dalam penulisan Skripsi yang berjudul ” **Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu**”

Penelitian karya tulis ini merupakan hasil pemikiran dan bertujuan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada program studi Bimbingan Konseling Islam (BKI) Jurusan Dakwah Fakultas Ushuludin, Abad dan Dakwah pada Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Bengkulu. Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini penulis tidak lupa berterima kasih atas dukungan, bimbingan, arahan dan doa yang di berikan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag, M.H, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Suhirman, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah.
3. Dr. Rahmat Ramdani, M.Sos.I. Ketua Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu dan selaku pembimbing akademik.
4. Asniti Karni M.Pd, kons ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Islam.
5. Dr. Nelly Marhayati, M.Si Pembimbing I yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.
6. Moch. Iqbal, M.Si selaku pembimbing II yang mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi sampai selesai.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Dakwah IAIN Bengkulu yang telah mengajar dan membimbing serta memberi ilmunya dengan penuh keikhlasan.
8. Kedua orang tuaku Bapak Estan Efendi dan Ibu Niatul Aini yang selalu menghaturkan do'a dan pengorbanan yang tiada henti dan menjadikan semangatku dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakak ,adikku, serta semua keponakanku yang selalu memberikan suport, semangat dan menjadi penyemangat bagi saya .
10. Teman-teman seperjuangan keluarga besar bimbingan konseling islam angkatan 2015 Jamin Gusdiono Tanjung, Deni Pratama, Joni Andrian

Putra, Benny Dollo, Pebrianto, Citra Gayatri, Lusi Liani, Kurnia Afriani, Nurhasannah Agustina, Rera Okti, Azizah Sipati, Wepa Putri Jonatha, Repita Dwi Utari, Desy Saputri, Leny Gustiawan, Melia Indah Winata, Misda Fatriana Alsefta Sari, Sasi Irawati, dan Resti Febriani.

11. Teman-teman KKN 99 Desa Sidosari Huswatan hassanah, Distia Putri, Rafika, Lidya, Desi Midun, Desi Ariyani, Fefi, Febriansyah, Fajar, dan Piter.
12. Teman selakigus sahabat saya yang selalu membantu dan mensupport Lopita Jayanti dan Reni Nuraini.

Dalam penulis skripsi ini peneliti masih ada kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis ini mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini kedepannya.

Bengkulu, Agustus 2019

**Pengki Saputra**  
NIM.1516320057

## SURAT PERNYATAAN

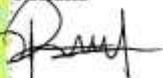
Dengan ini saya menyatakan:

1. Skripsi dengan judul (Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends* Di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu) adalah asli belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terhadap penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2019



Penulis

  
Pengki Saputra

NIM. 1516320057

## ABSTRAK

### **PENGKI SAPUTRA, NIM 1516320057, 2019 KEMAMPUAN KONTROL DIRI REMAJA PECANDU *GAME MOBILE LEGENDS* DI KELURAHAN KEBUN BELER KOTA BENGKULU.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan kontrol diri remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan jenis fenomenologi. Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu tidak dapat mengontrol diri mereka dengan baik. Remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu mengalami kecanduan bermain *game mobile legends* yang mengakibatkan mereka menjadi remaja yang emosional seperti membanting *handphone* ke lantai, meninju lantai atau dinding, berkata kotor, berkata kasar, remaja tersebut menjadi pemalas, waktu sholat dilupakan, sering menunda-nunda pekerjaan, waktu makan dan tidur tidak teratur, tidak suka bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil dari penelitian maka didalam ilmu bimbingan dan konseling layanan yang digunakan didalam menangani remaja kecanduan bermain *game mobile legends* adalah dengan dilakukanya layanan konseling individu yang dilakukan oleh keluarga atau orang tuanya.

Kata Kunci: Kemampuan, Kontrol Diri, Remaja

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Sistematika Penulisan .....	12

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Kontrol Diri.....	14
1. Pengertian Kontrol Diri.....	14
2. Aspek-aspek Kontrol Diri .....	17
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri .....	20

B. Remaja.....	21
1. Pengertian Remaja .....	21
2. Aspek-aspek perkembangan pada masa remaja .....	23
3. Ciri-ciri Remaja .....	24
4. Masalah yang muncul pada masa remaja .....	26
C. Penegertian Pecandu atau Kecanduan <i>Game</i> .....	29
D. <i>Game Mobile Legends</i> .....	32
1. <i>Game</i> .....	32
2. <i>Game Mobile Legends</i> .....	34

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	37
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	38
C. Informan Penelitian.....	38
D. Sumber Data.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Keabsahan Data .....	41
G. Teknik Analisa Data.....	42

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	44
1. Sejarah Kelurahan Kebun Beler.....	44
2. Topografi Kelurahan .....	45
3. Letak Kelurahan .....	45
4. Luas Kelurahan .....	46
5. Teritorial.....	46
6. Demografi .....	47
7. Kondisi Sosial .....	51
8. Sistem Kekerabatan.....	52
9. Sosial Pendidikan.....	53

B. Deskripsi Informan.....	53
C. Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends .....	54
1. Disiplin Diri .....	54
2. Tindakan atau Aksi yang Tidak Implusif .....	59
3. Kebiasaan Baik .....	64
4. Etika Kerja .....	69
5. Keterandalan atau Keajegan .....	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Disiplin Diri .....	78
2. Tindakan atau Aksi yang Tidak Implusif .....	78
3. Kebiasaan Kerja .....	79
4. Etika Kerja .....	79
5. Keterandalan atau Keajegan .....	80

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	84

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

4. 1 Nama-nama ketua rt kelurahan kebun beler .....	46
4.2 Data penduduk menurut umur .....	47
4.3 Data penduduk menurut pendidikan kelurahan kebun beler .....	48
4.4 Penduduk menurut pekerjaan .....	49
4.5 Penduduk menurut agama .....	50
4.6 Deskripsi informan .....	53
4.7 Kemampuan kontrol diri remaja pecandu <i>game mobile legends</i> .....	81

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode dimana individu meninggalkan masa anak-anak memasuki masa dewasa. Oleh sebab itu periode remaja dapat dikatakan periode masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Pada masa ini individu banyak mengalami tantangan dalam proses perkembangan, baik dari dalam diri maupun dari luar terutama lingkungan sosial.

Batasan seorang remaja dimulai dari usia tiga belas sampai dengan dua puluh satu tahun. Periodisasi remaja terbagi menjadi tiga bagian yakni remaja awal (*early adolescence*; 13-15 tahun), remaja tengah (*middle adolescence*; 16-18 tahun), dan remaja akhir (*late adolescence*; 19-21 tahun).<sup>1</sup>

Pergaulan remaja saat ini perlu mendapat sorotan yang utama, karena pada masa sekarang pergaulan remaja sangat mengkhawatirkan dikarenakan perkembangan arus modernisasi yang mendunia serta menipisnya moral serta keimanan seseorang khususnya remajanya pada saat ini. Ini sangat mengkhawatirkan bangsa karena di tangan generasi mudalah bangsa ini akan dibawa, baik buruknya bangsa ini sangat bergantung dengan generasi muda.<sup>2</sup>

Perkembangan remaja banyak yang tidak sesuai dengan tugas perkembangannya seperti di era globalisasi saat ini. Ini disebabkan karena banyak faktor, salah satunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

---

<sup>1</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), Hal 8

<sup>2</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), Hal.230

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mendominasi kalangan masyarakat terutama kalangan remaja. Teknologi informasi yang sering digunakan oleh remaja seperti *Handphone*, laptop dan sejenisnya yang bisa dihubungkan dengan media satu ke media lainnya seperti video *call* dan media sosial.

Sebuah penelitian nasional mempelajari lebih dalam kebiasaan anak-anak dan remaja terhadap media, dengan mensurvei lebih dari 2.200 anak dan remaja dari usia delapan hingga delapan belas tahun, penelitian ini menegaskan bahwa remaja zaman sekarang dikelilingi oleh media. Remaja menghabiskan lebih kurang enam jam sehari bersama media dan hanya menghabiskan lebih kurang dua jam sehari bersama orang tua, serta hanya lima puluh menit sehari untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat mendominasi kalangan masyarakat terutama kalangan remaja apa lagi *game* yang sudah marak.<sup>3</sup>

Tren utama dalam penggunaan teknologi adalah peningkatan dramatis pada media multitugas. Perkiraan terbaru mengidekasikan bahwa ketika media multitugas diperhitungkan, anak usia delapan hingga delapan belas tahun menggunakan media rata-rata delapan jam perhari. Dalam beberapa kasus multitugas media seperti mengirim sms, mendengarkan musik melalui ipod, dan mengupdate situs youtube dan *game* dilakukan berbarengan dengan mengerjakan pekerjaan rumah.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> John W. Santrock,, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, ( Jakarta: PT: Erlangga, 2011) Hal. 455

<sup>4</sup> John W. Santrock,, *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, Hal. 455

Permainan atau *game* merupakan salah satu alat hiburan alternatif bagi manusia, terutama remaja. Disamping *game*, para remaja juga biasa menghibur diri dengan berkumpul bersama teman-teman ataupun keluarga mereka. Remaja yang kebanyakan juga merupakan mahasiswa ataupun pelajar biasa dikejar dengan berbagai tekanan yang datang dari berbagai pihak. Tekanan bisa berasal dari luar maupun dari dalam diri sendiri. Berbagai tekanan yang datang dapat membuat seseorang menjadi kehilangan konsentrasi dan membuat orang menjadi tidak tahu apa yang harus mereka lakukan. Kebanyakan remaja memanfaatkan *game* sebagai sarana untuk menghilangkan stres atau depresi yang mereka alami. Namun, tidak semua orang berhasil memanfaatkan *game* dengan baik.

*Game online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)<sup>5</sup>. *Game online mobile legends* yang muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal ditahun 2017 bahkan ditahun 2018 ini *mobile legends* sangat terkenal dengan kepopulerannya. *Game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan *android* maupun *IOS (Iphone Operating System)*. *Mobile legends* ini termasuk tipe *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter *Hero* dan tipe *skill* yang berbeda-beda Selain itu, terdapat berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan *level up* yang

---

<sup>5</sup> Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), Hal. 40

digunakan pemain seperti *Match up mode classic mode Ranked mode, Brawl mode, Human vs Ai mode dan Custom mo.*<sup>6</sup>

Pengguna *game online* yakni *Game Mobile legends* yang rata-rata berusia remaja ini, cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya. Apalagi jika dalam penggunaannya yang berlebihan. *Game Mobile legends* pada dasarnya dapat dikatakan sebagai sarana hiburan atau kegiatan pengisi waktu luang. Namun, ada pula pemain *game mobile legends* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi adiksi/kecanduan.

*Gamer* atau pemain *game* terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.<sup>7</sup>

*Game mobile legends* telah menjadi sebuah *game* yang sangat populer khususnya di negara kita yakni Indonesia, *game* ini juga telah diikuti sertakan kedalam turnamen nasional maupun internasional, misalnya diadakan dalam kejuaraan *sea games* dan yang nasionalnya digelar dengan turnamen piala presiden *esports* 2019, dan masih banyak lagi turnamen-turnamen yang

---

<sup>6</sup> Andi Indri Abriani, Zein Abdullah, Marsia Sumule, "Prilaku Komunikasi Pengguna *Game Online*"*Mobile Legends*", *Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Halu Oleo.*

<sup>7</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR", *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn: 978-602-72362-7-1

diadakan baik itu disetiap propinsi, kota dan kampus-kampus yang ada di Indonesia.

Fenomena-fenomena yang terjadi akibat dari keseringan sampai membuat adiksi para remaja ini antara lain adalah terjadinya hal yang tidak diinginkan seperti mengakibatkan seorang meninggal dunia seorang remaja pecandu *game* ini yakni *game mobile legends* di beberapa negara termasuk negara Indonesia, untuk para remaja berhati-hatilah saat bermain *game* ini, jangan terlalu berlebihan ketika bermain *game mobile legends* dan harus ingat waktu, jika tidak mau berakhir tragis seperti gadis asal Filipina, Mhary Mundoc Idanan. Diketahui, gadis berusia dua puluh tiga tahun ini terserang stroke karena kelelahan bermain *game mobile legends* ini. Menurut informasi laman Definitely Filipino Mhary menghabiskan waktu hampir delapan jam untuk bermain *mobile legends*. Terkadang, dia bahkan mengorbankan waktu tidurnya untuk meningkatkan kemampuan karakter yang dimainkannya. Sehingga membuat remaja tersebut menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya. Kemudian tersebar di media sosial terdapat beberapa remaja yang bermain *game mobile legends* ini sampai membanting *handphonenya*, berkata kotor dikarenakan faktor kekalahan, frustrasi dan lain-lain seperti hero kesayangannya kalah ataupun timnya kalah dan lain-lain sampai membuat remaja tersebut melakukan hal-hal yang diluar dugaan selaku kita sebagai manusia biasa.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> <https://www.liputan6.com>, Pada Tanggal 14 Januari 2019, pukul 19.27.

Penelitian yang dilakukan oleh Walter Melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif, berdasarkan kesamaan dengan kecanduan judi dan belanja yang kompulsif, karena gangguan ini tidak sesuai dengan ketergantungan kimia. Namun, sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*. Jadi, bagi para pecandu *game online* akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain *game onlinenya* yakni *game mobile legends*.<sup>9</sup>

Peneliti melakukan observasi awal di daerah Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu, karena di Kelurahan Kebun Beler ini terdapat beberapa yang aktif dalam bermain *game mobile legends* ketimbang dengan kelurahan-kelurahan yang lain yang ada di Kota Bengkulu. Di Kelurahan Kebun Beler ini terdapat beberapa remaja aktif dalam bermain *game mobile legends* sebanyak 6 orang remaja yang terlibat secara aktif sampai mengakibatkan mereka kecanduan bermain *game mobile legends* yang dimainkan melalui *android*.

---

<sup>9</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR", *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn: 978-602-72362-7-1

Berdasarkan observasi awal, peneliti mendapatkan informasi dengan cara mengamati remaja tersebut bahwa menurut mereka bermain *game* itu hanya mengisi waktu luang saja dan mencari kesibukan supaya tidak terlalu jenuh, namun dari pengamatan peneliti selama peneliti observasi langsung ke Kelurahan Kebun Beler, peneliti melihat remaja-remaja tersebut banyak waktu keseharian mereka dihabiskan dengan hanya bermain *game mobile legends* sampai lupa dengan kebutuhan dan kewajiban-kewajiban mereka sebagai seorang remaja, kemudian sampai membuat mereka tidak stabil dalam mengontrol dirinya seperti berkata kotor, membanting *handphone* atau android yang mereka miliki, dan sampai emosian memarahi diri sendiri.<sup>10</sup>

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis sangat tertarik untuk mengangkat sebuah judul penelitian dengan judul **“Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu“**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti dapat merumuskan permasalahan yang akan peneliti jadikan sebagai objek kajian penelitian, yaitu:

Bagaimana kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan dalam bermain *game mobile legends*?

---

<sup>10</sup> Observasi awal di Kelurahan Kebun Beler pada tanggal 11 Desember 2018

### **C. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini dan untuk menjaga agar tidak meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka penulis membatasi masalah ini hanya pada kemampuan kontrol diri remaja yang aktif bermain *game mobile legends*, remaja yang aktif bermain *game mobile legends* adalah remaja yang menghabiskan waktunya hanya bermain *game mobile legends* kurang lebih enam jam, remaja laki-laki yang berusia 13-17 tahun, dan kemampuan kontrol diri remaja dilihat dari tingkah laku mereka sehari-hari.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kontrol diri remaja yang kecanduan bermain *game mobile legends*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu :

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberi sumbangan bagi bimbingan dan konseling islam serta dukungan dan menambah wawasan untuk mahasiswa bimbingan dan konseling islam tentang hadirnya sebuah *game mobile legends* dan bagaimana kemampuan kontrol diri remaja dalam bermain *game mobile legends*. Selain itu dapat dijadikan sumber informasi bagi peneliti lainnya yang memiliki tema yang sama.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh masyarakat umum, khususnya kalangan akademisi, agar membuka kesadaran kita bahwa ketika fenomena kecanduan *game online* yakni *game mobile legends* dipertunjukkan di tengah ruang-ruang publik, pada saat yang sama akan mengilangkan nilai dan tradisi untuk saling tegur sapa ketika bertemu, khususnya bagi remaja yang mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman dalam membentuk karakter. Berguna untuk masyarakat umum selaku orang tua, dan teman sebayanya untuk bisa mengontrol remaja dalam bermain *game mobile legends*.

## F. Kajian Terdahulu

Sebagai bahan acuan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji beberapa pembahasan yang berhubungan dengan tema ini, meskipun ide dalam penelitian ini berasal dari sebuah penelitian yang telah dilakukan dan ditunjang oleh beberapa penelitian lain yang berkaitan dengan yang peneliti bahas. Dalam kajian pustaka ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang sedikit relevan dengan tema yang peneliti kaji, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ari Ardi Yanti, yang berjudul "*Dampak Game Online terhadap perilaku sosial remaja*" dalam penelitian ini Dwi bertujuan untuk mengetahui dampak dari *game online* terhadap perilaku sosial remaja Kelurahan Lingkar Barat Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukan bahwa dampak dari penggunaan *game online* banyak menimbulkan pengaruh bagi perilaku sosial remaja. Diantaranya

dampak negatif yang diterima oleh remaja itu adalah seperti suka berbohong, suka mencuri, tidak peduli terhadap sekitar, menjadi anak yang bodoh. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game* online membuat orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam memperbaiki pola tingkah laku remaja agar remaja mampu untuk bertingkah sesuai dengan norma dan kebiasaan yang seharusnya mereka lakukan.<sup>11</sup>

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Bahrul Ulum, yang berjudul "*Game Mobile legends Bang-bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Apel Surabaya Dalam tinjauan "One Dimensional Man"*" dalam penelitian ini Bahrul bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile legends Bang Bang* dan memahami relevansinya sebagai "kebutuhan palsu" dalam tinjauan teori "*one dimensional man*" Herbert Marcuse. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa yang mendorong para mahasiswa UINSA menjadi kecanduan bermain *mobile legends Bang Bang* adalah karena (1) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka, (2) mereka membutuhkan refreasing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan, (3) mereka juga tengah mengikuti trend yang

---

<sup>11</sup> Dwi Ari Ardi Yanti, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, IAIN Bengkulu (2018).

sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan (4) menurut mereka tingkat kesulitan *game*-nya cukup tinggi.<sup>12</sup>

3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, yang berjudul “*Pengaruh konseling kelompok dengan pendekatan behavioral teknik kontrol diri untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa kelas X TKR SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi*” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh konseling kelompok dengan pendekatan behavioral teknik kontrol diri untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi kelas X TKR. Hasil dari penelitian yakni kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang *non-physical*, ditunjukkan dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* untuk mendapat kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan beberapa masalah sosial maupun emosional. Oleh karena itu penting bagi siswa meningkatkan kontrol dirinya yang rendah.<sup>13</sup>

Berdasarkan penelaahan terhadap karya tulis diatas, maka skripsi ini berbeda dengan karya tulis yang sudah ada. Sebab penelitian yang akan dilakukan oleh penulis tentang “Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu

---

<sup>12</sup> Bahrul Ulum, “*Game Mobile legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*”, Skripsi Universitas “Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (2018).

<sup>13</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR”, *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn: 978-602-72362-7-1

*Game Mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu” yang belum ada. Dalam penelitian yang akan dilakukan objek yang akan diteliti oleh penyusun adalah Kemampuan kontrol diri remaja yang sudah termasuk kedalam pecandu *game mobile legends* tersebut.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan bagian dari persyaratan suatu karya ilmiah yang terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan antara satu sama lain. Adapun hasil penelitian ini akan dilaporkan dalam lima bab, masing-masing bab melingkupi suatu bahasan tertentu yang menunjang penelitian ini. Oleh karena itu, sistematika penulisan karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian terhadap penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II : KERANGKA TEORI, berisi tentang kajian teori dan kerangka pemikiran.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN, berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, penjelasan judul, tempat dan waktu, sumber data, informan penelitian, dan teknik pengumpulan data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisi tentang deskripsi wilayah penelitian, penyajian hasil penelitian, deskripsi informan, dan kemampuan kontrol diri remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler.

BAB V : PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dan saran.

Bagian akhir dari proposal ini adalah daftar pustaka dan lampiran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kontrol Diri**

##### **1. Pengertian Kontrol Diri**

Pakar psikologi kontrol diri, Lazarus menjelaskan bahwa kontrol diri menggambarkan keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun guna meningkatkan hasil dan tujuan tertentu sebagaimana yang diinginkan. Selanjutnya, secara sederhana Gleitman mengatakan bahwa kontrol diri merujuk ada kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukan tanpa terhalangi baik oleh rintangan maupun kekuatan yang berasal dari dalam diri individu. Jadi, kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan, baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu.<sup>14</sup>

Menurut Goldfried dan Marbaum Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.<sup>15</sup>

Menurut Chaplin merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh individu untuk membimbing tingkah lakunya agar dapat menekan impuls-impuls dari perilaku impulsif. Kontrol diri lebih pada menekan pada pilihan

---

<sup>14</sup> Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2010), Hal 107

<sup>15</sup> Aliya Noor Aini dan Iranita Hervi Mahardayani, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus", *Jurnal Psikologi Pitutur*, Volume 1, No 2, (Juni 2011)

tindakan dengan cara menunda kepuasan sesaat (*delay gratification*). Menurut Ghufron dan Risnawita menyebutkan bahwa kontrol diri merujuk pada kemampuan untuk mengelola faktor dari perilaku yang sesuai dengan kondisi tertentu untuk menampilkan kemampuan mengendalikan perilakunya agar sesuai dan dapat menyenangkan orang lain.<sup>16</sup>

Sebagai salah satu sifat kepribadian, kontrol diri pada satu individu dengan individu yang lain tidaklah sama. Ada individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan ada individu yang memiliki kontrol diri yang rendah. Individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengubah kejadian dan menjadi agen utama dalam mengarahkan dan mengatur perilaku utama yang membawa pada konsekuensi positif.<sup>17</sup>

Chaplin menjelaskan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk membimbing tingkah lakunya sendiri atau kemampuan untuk menekan tingkah laku *impulsive*. Goldfried dan merbaum, mengemukakan bahwa kemampuan individu dalam mengatur dan mengontrol perilakunya disebut dengan kontrol diri. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan yang berasal dari dalam dirinya.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Ria Fatma Ramadhani, "Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* Pada Anak Usia Sekolah", (Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, 2018), Hal 8

<sup>17</sup> Aliya Noor Aini dan Iranita Hervi Mahardayani, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus", *Jurnal Psikologi Pitutur*, Vol 1, No 2, (Juni 2011)

<sup>18</sup> Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, "Hubungan antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game* Online Pada Mahasiswa Pemain *Game* Online Di *Game* Center X Semarang", *Jurnal Empati*, Vol. 5 No 3, (Agustus 2016).

Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan, serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor perilaku yang sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilakunya. Menurut Hortet diri (*self*) merupakan suatu sistem diri dalam proses saling berhubungan. Sistem ini meliputi berbagai komponen, satu diantaranya adalah pengaturan diri (*self regulation*) yang memusatkan perhatian dan pengontrolan diri (*self control*), dimana proses tersebut menjelaskan cara diri (*self*) mengatur dan mengendalikan emosinya.<sup>19</sup>

Masa remaja yang mampu mengendalikan diri dapat mengatur dirinya kearah yang lebih positif, sebaliknya remaja yang tidak mampu mengendalikan diri akan kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga menuntut individu tersebut kearah negatif. Menurut Chita, David dan Pali kontrol diri pada remaja merupakan kapasitas dalam diri yang dapat digunakan untuk mengontrol variabel-variabel luar yang menentukan tingkah laku. Kondisi emosi remaja yang tidak stabil membuat remaja menjadi konsumtif.<sup>20</sup>

Jadi dapat disimpulkan kontrol diri disini ialah sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku yang dilakukan seorang remaja dalam

---

<sup>19</sup> Yuli Yanti Harahap, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan", *Jurnal Edukasi*, Vol. 3 No. 2, July 2017, Hal. 139

<sup>20</sup> Cucu Arumsari, "Konseling Individual Dengan Teknik Modeling Simbolis Terhadap Peningkatan Kemampuan Kontrol Diri", *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 2 No. 1 (Januari-Juni 2016).

menentukan kemampuan mereka dalam membimbing, menyusun, mengatur dan mengarahkan sikap mereka dalam berperilaku dan mengambil keputusan baik itu bersifat emosi, perasaan, nafsu, dan disiplin dalam bermain *game mobile legends* baik itu kontrol diri yang kearah tinggi (positif) ataupun yang rendah (negatif).

## 2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Menurut Averill ada tiga aspek dalam kontrol diri yaitu :<sup>21</sup>

- a. Kontrol perilaku (*behavior control*), yaitu kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, kemampuan ini terdiri dari kemampuan untuk mengontrol perilaku yaitu kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan situasi. Dimana individu yang kontrol dirinya baik akan mampu mengatur perilaku dengan kemampuan dirinya, bila tidak mampu maka individu akan menggunakan sumber eksternal untuk mengatasinya.
- b. Kontrol kognitif (*cognitive control*), yaitu kemampuan individu untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara mengintepretasi, menilai untuk memadukan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologi atau mengurangi tekanan.
- c. Kontrol pengambilan keputusan (*decisional control*), yaitu kemampuan untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakini atau disetujui. Kontrol pribadi dalam menentukan pilihan

---

<sup>21</sup> Yuli Yanti Harahap, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan", *Jurnal Edukasi*, Hal. 139-140

akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih beberapa hal yang saling memberatkan, maka aspek yang diukur adalah kemampuan mengontrol perilaku dan kemampuan mengambil keputusan.

Terdapat 3 aspek Kemampuan seseorang dalam mengontrol dirinya menurut Tangney, Baumeister dan Boone yaitu :<sup>22</sup>

- a. Melanggar kebiasaan, berkaitan dengan perilaku diluar kebiasaan dan kurang mampu mematuhi norma sekitarnya.
- b. Menahan godaan, berkaitan tentang bagaimana sikap dalam melakukan tugasnya.
- c. Disiplin diri, berkaitan dengan bagaimana kemampuan untuk mengontrol dirinya.

Kemudian menurut Tangney, Baumeister & Boone menyebutkan terdapat lima dimensi kontrol diri yaitu :<sup>23</sup>

- a. Disiplin diri (*Self-discipline*)

Disiplin diri yaitu mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.

---

<sup>22</sup> Ria Fatma Ramadhani, “Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* Pada Anak Usia Sekolah”, (Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, 2018), Hal 8

<sup>23</sup> Nailun Izzati Wahdah, “Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri malang”, (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), Hal 20-21

b. Tindakan atau aksi yang tidak impulsif (*Deliberate/Non-impulsive*)

Tindakan atau aksi yang tidak impulsif yaitu menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan tindakan yang tidak impulsif (memberikan respon kepada stimulus dengan pemikiran yang matang).

c. Kebiasaan baik (*Healthy habits*)

Kebiasaan baik merupakan kemampuan individu dalam mengatur pola perilaku menjadi sebuah kebiasaan yang pada akhirnya menyehatkan. Biasanya individu yang memiliki kebiasaan baik akan menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk walaupun hal tersebut menyenangkan baginya.

d. Etika Kerja (*Work ethic*)

Etika kerja berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi dirinya dalam layanan etika kerja. Biasanya individu mampu memberikan perhatian penuh pada pekerjaan yang dilakukan. kemampuan mengatur diri individu tersebut didalam layanan etika.

e. Keterandalan atau keajegan (*Reliability*)

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.

Menurut Averill, dia menyebutkan bahwa ada beberapa aspek-aspek kontrol diri pada individu, diantaranya mengontrol perilaku terdiri dari kemampuan mengatur pelaksanaan dan kemampuan mengontrol stimulus, mengontrol kognitif terdiri dari kemampuan mengolah informasi, kemampuan melakukan penilaian positif serta mengontrol keputusan atau kemampuan mengambil keputusan agar apa yang dilakukan individu mengarah kepada perilaku yang positif. Berdasarkan aspek yang termuat dalam kontrol diri dapat diketahui bahwa kontrol diri tidak hanya menekankan pada stimulus datangnya perilaku, tetapi juga rasionalis mengenai penilaian perilaku yang akan dimunculkan baik apa tidak. Besarnya efek yang ditimbulkan kontrol diri, beberapa peneliti menyebutkan jika kontrol diri dapat digunakan sebagai metode intervensi.<sup>24</sup>

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Kontrol Diri**

Sebagaimana faktor psikologi lainnya, kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

#### **f. Faktor eksternal**

Termasuk diantaranya adalah lingkungan keluarga, dimana dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orang tua menerapkan kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini dan orang tua juga

---

<sup>24</sup>Ria Fatma Ramadhani, "Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* Pada Anak Usia Sekolah", (Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, 2018), Hal 9

bersikap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak apabila anak menyimpang dari yang telah ditetapkan.

b. Faktor internal

Faktor yang turut andil dalam kemampuan diri adalah usia, dimana semakin bertambah usia seseorang maka semakin baik kemampuan mengontrol dirinya tersebut, faktor internal lainnya adalah lingkungan yang ada disekitarnya.<sup>25</sup>

## **B. Remaja**

### **1. Pengertian Remaja**

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti Debrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.<sup>26</sup>

*Adolescence* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Perkembangan lebih lanjut istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut Rice masa remaja adalah masa peralihan, ketika individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut

---

<sup>25</sup> Yuli Yanti Harahap, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan”, *Jurnal Edukasi*, Hal. 140

<sup>26</sup>Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Hal.219-220

adalah, pertama hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan. Pada saat ini, masyarakat dunia sedang mengalami banyak perubahan begitu cepat yang membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif bagi remaja. Kedua adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik didalam diri remaja yang membuat relatif lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (*storm and stress period*).

Batasan seorang remaja dimulai dari usia tiga belas sampai dengan dua puluh satu tahun. Periodisasi remaja terbagi menjadi tiga bagian yakni remaja awal (*early adolescence*; 13-15 tahun), remaja tengah (*middle adolescence*; 16-18 tahun), dan remaja akhir (*late adolescence*; 19-21 tahun).<sup>27</sup>

Remaja sebagai periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi.<sup>28</sup> Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

---

<sup>27</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), Hal 8

<sup>28</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Hal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (usia 13 sampai dengan 21 tahun) dan biasanya masa ini dianggap sebagai periode badai dan tekanan.

## **2. Aspek-Aspek Perkembangan Pada Masa Remaja**

### **a.) Perkembangan fisik**

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, dan keterampilan motorik. Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya ialah kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

### **b.) Perkembangan kognitif**

Menurut Piaget, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide ini.

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa.

c.) Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seseorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup. Perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua. Dibanding pada masa kanak-kanak, remaja lebih banyak melakukan kegiatan diluar rumah seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler, dan bermain dengan teman. Dengan demikian, pada masa remaja peran kelompok teman sebaya ialah besar.<sup>29</sup>

### 3. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja adalah masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja:

- a.) Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal sebagai masa *storm* dan stres. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon

---

<sup>29</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Hal.231-234

yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya.

- b.) Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
- c.) Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih mantang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting.
- d.) Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena telah mendekati dewasa.
- e.) Kebanyakan remaja bersikap *ambivalen* dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Disatu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi disisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan ini,

serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab ini.<sup>30</sup>

#### 4. Masalah Yang Muncul Pada Masa Remaja

Masa remaja adalah masa pencarian identitas diri. Pada periode ini masyarakat memandang bahwa remaja lebih banyak yang bermasalah daripada yang tidak bermasalah. Pandangan masyarakat ini adalah karena berdasarkan penilaian mereka terhadap tingkah laku remaja yang sering kali tidak bisa diterima oleh lingkungan dimana remaja tersebut tinggal. Lebih jauh mengenai beberapa kategori masalah yang muncul pada masa remaja adalah sebagai berikut:

- a.) Masalah-masalah yang timbul akibat perkembangan fisik dan psikomotor.
  - 1.) Adanya variasi yang mencolok dalam tempo dan irama perkembangan fisik baik individual maupun kelompok antara remaja laki-laki dan perempuan. Wanita lebih cepat sekitar 1-2 tahun. Hal ini dapat menimbulkan kecanggungan-kecanggungan dalam bergaul antara satu dengan yang lain.
  - 2.) Perkembangan ukuran tinggi dan berat badan yang kurang proporsional akan dapat menimbulkan efek psikologis tersendiri, dimana akan muncul nama-nama cemoohan seperti si gendut, si kurus dan sebagainya. Hal ini akan membawa ke arah *self-*

---

<sup>30</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Hal.235-236

*rejection* karena *body image*-nya tidak sesuai dengan *self-picture* yang diharapkan.

- 3.) Perubahan suara dan peristiwa menstruasi dapat juga menimbulkan gejala-gejala tertentu seperti munculnya perasaan malu.
  - 4.) Matangnya organ reproduksi, membutuhkan pemuasan biologis. Dimana jika tidak dibimbing dengan norma-norma tertentu akan membawa remaja melakukan perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma kesusilaan.
- b.) Masalah-masalah yang timbul berhubungan dengan perkembangan bahasa dan perilaku kognitif.
- 1.) Bagi beberapa individu mempelajari bahasa asing adalah mengasyikan tetapi bagi sebagian yang lain mempelajari bahasa asing adalah siksaan. Hal ini dikarenakan adanya kelemahan dalam hal fonetik. Dimana kelemahan-kelemahan ini juga bisa dijadikan semacam cemoohan, yang juga akan memunculkan perilaku negatif seperti siswa akan membenci gurunya dan pelajaran bahasa asing itu sendiri.
  - 2.) Intelegensi juga mempengaruhi kapasitas belajar bagi yang IQ nya tinggi (*superior*) atau dibawah rata-rata (*slow learners*). Jika tidak dibimbing secara memadai maka perbedaan ini akan menimbulkan akibat-akibat psikologis. Misalnya perasaan rendah diri karena tidak pernah mendapatkan nilai bagus.

- 3.) Kadang-kadang terjadi ketidakselarasan antara keinginan atau minat seseorang dengan bakat khusus yang dimilikinya. Sering mengalami kesulitan didalam menentukan pilihan jurusan atau jenis sekolah mana yang akan dimasuki. Hal ini dapat berakibat kepada kegagalan siswa dalam menyelesaikan studinya.
- c.) Masalah yang timbul berhubungan dengan perkembangan perilaku sosial, moralitas, dan keagamaan.
- 1.) Keterikatan hidup dalam suatu geng (*peers group*) yang tidak terbimbing mudah menimbulkan *juvenile delinquency* (kenakalan remaja) yang berbentuk perkelahian antar kelompok, pencurian, perampokan, prostitusi, dan bentuk-bentuk perilaku anti sosial lainnya.
  - 2.) Konflik dengan orang tua dapat berakibat kaburnya anak dari rumah.
  - 3.) Melakukan perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan norma-norma masyarakat atau agama. Seperti mengkonsumsi narkoba.
- d.) Masalah yang timbul berhubungan dengan perkembangan perilaku afektif, konatif dan kepribadian.
- 1.) Remaja mudah sekali digerakan untuk melakukan gerakan atau kegiatan destruktif yang spontan untuk melampiaskan ketegangan instutif emosionalnya walaupun remaja sendiri tidak mengetahui maksud dan akibat dari tindakannya tersebut.

2.) Ketidakmampuan menegakkan kata hati membawa akibat sulitnya mengintegrasikan dan sintesis fungsi-fungsi psiko-fisiknya. Hal ini akan berakibat terjadinya fiksasi yaitu kemandekan perkembangan dimana remaja akan hidup dalam suasana remaja yang berkepanjangan meskipun usianya sudah menginjak dewasa. Suatu kelompok anak berumur 11 tahun adalah betul-betul homogen, namun 6 tahun kemudian ada beberapa yang menjadi anak nakal, yang menjadi siswa teladan, beberapa menjadi ahli matematika, ada yang menjadi pemain drama bahkan ada yang menjadi ahli mesin. Pengalaman dirumah dan disekolah sebelum anak menjadi remaja sangat berpengaruh dalam menjadi penentu jadi apa seseorang ketika dia remaja. Hampir sebagian besar anak remaja mengalami suatu konflik emosi dan sebagian kekacauan emosi tersebut dapat ditangani dengan sukses, namun untuk sebagian yang lain membuat remaja lari pada obat bius atau bahkan bunuh diri.<sup>31</sup>

### **C. Pengertian Kecanduan *Game***

Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidak nyamanan ketiadaan

---

<sup>31</sup> Nelly Marhayati, "Dampak Hukuman Fisik Terhadap Perilaku Delinkuen Remaja", *Lentera Pendidikan*, Vol. 16 No. 1 (1 Juni 2013)

dari obat. Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan tergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*).<sup>32</sup>

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh kita atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Penelitian yang dilakukan oleh Walter Melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif, berdasarkan kesamaan dengan kecanduan judi dan belanja yang kompulsif, karena gangguan ini tidak sesuai dengan ketergantungan kimia. Namun, sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha

---

<sup>32</sup> Jumansyah, Recky, "Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa UMBY", *Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, (2017)

untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online*.<sup>33</sup>

Soetjipto menyebutkan bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumattan ataupun kronis ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan pada kepuasan aktivitas kepuasan tertentu. Istilah kecanduan juga digunakan untuk menyebut ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi *shopping*, bahkan internet khususnya *game online*.<sup>34</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah salah satu bentuk kecanduan yang bersifat dengan perilaku tidak sehat yang kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online (Mobile legends)* untuk mendapatkan kepuasan tersendiri sehingga akan sulit berhenti atau membatasinya meski perilaku tersebut menyebabkan masalah dari segi sosial maupun emosionalnya.

---

<sup>33</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR", *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn: 978-602-72362-7-1, 71-72

<sup>34</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR", *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Hal. 73-74

## ***D. Game Mobile legends***

### **1. Pengertian *Game***

*Game* bermakna permainan, teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah permainan maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori itu dikemukakan oleh John Von Ann and Oscar Morgenstern, menurutnya permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari 2 atau beberapa orang kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan<sup>35</sup>.

*Game online* menurut kim dkk, game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* atau internet. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan bahwa *multiplayer online game* adalah pengembangan dari *single player* dengan bentuk dan metode yang sama serta konsep yang sama dengan game lain akan tetapi dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang sama. Salah satu game yang terpopuler saat ini adalah *mobile legends*. Menurut Yee banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* diantaranya *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). *Gamer* atau pemain *game* terdorong untuk bermain *game* karena menginginkan pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga

---

<sup>35</sup> Agus Budiman, Triono, Desy Ariani, "Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA)", *Jurnal Sisfotek Global*, Vol 4 No 2, (September 2014)

meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan.<sup>36</sup>

Pada dasarnya tujuan diciptakannya *game online* adalah sebagai media untuk menghilangkan penat yang dialami, namun *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada hampir semua pemakainya. Ketagihan akan *game online* ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Intensitas sendiri merupakan keadaan tingkatan dalam melakukan sesuatu.<sup>37</sup>

*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 diseluruh penjuru dunia melalui *chatting*.<sup>38</sup>

Jadi dapat disimpulkan *game* disini adalah sebuah permainan yang dimainkan secara *online* baik itu melalui *android* ataupun *pc* dan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* atau *internet*.

---

<sup>36</sup> Khusnul Khotimah dan Endang Minarni, "Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR", *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Isbn: 978-602-72362-7-1

<sup>37</sup> Ferry Hernoyo Budhi dan Endang Sri Indrawati, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game Online* Di *Game Center* X Semarang", *jurnal empati*, Vol. 5 No. 3, Agustus 2016.

<sup>38</sup> Ike Ireztyawan, "Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*", *jurnal Jom Fisip*, Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018

## 2. Pengertian *Mobile legends*

*Mobile legends* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh moonton.<sup>39</sup>

Perkembangan internet diseluruh dunia termasuk Indonesia dan memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia.<sup>40</sup> Saat ini yang menjadi trend di kalangan anak muda adalah *game* online salah satunya *game mobile legends*.

*Game mobile legends* sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis mereka sendiri untuk mengendalikan setiap, tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis.<sup>41</sup>

Masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero*, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur dibasis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara.<sup>42</sup>

*Game* ini menampilkan beberapa modus, yakni modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan *classic* 3 lane (jalur), serta pertandingan

---

<sup>39</sup> Suckley, Matt, “*Mobile legends* Is Quietly Out-Grossing Arena Of Valor In Many Countries”, *Pocket Gamer*. Diakses Tanggal 14 November 2018.

<sup>40</sup> Ermida, “Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet”, *Jurnal Insan*, Vol. 03, No. 1 (Desember, 2001).

<sup>41</sup> Fauzi, Moch Prima, “*Tips Dan Trik Bermain Mobile legends:Bang-Bang*”, Okezone.Com, Di Akses Tanggal 14 November 2018.

<sup>42</sup> Khalid, Umair, “*Mobile legends Jungle Guide-Jungling Tips,Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How To Farm Jungle*”, Segmentnext, Diakses Tanggal 14 November 2018.

negara melawan negara. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri yang terdapat di 3 lane (jalur).<sup>43</sup>

*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*. Jadi, disini pemain memiliki visi melawan musuh *online* dengan menggunakan beragam *hero*, mulai dari *hero* bertipe *marksman, tank, mage (magic), support* dan *fighter*. *Game mobile legends* ini juga memiliki beberapa mode pertandingan didalam permainannya yaitu *classic mode, ranked mode, human vs ai mode, dan custom mode*. Dalam memainkan *game* ini pengguna bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan. Kemudian yang membuat *game* ini selalu bertambah penggunanya yaitu pihak *game* selalu memperbaharui tampilan mereka dan menambahkan *hero-hero* yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan malah sebaliknya pengguna *game* akan semakin sering memainkan *game* ini untuk mendapatkan *hero-hero* yang mereka inginkan.<sup>44</sup>

Biasanya aktivitas bermain *game mobile legends* bertujuan untuk bersenang-senang, refresing, ataupun mengisi waktu luang dan bisa

---

<sup>43</sup> Vera Desy Ramadianty, "Analisis Pengukuran Performansi Jaringan 4g Lte Telkomsel Dalam Event *Game Mobile legends*: Bang-Bang Di Pontianak", *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, vol. 2 no. 1, (2018)

<sup>44</sup> Ike Ireztyawan, "Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*", *Jom Fisip* Vol. 5: Edisi II Juli – Desember 2018

dimainkan dengan sendiri (*solo*) ataupun bersama-sama (*squad*). Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Umumnya *game mobile legends* menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game mobile legends* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain. Beberapa turnamen *game mobile legends* sudah diadakan baik itu di indonesia maupun di luar negeri.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri.<sup>45</sup>

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>46</sup> 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.<sup>47</sup>

Kemudian penelitian kualitatif bersifat deskriptif, yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata, gambar bukan angka-angka. Walaupun ada angka-angka, sifatnya hanya sebagai penunjang. Data yang diperoleh, meliputi transkrip *interview*, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi dan lain-lain.

---

<sup>45</sup> Arief Farchan, *Pengantar Metoda Penelitian Kualitatif*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1992), Hal 22

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal 2.

<sup>47</sup> Meleong, J Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT. Remaja Roskadarya, 2010), Hal, 4.

Metode diskripsi adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia atau objek situasi atau kejadian yang bertujuan secara sistematis dan akurat.<sup>48</sup>

## **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, penelitian telah dilakukan oleh peneliti sejak pengamatan awal yakni dari bulan september 2018 dan dilanjutkan setelah mendapatkan SK penelitian yakni pada bulan mei sampai dengan bulan juni dan dilanjutkan kembali sampai bulan agustus 2019. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Pengambilan lokasi ini karena berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti merupakan lokasi yang tepat untuk dijadikan penelitian dikarenakan dilokasi ini terdapat banyak remaja yang bermain *game online* terkhusus *game mobile legends* ini dibandingkan dengan kelurahan-kelurahan lainnya.

## **C. Informan Penelitian**

Informan penelitian merupakan subjek yang dapat memberikan informasi tentang fenomena-fenomena dan situasi sosial yang berlangsung dilapangan.<sup>49</sup>

Pemilihan informan diambil dengan teknik *purposive sampling*. *purposive sampling* dikenal juga dengan *sampling* dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dengan pengambilan sampel untuk tujuan tertentu. Hanya mereka yang ahli yang patut memberikan pertimbangan untuk pengambilan sampel yang diperlukan.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung CV. Pustaka Setia, 2002), Hal. 51.

<sup>49</sup> Iskandar, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2008), Hal. 57

<sup>50</sup> Burhan Bungin, *Data Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), Hal. 52

Informan dalam penelitian ini sebanyak 12 orang terdiri dari 6 remaja dan 6 orang tuanya sebagai informan pendukung, dengan tujuan agar informasi bisa lebih mudah dan jelas.

Adapun kriteria dan pertimbangan-pertimbangan informan yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu :

1. Remaja awal dan remaja tengah yang berumur 13 sampai 17 tahun.
2. Remaja yang bermain *game mobile legends* 6 jam.
3. Remaja yang tinggal bersama orang tuanya.
4. Remaja yang masih duduk di bangku sekolah.
5. Orang tua yang waktunya sedikit berada dirumah.

#### **D. Sumber Data**

Menurut sumbernya, data penelitian digolongkan sebagai data primer dan data skunder, yaitu<sup>51</sup> :

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Penelitian ini data primernya adalah data yang diperoleh langsung dari remaja.

2. Data Skunder

Adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh penelitian dari subjek penelitiannya. Data skunder biasanya berwujud data dokumentasi atau laporan yang telah tersedia dan diperoleh

---

<sup>51</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1997), Hal. 91

dari pihak keluarga remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap objek kajian.

#### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap subjek (patner penelitian) dimana sehari-hari mereka berada dan biasa melakukan aktivitasnya. Pengamatan teknologi informasi menjadi ujung tombak kegiatan observasi yang dilaksanakan, seperti pemanfaatan *tape recorder* dan *handy camera*<sup>52</sup>. Hal ini peneliti hanya melihat bagaimana aktivitas keseharian remaja pecandu *game mobile legends*.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan dialog langsung dengan sumber data dan dilakukan secara tidak berstruktur, dimana responden mendapatkan kebebasan dan kesempatan untuk mengeluarkan pikiran, pandangan dan perasaannya secara natural.<sup>53</sup> Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan psikologi remaja tersebut.

---

<sup>52</sup> Djam'am Satori, Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* , (Bandung : Alfabeta, 2014), Hal. 90

<sup>53</sup> Djam'am Satori, Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Hal. 91

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain sebagainya. Teknik dari metode dokumentasi ini diawali dengan menghimpun, memilih-milih dan mengkategorikan dokumen-dokumen sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian mulai menerangkan, mencatat dan menafsirkan, sekaligus menghubungkan dengan fenomena yang lain dengan tujuan untuk memperkuat status data.

### **F. Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai cara dan berbagai waktu. Praktik triangulasi tergambar dari kegiatan penelitian yang bertanya pada informan A dan mengklarifikasinya dengan informan B serta mengeksplorasikannya pada informan C.<sup>54</sup> Dalam hal ini triangulasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Membandingkan hasil data observasi dengan wawancara.
2. Membandingkan informasi yang diperoleh dari keluarga dengan informasi dari remaja tersebut.

---

<sup>54</sup> Djam'am Satori, Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Hal. 95

## G. Teknik Analisis Data

Untuk mempermudah 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 mengenai suatu gejala yang ada menurut apa yang ada saat penelitian.<sup>55</sup>

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul.<sup>56</sup>

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan analisis data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

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

---

<sup>55</sup> Sudarwan Danim, *Menjadi Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: CV Pustaka Setia, 2002), hlm. 324.

<sup>56</sup> Sugiyono, *memahami penelitian kualitatif*, ( Bandung: Alfabeta, CV, 2014), hlm. 89

3. 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.<sup>57</sup>

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.

---

<sup>57</sup> Sudarwan Danim, *Menjadi Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: CV Pustaka Setia, 2002), hlm. 324.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Kelurahan Kebun Beler**

Sejarah munculnya atau timbulnya nama Kelurahan Kebun Beler ini ada berbagai versi yang menjelaskan munculnya nama Kebun Beler ini.

Yakni versi yang pertama : Mengatakan suatu daerah yang di dalamnya terdapat suatu penduduk Belanda atau kampung orang Belanda, kemudian ada salah satu penduduknya yang terkenal yang bernama Van De Beler memiliki kebun di daerah tersebut, maka orang-orang dulu ketika ingin pergi ke tempat daerah ini dengan menyebutkan Kebun Beler, misal mereka berbicara “ayo kita pergi ke daerah Kebun Beler”. Kebiasaan masyarakat zaman dulu inilah yang sering mengucapkan daerah Kebun Beler ini, dan akhirnya nama orang Belanda yang terkenal pada masa itulah yang menjadi salah satu faktor munculnya Kelurahan Kebun Beler ini.<sup>58</sup>

Versi kedua : Mengatakan bahwa nama Kebun Beler itu sendiri muncul berawal dari pada masa zaman Belanda dulu yang menetap tinggal di daerah Kebun Beler ini berawal dari orang-orang Belanda dulu menyebut ada pohon yang bernama beler dan nama pohon tersebut itulah yang sering dan biasa diucapkan oleh masyarakat agar bisa mengetahui suatu tempat yang mereka hidup didalamnya yakni kampung Beler ini, dan kebiasaan

---

<sup>58</sup> Wawancara Dengan Pegawai Kelurahan Kebun Beler 20 Mei 2019

menyebut kampung ini dengan nama Kebun Beler karena terdapat perkebunan pohon beler. Maka masyarakat sampai sekarang ini menyebut daerah tersebut dengan nama Kebun Beler.<sup>59</sup>

## **2. Topografi Kelurahan**

Kelurahan Kebun Beler Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kota Bengkulu yang memiliki 2 dataran yang tampak rendah dan tinggi, dataran rendah berada disebelah Barat yang berdekatan dengan perbatasan dengan Kelurahan Penurunan. Sedangkan dataran tinggi berada disebelah Timur, Utara dan Selatan. Kondisi tanah bercampur pasir dan tanah liat (tanah kuning). Kelurahan Kebun Beler pada umumnya termasuk dataran yang tinggi.<sup>60</sup>

## **3. Letak Kelurahan**

Letak Kelurahan Kebun Beler Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu terletak dipusat Kota Bengkulu, berdekatan juga dengan salah satu *Mall* di Kota Bengkulu yakni *Bencoolen Mall* dan berdekatan juga dengan objek wisata Pantai Panjang. Kemudian Kelurahan Kebun Beler berbatasan dengan kelurahan-kelurahan yang lainnya yang ada di Kota Bengkulu yakni : Sebelah Timur berbatasan dengan kelurahan Penurunan, Sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Penurunan dan Kelurahan

---

<sup>59</sup>Wawancara Dengan Warga Kebun Beler 20 Mei 2019

<sup>60</sup> Berdasarkan Observasi Pada Tanggal 20 Mei 2019 Dan Wawancara Dengan Pegawai Kantor Lurah Kebun Beler.

Kebun Kenanga, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Kebun Kenanga dan Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Nusa Indah.<sup>61</sup>

#### 4. Luas Kelurahan

Luas Kelurahan Kebun Beler 29,8 Ha. Karena Kelurahan Kebun Beler itu sendiri termasuk kelurahan yang kecil dan tidak terlalu luas. Kelurahan Kebun Beler ini sendiri terletak kurang lebih 3 km jaraknya dengan pusat Kota Bengkulu kearah Utara.<sup>62</sup>

#### 5. Teritorial

Kelurahan Kebun Beler terbagi didalamnya 4 RW dan 12 RT, yang akan di jabarkan dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1**

**Nama-nama ketua RT Kelurahan Kebun Beler**

No	Nama ketua RT / RW	Pekerjaan	Keterangan
1.	Azuandi	Swasta	Ketua RT 1
2.	Ujang Iskandar	Swasta	Ketua RT 2
3.	Agus Salim	Swasta	Ketua RT 3
4.	Ujang Mulkati, M.pd	Swasta	Ketua RT 4
5.	Maladi	Swasta	Ketua RT 5
6.	Dauni. S.	Swasta	Ketua RT 6
7.	Ety Maryani	Swasta	Ketua RT 7
8.	Adisa	Swasta	Ketua RT 8

<sup>61</sup> Berdasarkan Observasi Pada Tanggal 20 Mei 2019 Dan Wawancara Dengan Pegawai Kantor Lurah Kebun Beler.

<sup>62</sup> Data Pada Kantor Kelurahan Kebun Beler 2019

9.	Hendri Yulizar	Swasta	Ketua RT 9
10.	Yurmanengsi	Swasta	Ketua RT 10
11.	Syamsul	Pensiunan PNS	Ketua RT 11
12.	A. Rafik. H, ST	PNS	Ketua RT 12

**Nama Ketua RW:**

1.	Chaidir Alma, S.Pd	Pensiunan PNS	Ketua RW 1
2.	H. Ar. Luthfi Amran	Pensiunan	Ketua RW 2
3.	Bastian, Ama. Pd	Pensiunan PNS	Ketua RW 3
4.	Nazaruddin	Pensiunan PNS	Ketua RW 4

Sumber : Data kantor Lurah Kebun Beler.<sup>63</sup>

## 6. Demografi

### a. Jumlah Penduduk

Data terakhir yang kami dapat pada tahun 2019 yakni sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Data Penduduk Menurut Umur**

No	Umur	Jumlah
1.	0 sampai 6 tahun	758 jiwa
2.	7 sampai 12 tahun	651 jiwa
3.	13 sampai 18 tahun	774 jiwa

<sup>63</sup> Data Kelurahan Kebun Beler 2019

4.	19 sampai 24 tahun	813 jiwa
5.	25 sampai 55 tahun	999 jiwa
6.	56 sampai 79 tahun	701 jiwa
7.	80 tahun keatas	30 jiwa
8.	Total	4,732 jiwa

Sumber : Data Kantor Kelurahan Kebun Beler

Berdasarkan dari tabel diatas maka dapat kita lihat bahwa jumlah penduduk dari segi umur yang ada di Kelurahan Kebun Beler yang paling banyak yakni yang memiliki umur 25 – 55 tahun (usia produktif) yang berjumlah 999 jiwa dan jumlah penduduk dari segi umur yang paling sedikit ialah dari masyarakat yang sudah tergolong lansia yang memiliki umur 80 keatas yang berjumlah 30 jiwa.<sup>64</sup>

#### **b. Data Penduduk Menurut Pendidikan**

Data terakhir yang didapat pada tahun 2019 yakni sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Data Penduduk menurut pendidikan Kelurahan Kebun Beler**

<b>No</b>	<b>Pendidikan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	TK/ PAUD	181 orang
2.	Tamat SD	360 orang
3.	Tamat SMP	425 orang
4.	Tamat SMA	202 orang

---

<sup>64</sup> Data Kelurahan Kebun Beler 2019

5.	Tamat D3	48 orang
6.	Tamat S1	36 orang
7.	Tamat S2	17 orang
Total		1,269 orang

Sumber : Data Kantor Kelurahan Kebun Beler

Berdasarkan dari tabel diatas maka dapat kita ketahui bahwa jumlah penduduk menurut pendidikan dari masyarakat Kelurahan Kebun Beler yang paling banyak atau dominan yakni pada tamat SMP yang berjumlah 425 orang, dan yang paling sedikit tamatan pendidikannya ialah pada tahap S2 yang berjumlah hanya 17 orang.<sup>65</sup>

### c. Data Penduduk Menurut Pekerjaan

**Tabel 4.4**  
**Penduduk Menurut Pekerjaan**

No	Nama Pekerjaan	Jumlah
1.	Petani	36
2.	Pedagang	512
3.	PNS	190
4.	TNI/POLRI	15
5.	Swasta	342

---

<sup>65</sup> Data Kelurahan Kebun Beler 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penduduk Kelurahan Kebun Beler mayoritas masyarakatnya banyak berprofesi sebagai pedagang dan pekerjaan yang terdikit di Kelurahan Kebun Beler ialah sebagai TNI/POLRI.<sup>66</sup>

**d. Data Penduduk Menurut Agama.**

**Tabel 4.5**  
**Penduduk Menurut Agama**

<b>No</b>	<b>Agama</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Islam	4659
2.	Katholik	39
3.	Protestan	32
4.	Hindu	26
5.	Budha	22
TOTAL		4778

Sumber : Data kantor Kelurahan Kebun Beler.

Berdasarkan data tabel diatas dapat diketahui bahwa penduduk Kelurahan Kebun Beler dominan ke mayoritas beragama Islam yang berjumlah 4659 dan pemeluk agama terdikit yakni agama budha.<sup>67</sup>

<sup>66</sup> Data Kelurahan Kebun Beler 2019

<sup>67</sup> Data Kelurahan Kebun Beler Tahun 2019

## 7. Kondisi Sosial

Penduduk Kelurahan Kebun Beler berasal berbagai daerah yang berbeda-beda dan beranekan ragam, dimana mayoritas penduduknya yang paling dominan berasal dari penduduk pribumi yakni melayu bengkulu, karena Kelurahan Kebun Beler merata penduduknya orang Bengkulu asli, hanya sedikit saja penduduk pendatang. Selain penduduk asli Bengkulu, Kelurahan Kebun Beler juga terdapat penduduk yang berasal dari suku serawai, lembak, melayu dan rejang. Sehingga tradisi musyawarah untuk mencapai mufakat, gotong royong, kearifan lokal dan adat-adat istiadat yang ada di masyarakat cenderung lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan suatu permasalahan dari pada menggunakan jalur hukum, hal ini dilakukan guna menghindari adanya gesekan-gesekan terhadap norma-norma yang ada dan benturan antar kelompok dimasyarakat.

Kelurahan Kebun Beler juga terdapat warga keturunan tionghoa/ masyarakat menyebutnya Chines yang hanya : 38 orang.<sup>68</sup> Penduduk antara pribumi dengan non pribumi bisa dikisarkan sekitar 70% dan 30%, 70% penduduk pribumi dan 30% penduduk non pribumi.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Data Kelurahan Kebun Beler 2019

<sup>69</sup> Berdasarkan Observasi Pada Tanggal 21 Mei 2019 dan Wawancara Dengan Pegawai Kantor Lurah Kebun Beler.

## 8. Sistem Kekerabatan

Sistem kekerabatan yang ada di Kelurahan Kebun Beler sendiri masih sangat terjaga antara penduduk asli yakni penduduk Bengkulu asli dengan penduduk pendatang yang masih saling berhubungan yang baik antara satu dengan yang lainnya. Hanya sedikit saja yang tidak menjaga kekerabatan antara penduduk asli dan pendatang, contohnya jika salah satu masyarakatnya terkena musibah ataupun sedang berbahagia mereka sama-sama ikut hadir atau ikut empati terhadap tetangganya untuk memberi semangat kepada keluarga yang terkena musibah dan membantu untuk gotong royong misal acara pernikahan anak-anaknya, masyarakatnya pun saling bergotong royong untuk membantu menyiapkan acara pernikahan.

Panggilan – panggilan nama asli yang biasa dipanggil masyarakat Kebun Beler Kota Bengkulu yakni :

Donga (panggilan untuk laki-laki), Inga (panggilan untuk perempuan), Uncu (panggilan untuk laki-laki yang sudah berkeluarga), Buyung (panggilan untuk laki-laki dewasa), Leha (panggilan untuk perempuan yang sudah dewasa), dll.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Berdasarkan Observasi Pada Tanggal 21 Mei 2019 dan Wawancara Dengan Pegawai Kantor Lurah Kebun Beler.

## 9. Sosial Pendidikan

Sekolah yang terdapat pada Kelurahan Kebun Beler ada 4 sekolahan, diantaranya : 1 PAUD/MDA yakni MDA Ukhuwah, 2 sekolah dasar (SD) yakni SDN 18 dan SDN 34 Kota Bengkulu, dan ada 1 sekolah menengah pertama (SMP) yakni SMPN 15 Kota Bengkulu.<sup>71</sup>

### B. Deskripsi Informan

Untuk memperoleh jawaban terhadap masalah peneliti yakni bagaimana kemampuan kontrol diri remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Peneliti melakukan wawancara kepada informan yang menjadi sumber data dalam peneliti ini. Pada penelitian ini yang menjadi informan sebanyak 12 orang, yang terdiri dari 6 orang remaja dan 6 orang tua, adapun deskripsi singkat informan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Deskripsi Informan**

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1.	Fauzi	14 tahun	L	Pelajar
2.	Segi	16 tahun	L	Pelajar
3.	Fikri	15 tahun	L	Pelajar
4.	David	17 tahun	L	Pelajar
5.	Ardi	16 tahun	L	Pelajar
6.	Adit	14 tahun	L	Pelajar

<sup>71</sup> Berdasarkan Observasi Pada Tanggal 21 Mei 2019 dan Wawancara Dengan Pegawai Kantor Lurah Kebun Beler.

7.	Dayat	38 tahun	L	Petani
8.	Evi	35 tahun	P	Swasta
9.	Efendi	56 tahun	L	Buruh
10.	Nia	51 tahun	P	IRT
11.	Fery	35 tahun	L	Swasta
12.	Agus	55 tahun	L	Petani

### C. Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *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 Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu. Disini peneliti menanyakan seputar disiplin diri hasilnya sebagai berikut:

Hasil wawancara dari informan Fauzi mengatakan<sup>72</sup> :

*“Ambo kalu ngontrol waktu dalam bermain game tu dak plo dipikirkan nian, apolagi kalu lah asik main game mobile legends tu ambo sampai lupu waktu, sampai lupu segalonyo, apo lagi kalu main sesamo ke kawan diluar. Kalu ditanyokan pengaruh game mobile legends dengan aturan dirumah tu pasti ado pengaruhnyo tapi ambo dirumah tu jarang pulo ado jadi apo yang ado aturan dirumah tu dak pulo tau nian ambo yang ambo tau waktu main, waktu makan, kek tidur tulah. Nah kalu pengaruhnyo dekek aturan sekolah tu ambo kadang tu telat pai sekolah karno kesiangan bangunnyo, karno malamnyo tu ambo pasti main game mobile legends ko”.*

(Saya kalau mengontrol waktu dalam bermain game itu tidak pula dipikirkan nian, apa lagi kalau sudah asik bermain *game mobile legends*

<sup>72</sup> Fauzi (Informan Remaja), wawancara 12 Agustus 2019

saya sampai lupa waktu, sampai lupa segalanya, apa lagi kalau bermain sama-sama dengan teman diluar. Kalau ditanyakan pengaruh *game mobile legends* dengan aturan dirumah itu pasti ada pengaruhnya tetapi saya di rumah itu jarang sekali ada jadi apa yang ada aturan di rumah itu tidak pula tau saya yang saya tau waktu main, waktu makan, dan waktu tidur. Nah kalau pengaruhnya dengan aturan sekolah saya sering tu telat pergi ke sekolah karena kesiangan bangunnya, karena malamnya itu saya pasti bermain *game mobile legends*).

Kemudian diperkuat oleh jawaban dari orang tuanya Fauzi yakni bapak Fery dia mengatakan<sup>73</sup>:

*“Anak sayo itu kalu dirumah itu jarang ado, kalupun ado itu kerjoannyo yo main game tulah sampai lupu segalonyo, ndak ditegur nian baru tau waktunyo untuk makan kek belajar terus yang lain tu dak ndk jugo”*

(Anak saya kalau dirumah itu jarang ada, walaupun ada kerjaannya ya main game saja sampai lupa segalanya, ditegur dulu baru tau waktunya untuk makan dengan belajar terus yang lain tidak mau juga).

Hal yang hampir senada juga dikatakan dari informan Fikri<sup>74</sup> :

*“Kalu ambo dalam ngontrol waktu main game mobile legends tu dak ambo ijo nian, selagi ambo asik mainnyo pasti lamo tulah ambo main game tu nyampek seharian. Kalu soal pengaruh game ko dekek aturan dirumah tu, mungkin bepengaruh lah dikit karno ambo ko orangnyo jarang pulo dirumah galak lah diluar mainnyo, balik jugo kadang kemalaman. Ambo jugo kesekolah sering telat, sering malas kesekolah tu, apo lagi dikasih tugas tu jarang nian ambo ndak buatnyo”*.

(Kalau saya dalam mengontrol waktu bermain game mobile legends tidak saya pikirkan nian, selagi saya asik mainnya pasti lama saya bermain game itu sampai seharian. Kalau soal pengaruh game ini dengan aturan di rumah itu, mungkin bepengaruh lah sedikit karena saya orangnya jarang ada di rumah sering lah diluar mainnyo, balik juga sering kemalaman. Saya juga kesekolah sering telat, sering malas kesekolah, apa lagi dikasih tugas itu jarang nian saya buatnya).

---

<sup>73</sup> Fery (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>74</sup> Fikri (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

Jawaban yang serupa disampaikan oleh orang tuanya yakni ibu Nia dia mengatakan<sup>75</sup>:

*“Yo anak sayo tu diki-dikit main game, dirumah pun jarang seringlah main diluar kerumah kawannyo lah dak tau kemano keluyuran tulah, mano disuruh-suruh malas pulo anak ibu tu, belajar dak nian ndak tu”*

(Ya anak saya itu sedikit-dikit main game, dirumah itu jarang ada seringlah main diluar ke rumah temannya tidak tau kemana keluyuran saja, mana diperintah-printah malas pula anak ibu ini, belajar tidak nian mau).

Hasil Wawancara dari informan Segi juga mengatakan<sup>76</sup> :

*“Kalau soal ngontrol waktu kek main game mobile legends tu ambo semampunyo ajo ngontrol dalam waktu bermain gamenyo tapi kadang tu dak tau jugo kek waktu nyampek berjam-jam jugo kadang hampir seharian jugo main gamenyo kalu lagi libur sekolah. Kalu pengaruhnyo dekek aturan dirumah tu ado lah tapi idak terlalu nian. Kalu pengaruhnyo dekek aturan sekolah tu ambo kadang lupu buat tugas, buat pr lah karno lah sibuk main ajo jadi lupu buatnya”.*

(Kalau soal mengontrol waktu dengan main game mobile legends 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 kalau lagi libur sekolah. Kalau pengaruhnya dengan aturan dirumah itu ada lah tetapi tidak terlalu. Kalau pengaruhnya dengan aturan sekolah itu saya sering lupa buat tugas, buat pr karena sibuk bermain saja jadi lupa buatnya).

Adapun hasil wawancara dengan orang tua Segi yakni Bapak Agus dia mengatakan<sup>77</sup>:

*“Anak sayo tu kalu dirumah sibuk main game tulah, kalu nurut tu nurut tapi idak seterusnya nurut, ado kalahnyo dio dak ndak nurut apo yang kito suruh tu, belajar yo jarang dirumah”*

(Anaka saya ini kalau dirumah sibuk main game saja, kalau nurut itu nurut tetapi tidak seterusnya nurut, ada saatnya dia tidak mau nuruti apa yang kita perintahkan itu, belajar ya jarang dirumah).

---

<sup>75</sup> Nia (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>76</sup> Segi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>77</sup> Agus (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

Selanjutnya hal yang senada dengan dikatakan informan David<sup>78</sup> :

*“Ngomongi soal waktu ambo ngontrol dalam bermain game mobile legends tu yo semampunyo ajo dikontrol walaupun waktu luang ambo banyak dihabiskan dekek main game ajo. Kalu soal pengaruhnyo dekek aturan dirumah mungkin ado pengaruhnyo ditengok dari kesibukan ambo dirumah tu waktu ambo banyak lah dihabiskan main game ajo dari pada ngerjokan hal-hal yang kaitannyo dekek aturan rumah tu. Nah kalu soal pengaruhnyo dekek aturan disekolah tu idak pulo teratur nian kalu soal waktunyo galak tu terburu-buru kesekolah, terus terburu-buru sarapan karno ngejar waktu untuk pegi kesekolah, jadi tebawak-bawak hampir setiap harinyo cak itu.*

(Berbicara soal waktu saya mengontrol dalam bermain game mobile legends itu ya semampunya saja dikontrol walaupun waktu luang saya 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 dari pada mengerjakan hal-hal yang kaitannya dengan aturan rumah. Nah kalau soal pengaruhnya dengan aturan di sekolah tidak pula teratur nian kalau soal waktunya sering terburu-buru kesekolah, terus terburu-buru sarapan karena ngejar waktu untuk pergi kesekolah, jadi kebiasaan setiap harinya seperti itu).

Sama halnya disampaikan oleh orang tuanya yakni bapak Dayat dia mengatakan<sup>79</sup>:

*“Waktu keseharian anak ambo tu habis kek main game ajo, walaupun memang sering ado dirumah tapi dirumah tu kerjoannyo main game tulah taunyo”*

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

Selanjutnya lain halnya disampaikan dengan informan Ardi dia mengatakan<sup>80</sup> :

*“Kalu ambo ngontrol waktu dalam main game mobile legends tu ambo kontrol ajo dekek gantian kadang main game mobile legends kadang tu ambo buka laptop mainkan laptop tu. Kalu pengaruhnyo*

---

<sup>78</sup> David (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>79</sup> Dayat (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>80</sup> Ardi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

*dekek aturan dirumah tu yo ambo jadi malas apo-apo disuruh gaek tu ambo malas kerjokan. Kalu dekek aturannyo disekolah kayaknyo dak pulo bepengaruh nian, tapi ambo main game mobile legends tu pas balik dari sekolah tulah nyampek berjam-jam, kadang tu lah nyampek adzan magrib masih ambo sibuk main mandi ajo lh malam”.*

(Kalau saya mengontrol waktu dalam main game mobile legends itu saya kontrol saja dengan gantian sering main game mobile legends kadang itu saya buka laptop mainkan laptop saja. Kalau pengaruhnya dengan aturan dirumah itu ya saya jadi malas apa-apa disuruh orang tua saya malas mengerjakannya. Kalau dengan aturan disekolah sepertinya tidak begitu berpengaruh, tetapi saya main game mobile legends itu pas balik dari sekolah tulah sampai berjam-jam, sering itu udah sampai adzan magrib masih saya sibuk bermain mandi saja sudah malam).

Adapun tanggapan dari orang tua Ardi dia mengatakan<sup>81</sup>:

*“Ardi anak sayo tu semenjak dikasih hp dio berubah jadi malas ngapo-ngapo disuruh-suruh dak ndak terus, belajar dak pernah siang malam main hp tulah kerjoannyo”*

(Ardi anak saya itu semenjak dikasih hp dia berubah menjadi malas ngapa-ngapain disuruh tidak pernah mau, belajar tidak pernah siang malam main hp saja kerjanya).

Selanjutnya hasil wawancara dengan Adit dia mengatakan<sup>82</sup> :

*“Ambo soal ngontrol waktu main game mobile legends tu dak pulo ambo ijo nian, kalu dak ad gawean ambo abiskan kek main game tulah waktu yang ado. Kalu soal pengaruh kek aturan dirumah ambo dak tau nian yang ambo tau makan tapi waktu makan ambo tu dak teratur nian jarang nian makan tu. Ambo kalu soal pengaruhnyo dekek aturan disekolah selagi ado tugas ambo kerjokan, pai kesekolah tepek waktu karno dak plo jauh nian kesekolahnyo”.*

(Saya soal mengontrol waktu main game mobile legends itu tidak pula saya pikirkan nian, kalau tidak ada kerjaan saya habiskan dengan main game itulah waktu yang ada. Kalau soal pengaruh dengan aturan di rumah saya tidak begitu tau yang saya tau makan tapi waktu makan saya tidak teratur nian jarang sekali makan. Saya kalau soal pengaruhnya dengan aturan di sekolah selagi ada tugas saya kerjakan, pergi kesekolah tepat karena tidak pula jauh kesekolahnya).

---

<sup>81</sup> Efendi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>82</sup> Adit (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

Adapun jawaban dari orang tua Adit yakni ibu Evi dia mengatakan<sup>83</sup>:

*“Anak ibu tu kesehariannyo banyak dihabiskan kek main game ajo, kadang lupu kek yang lain kayak makan tu sampai dilupakan kadang ibu ngomel tulah tapi tetap dak didengarnya”*

(Anak ibu itu kesehariannya banyak dihabiskan dengan main game saja terkadang lupa dengan yang lain seperti waktu makan itu sampai dilupakan sering ibu ngomel tetapi tetap tidak didengarnya).

Berdasarkan hasil wawancara dari informan diatas dapat disimpulkan bahwa *game mobile legends* membawa pengaruh yang buruk bagi remaja yang ada di Kelurahan Kebun Beler. Hal ini juga berdampak pada kemampuan remaja tersebut didalam mengontrol waktu bermain *game mobile legends* mereka acukan saja, sampai melupakan kegiatan ataupun kewajiban dan aturan yang ada dirumah dan juga aturan yang ada di sekolah.

## **2. Tindakan Atau Aksi Yang Tidak Impulsif**

Hasil wawancara dari informan Fauzi ia mengatakan<sup>84</sup> :

*“Ambo kalu posisinya kalah padahal lagi seru-serunyo main tu ambo langsung kesal dak jelas cak itu na, ngomong kotor ngomong kasar lah kadang tu. Ambo kalu masalah disuruh gaek gamenyo ambo tinggali dulu gamenyo ambo kerjokan dlu yang disuruh gaek tu ntah itu pai belanjo, kalu lah sudah belanjo kewarungnyo langsung lanjut lagi main gamenyo. Kalu kuota ambo tibo-tibo abis pas lagi asiknyo main yang pastinyo ambo kesal, trus ambo beli lagi kuotanyo baru lanjut lagi mainnyo”*

(Saya kalau posisinya kalah padahal lagi asik-asiknya main saya langsung kesal tidak jelas seperti itu na, berkata kotor berkata kasar. Saya kalau masalah disuruh orang tua, *gamenya* saya tinggali dulu gamenya saya kerjakan dulu yang disuruh orang tua ntah itu pergi

---

<sup>83</sup> Evi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>84</sup> Fauzi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

belanja, kalau sudah belanja kewarung langsung lanjut lagi main *gamenya*. Kalau kuota saya tiba-tiba habis waktu lagi asiknya main yang pastinya saya kesal, terus saya beli lagi kuotanya baru lanjut lagi mainnya).

Kemudian dipertegas oleh tanggapan orang tuanya yakni bapak Fery dia mengatakan<sup>85</sup>:

*“Kadang tu anak sayo tu pas lagi main game tu banyaklah keluar dari mulutnyo kato-kato kasarlah yang idak enak didengar, kadang tu sayo tegur sayo marahi kalu tedengar kek sayo. Kalu disuruh-suruh tu susah nian nurut”*

(Sering kali anak saya waktu lagi main game itu banyaklah keluar dari mulutnya kata-kata yang kasar yang tidak bagus didengar, sering kali saya tegur saya marahi kalu terdengar dengan saya. Kalau diperintahkan sulit sekali nurut).

Selanjutnya hasil wawancara dari informan Segi dia mengatakan<sup>86</sup> :

*“Kalu ambo kalah main tu ambo kesal lah pastinya kadang tu ambo tinju dinding atau lantai langsung. Kalu masalah orang tua ambo turuti langsung yang disuruhnyo tapi hpnyo tetap ambo bawak sambil main game tu diselesaikan dulu. Kalu kuota ambo abis pas lagi main game tu kadang tu ambo langsung minta tetring ke kawan”.*

(Kalau saya kalah bermain saya kesal lah pastinya sering juga saya tinju dinding atau lantai langsung. Kalau masalah orang tua saya turutin langsung yang disuruhnya tetapi hpnya tetap saya pegang sambil main game itu diselesaikan dulu. Kalau kuota saya abis ketika lagi main game itu sering saya langsung minta tetring dengan teman).

Selanjutnya tanggapan dari orang tuanya yakni bapak Agus dia mengatakan<sup>87</sup>:

*“Kalu anak sayo tu kadang dak pulo tau nian kegiatannyo sehari-hari tapi ibunyo yang lebih tau, tapi ibunyo kadang ngadu kek sayo kalu anak kito ni cak itu cak inilah tingkahnyo, sibuk kek main tulah gaweannyo”*

---

<sup>85</sup> Fery (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>86</sup> Segi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>87</sup> Agus (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

(Kalau anak saya itu sering tidak begitu tau sekali kegiatannya sehari-hari itu ngapain saja tetapi ibunya yang lebih tau, tetapi ibunya sering mengasih tau sama saya kalau anak kita itu seperti ini itulah tingkahnya, sibuk main saja kerjaannya).

Selanjutnya hal yang berbeda disampaikan dengan informan Fikri dia mengatakan<sup>88</sup> :

*“Ambo kalu kalah main mobile legendsnyo kebiasaan ambo yo marah nyampek-nyampek ambo banting hp, ninju dinding, ngomong kasar, ngomong kotor anjing babi lah. Kalu gaek nyuruh-nyuruh jarang nian ambo ndak apo lagi posisi ambo lagi asik-asiknyo main game mobile legends ko, yo ambo jawab kelak dulu lagi asik main, lamo-lamo idak ingek lagi lupu apo yang disuruh tadi, terus respon ambo yo ambo cueki ajo karno fokus kek main mobile legends ajo. Kalu kuota tibo-tibo abis yo kesal pastinyo ambo itulah nyampek ambo langsung banting hp nyampek hp tu rusak”.*

(Saya kalau kalah main mobile legendsnya kebiasaan saya ya marah sampai-sampai saya banting hp, meninju dinding, berkata kasar, berkata kotor anjing babilah. Seandainya orang tua lagi menyuruh membelikan sesuatu, jarang 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. Kalau kuota tiba-tiba abis ya kesal pastinya itulah sampai saya langsung membanting hp sampai hpnya rusak).

Kemudian dipertegas oleh orang tua Fikri yakni ibu Nia dia mengatakan<sup>89</sup>:

*“Sering nian ibu nengok dengar anak ibu tu ngomong kasar sampai ado sekalinyo banting hpnyo, pas itulah ibu marah nian kek dio, sampai ibu idak kasihnyo main hp dalam seminggu. Kalu disuruh-suruh yo jawabnyo kelak dulu kelak dulu tapi akhirnyo dak ado dikerjokannyo”*

(Sering sekali ibu lihat dan dengar anak ibu berkata kasar sampai ada sekalinya banting hpnya, waktu itu ibu marah nian dengan dia, sampai ibu tidak kasihnya main hp dalam seminggu. Kalau

---

<sup>88</sup> Fikri (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>89</sup> Nia (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

diperintahkan jawabannya nanti dulu nanti dulu tetapi akhirnya tidak ada dikerjakannya).

Hasil wawancara dengan David dia memiliki jawaban yang berbeda yaitu<sup>90</sup> :

*“Kalu ambo kalah main gamenyo yo pasti ado kesalno tapi idak ambo pusingkan nian langsung ambo lanjut main lagi nyampek ambo menang. Ambo kalu di suruh gaek tu langsung nurut langsung ambo kerjokan apo yang disuruhnyo, kalu posisinya lagi main game ambo tinggalkan dulu hp nyo ambo tarok dulu dirumah. Reaksi ambo yo yang pastinya ambo tu kesal karno kadang tu ambo lagi ndak menang eh malah abis kuota, nah kadang tu ambo ngecek ngomong kasar lah”.*

(Kalau saya kalah bermain gamenya ya pasti ada kesalnya tetapi tidak saya pikirkan nian langsung saya lanjut main lagi sampai saya menang. Saya kalau disuruh orang tua itu langsung saya turuti langsung saya kerjakan apa yang disuruhnya, kalau posisi lagi main *game* saya tinggalkan dulu *handphonenya* saya letakkan dulu dirumah. Reaksi saya ya yang pastinya saya kesal karena sering sekali saya lagi mau menang eh malah abis kuota, nah sering juga saya berkata kasar).

Kemudian dipertegas oleh kata orang tuanya yakni bapak Dayat dia mengatakan<sup>91</sup>:

*“Anak sayo tu orangnyo penurut suko bantu bapak kek ibu, memang waktunyo banyaklah dihabiskan kek game ajo main game mobile legends tu”*

(Anak saya itu orangnya penurut suka membantu bapak dengan ibu, memang waktunya banyak dihabiskan dengan bermain game saja main game mobile legends).

Selanjutnya hasil wawancara dengan Ardi dia mengatakan<sup>92</sup> :

*“Ambo kalu kalah main mobile legends yo ambo emosi cak itu maki-maki diri sendiri ngapo bisa kalah kesal nian. Respon ambo kadang tu ado lah kesal dikit karno lagi asik main malah diganggu, kalu disuruh gaek melakukan sesuatu tu kadang-kadang ambo nurut kadang idak kalu lagi asik main gamenyo. Reaksi ambo kalu lagi*

---

<sup>90</sup> David (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>91</sup> Dayat (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>92</sup> Ardi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

*serunyo main mobile legends eh tiba-tiba abis kuota yo kesal nian ambo sebatas kesal tulah”.*

(Saya kalau kalah bermain mobile legends ya saya emosi seperti itu maki-maki diri sendiri kenapa bisa kalah kesal nian. Respon saya sering juga ada lah kesal dikit karena lagi asik main malah diganggu, kalau di suruh orang tua terkadang saya nurut terkadang tidak kalau lagi asik main *gamenya*. Reaksi saya kalau lagi asiknya main mobile legends eh tiba-tiba habis kuota ya kesal nian saya sebatas kesal itu saja).

Selanjutnya orang tua Ardi berpendapat bahwa<sup>93</sup>:

*“Bapak idak pulo banyak tau tentang kerjoan anak bapak tu karno bapak jugo jarang dirumah bapak tiap hari kerjo, tapi anak bapak tu termasuk nakal dan ndak nurutlah”*

(Bapak tidak begitu banyak tau tentang kerjaan anak bapak karena bapak juga jarang berada dirumah bapak setiap hari kerja, tetapi anak bapak itu termasuk nakal dan tidak mau menuruti).

Kemudian hasil wawancara dengan Adit dia mengatakan<sup>94</sup> :

*“Kalu ambo kalah yo biaso ajo lah tapi tetap kesal tu pasti ado mikir-mikir lah ngapo bisa kalahlah kadang tu marahi kawan yang mainnyo nub karno bisa kalah gara-garanyo. Kalu lagi main game mobile legends terus gaek ko nyuruh bantunyo atau ngambik apolah, yo ambo jawab kelak dulu lagi main game bentar lagi kalu udah selesai mainnyo baru ambo kerjokan cak itulah. Kalu abis kuota yo marah ambo kalu posisinya lagi main game mobile legends tu”.*

(Kalau saya kalah ya biasa saja lah tetapi kesal itu pasti ada mikir-mikir kenapa bisa kalah sering juga marahi teman yang mainnya nub karena bisa kalah gara-gara dia. 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. Kalau habis kuota ya marah saya kalau posisinya lagi main game mobile legends).

Kemudian tanggapan dari orang tua adit dia mengatakan<sup>95</sup>:

*“Anak sayo tu dak pulo nurut nian kadang disuruh jawabannyo yo kelak dulu terus, dio sibuk main game mobile legends tulah”*

---

<sup>93</sup> Efendi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>94</sup> Adit (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>95</sup> Evi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

(Anak saya itu tidak begitu nurut terkadang disuruh jawabannya ya nanti dulu terus, dia sibuk bermain game mobile legends saja).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hal berkaitan dengan aksi yang tidak implusif remaja tersebut menjadi remaja yang emosional seperti sering marah-marah, membanting hp, meninju dinding dikarenakan mereka kalah pada saat bermain *game mobile legends*. Kemudian dalam halnya dengan orang tua remaja tersebut masih mementingkan kepentingan orang tua mereka ketimbang bermain *game* walaupun ada dari mereka yang masih bermain *game mobile legends* pada saat bersamaan dengan melaksanakan kerjaan yang disuruh orang tuanya. Hal yang lain reaksi mereka pada saat habis kuota mereka cenderung lebih kepada kesal ataupun marah sebentar saja.

### 3. Kebiasaan Baik

Hasil wawancara dengan Fauzi dia mengatakan<sup>96</sup> :

*“Kalau waktu tidur tu idak nian teratur kalau siang tu idak nian pernah tidur kareno posisinya ambo tu main gamenyo siang pas balik sekolah tu langsung main game tu ambo, tapi kalau malam teratur sesuai jamnyo tidur. Kalu pengaruhnyo dekek keseharian ambo tu yo ambo sibuk main game tulah balik dari sekolah langsung main game cak itulah keseharian ambo. Ambo cuman main hobi ajo main mobile legends tu idak ado ambo ngikut-ngikut kayak hero dimobile legends tu”.*

(Kalau waktu tidur itu tidak nian teratur kalau siang tidak nian pernah tidur karena posisinya saya main gamenya siang waktu pulang dari sekolah saya langsung main gamenya, tetapi kalau malam teratur sesuai jamnya tidur. Kalau pengaruhnya dengan keseharian saya ya saya sibuk main game saja pulang dari sekolah langsung main game seperti itu keseharian saya. Saya cuman bermain hobi saja main mobile

---

<sup>96</sup> Fauzi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

legends tidak ada saya meniru seperti hero yang ada dimobile legends tersebut).

Tanggapan dari orang tua Fauzi dia mengatakan<sup>97</sup>:

*“Waktu tidur anak sayo tu jadi dak teratur gegara main game tulah sering pulo begadang tidur bukan waktunyo jam tidurlah, balik dari sekolah langsung sibuk main game tu”*

(Waktu tidur anak saya itu jadi tidak teratur gara-gara bermain game saja sering juga begadang tidur bukan waktunya jam tidur, balik dari sekolah langsung sibuk bermain game saja).

Selanjutnya hasil wawancara dengan Segi dia mengatakan<sup>98</sup> :

*“Kalu soal pengaruhnyo waktu tidur tu malam ajo ambo tidurnyo, malam tu jugo idak nentu jamnyo kadang sampai tengah malam baru tidur kareno siangnyo ambo sibuk main game tulah jadi siang idak pake tidur. Kalu pengaruhnyo dekek aktivitas keseharian ambo kayak biaso tulah. Ambo idak ado ngikut hero yang ado dimobile legends ambo cuman main ajo”.*

(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 itulah jadi siang tidak pakai tidur. Kalau pengaruhnya dengan aktivitas keseharian saya seperti biasa itulah. Saya tidak ada meniru hero yang ada dimobile legends saya cuman mainkannya saja).

Tanggapan dari orang tua Segi dia mengatakan<sup>99</sup>:

*“Jam tidur anak sayo tu dak nentu kadang tidur tepat waktu kadang begadang, kalu malam tu sering main hp kalu main game tulah gawenyo begadang tu sayo dak pulo perhatikan nian tapi banyak lah begadangnya”*

(Jam tidur anak saya tidak menentu sering tidur tepat waktu sering juga begadang, kalau malam itu sering main hp mungkin main game itulah kerjaannya sampai begadang, saya tidak pula perhatikan tetapi banyaklah begadangnya).

---

<sup>97</sup> Fery (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>98</sup> Segi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>99</sup> Agus (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

Selanjutnya hasil wawancara dengan Fikri dia mengatakan<sup>100</sup> :

*“Kalu pengaruhnyo kek waktu tidur ambo waktu untuk tidur tu dilupakan bae idak teraso ngantuk-ngantuk lagi, malam tu galak pulo begadang ambo main idak nian tidur, tibo-tibo idak teraso lah pagi lagi hariko. Kalu kek aktivitas keseharian ambo jadi malas ngapo-ngapo main game tulah yang ambo taunyo. Ambo bawak santai ajo idak ambo tiru”.*

(Kalau pengaruhnya dengan waktu tidur saya waktu untuk tidur itu dilupakan saja tidak terasa ngantuk lagi, malam sering juga begadang saya main gamenya tidak pakai tidur, tiba-tiba tidak terasa sudah pagi hari. Kalau dengan aktivitas keseharian saya jadi malas kenapa-kenapa main game saja yang saya tau. Saya ambil santai saja tidak saya meniru).

Tanggapan dari orang tua Fikri yakni ibu Nia dia mengatakan<sup>101</sup>:

*“Kalau ngmongin waktu tidur anak ibu tu dak teratur nian kadang dak betidur gegara main game tulah, lah sering ibu marahi masih ajo tetap cak itulah, susah nian negurnyo”*

(Kalau berbicara waktu tidur anak ibu itu tidak teratur sekali sering tidak pakai tidur gara-gara main game itulah, sudah sering ibu marahi masih saja tetap seperti itu, susah sekali menegurnya).

Kemudian hasil wawancara dengan David dia mengatakan<sup>102</sup> :

*“Kalu dekek waktu tidur tu apo lagi waktu tidur ambo jarang nian tidur cuman malam tulah kalu siang jarang nian tidurnyo, kalu malam cak itu jugo galak tu begadang main game tu ajo. Kalu kek aktivitas sehari ambo masih cak biaso tulah, cuman sedikit jadi malas ngapo-ngapo ambo lajunyo. Caro ambo yo mikir iko hanyo game ajo ngapo pulo ambo tiru setiap karakter heronyo”.*

(Kalau dengan waktu tidur itu apa lagi waktu tidur saya sedikit sekali tidur cuman malam itulah kalau siang sedikit sekali tidurnya, kalau malam seperti itu juga sering begadang main game saja. Kalau dengan aktivitas sehari saya masih seperti biasa itulah, cuman sedikit jadi malas ngapa-ngapain saya jadinya. Cara saya ya mikir ini hanya game saja kenapa pula saya meniru setiap karakter heronya).

---

<sup>100</sup> Fikri (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>101</sup> Nia (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>102</sup> David (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

Tanggapan dari orang tua David dia mengatakan<sup>103</sup>:

*“Kalu waktu tidur anak sayo semenjak sibuk main game mobile legends tu yo jadi dak teratur kadang tidur kadang idak terus anak sayo malas ngapo-ngapoin, heran jugo sayo sampek segitunyo gegara main game tu”*

(Kalau waktu tidur anak saya semenjak sibuk main game mobile legends itu ya jadi tidak teratur sering tidur sering tidak terus anak saya malas ngapa-ngapain, heran juga saya sampai segitunya gara-gara main game saja).

Selanjutnya hasil wawancara dengan Ardi dia mengatakan<sup>104</sup> :

*“Kalu pengaruhnyo kek waktu untuk tiduk ambo tu malam tulah tiduknyo kalu siang idak pernah itulah siang tu sibuk main kalu hari libur itu seharian dari pagi sampek sore kalu waktu sekolah balik sekolah tu langsung main ngumpul kek kawan lanjut main gamenyo sampai magrib jadi idak pake tiduk siang. Aktivitas sehari-hari ambo yo kalu ambo nilai ambo jadi malas lah, ngapo-ngapo malas, kadang tu ntah ngapo gaek manggil ajo ambo diam ajo cak itu jugo kalu kawan manggil kadang tu banyak lah diam idak ambo jawab ntah ngapo. Kalu itu yo caro ambo simple nikmati mainnyo ajo tapi idak ambo tiru karakter heronyo”.*

(Kalau pengaruhnya dengan waktu untuk tidur saya itu malam saja tidurnya kalau siang tidak pernah siang itu sibuk main kalau hari libur itu seharian dari pagi sampai sore kalau waktu sekolah pulang sekolah langsung main ngumpul dengan teman lanjut main gamenya sampai magrib jadi tidak pakai tidur siang. Aktivitas sehari-hari saya ya kalau saya nilai saya jadi malas, ngapa-ngapain malas, sering itu ntah kenapa orang tua manggil saja saya diam saja seperti itu juga kalau teman manggil sering itu banyak lah diam tidak saya jawab ntah kenapa. Kalau itu ya cara saya simple nikmati mainnya saja tidak saya meniru karakter heronya).

Tanggapan dari orang tua Ardi dia mengatakan<sup>105</sup>:

*“Kalu waktu tidur anak bapak tu cak biaso tulah jam-jamnyo tidur tapi kalu siang dak nian pkai tidur dio sibuk main tulah, anak bapak tu banyak lah diam kalu dirumah dak tau ngapo”*

---

<sup>103</sup> Dayat (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>104</sup> Ardi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>105</sup> Efendi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

(Kalau waktu tidur anak bapak itu seperti biasa jam-jamnya tidur tetapi kalau siang tidak pakai tidur dia sibuk main saja, anak bapak itu banyaklah diam kalau dirumah tidak tau kenapa).

Selanjutnya hasil wawancara dengan Adit dia mengatakan<sup>106</sup> :

*“Kalu waktu tidur ambo lumayan lah teratur, kadang tidur siang kadang idak kalu malam tu tidurnyo sekitaran jam 12 lah tidur, yo gawean galak tu main game kolah tulah tahan sampai jam segitu baru tidurnyo. Kalu samo aktivitas harian ambo cak itulah biaso-biaso ajo. Caro ambo dak ado si cuman ambo idak ado niru heronyo”.*

(Kalau waktu tidur saya lumayan teratur, sering tidur siang sering tidak kalau malam itu tidurnya sekitaran jam 12 tidurnya, ya kerjaan sering main game saja itulah tahan sampai jam segitu baru tidurnya. Kalau sama aktivitas harian saya seperti itulah biasa-biasa saja. Cara saya tidak ada sih cuman saya tidak ada meniru heronya).

Tanggapan dari orang tua adit dia mengatakan<sup>107</sup>:

*“Anak ibu kalu tidurnyo dibawah jam 12 paling lamolah jam 12 tidurnyo kalu malam tapi kalu siang kadang-kadang ajo dio tidur, anak ibu tu enak kalu diatur ndak nurutlah”*

(Anak ibu kalau tidurnya dibawah jam 12 paling lama jam 12 tidurnya kalau malam tetapi kalau siang jarang dia tidurnya, anak ibu itu enak kalau diatur mau nurut).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *game mobile legends* berdampak buruk terhadap kebiasaan sehari-hari dari remaja tersebut, seperti pengaruhnya dengan waktu tidur yang kurang baik dan tidak teratur dikarenakan sibuk bermain game saja, kemudian remaja tersebut menjadi malas dalam beraktivitas sehari-hari.

---

<sup>106</sup> Adit (Informan remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>107</sup> Evi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

#### 4. Etika Kerja

Hasil wawancara dengan informan Fauzi dia mengatakan bahwa<sup>108</sup> :

*“Kalu ambo melakukan kewajiban ambo kayak tugas sekolah tu ambo tetap buat tugas yang disuruh dekek guru tu nta itu pas balik tulah ambo buat tapi seringlah malam ambo buatnyo karno siangnyo sibuk main game tulah. Konsentrasi ambo campur aduk lah tapi tetap dikerjokan kewajiban ambo tu. Kalu hasilnyo cukuplah walaupun kurang memuaskan dak besak nian nilainyo”.*

(Kalau saya melakukan kewajiban saya seperti tugas sekolah itu saya tetap kerjakan tugas yang disuruh dari guru nta itu waktu pulang sekolah saya buatnya tetapi seringlah malam saya buatnya karena siangnyo sibuk main game saja. Konsentrasi saya campur aduk tetapi tetap dikerjokan kewajiban saya. Kalau hasilnya cukuplah walaupun kurang memuaskan tidak begitu besar nilainya).

Adapun tanggapan dari orang tua Fauzi dia mengatakan bahwa<sup>109</sup>:

*“Anak sayo tu sukonyo yo main game ajo tapi kalupun ado tugas dari sekolah yo tetap nyo buek, disekolah jugo nilainyo cukuplah dak buruk-buruk nian”*

(Anak saya itu sukanya ya main game saja tetapi kalaupun ada tugas dari sekolah ya tetap dia buat, di sekolah juga nilainya cukuplah tidak begitu jelek).

Selanjutnya hal yang senada disampaikan oleh informan Segi dia mengatakan<sup>110</sup> :

*“Kalu tugas sekolah tu ambo kerjokan terus tapi waktunyo yo idak nentu kadang sore kadang malam. Kalu konsentrasi ambo yo cak biasolah tapi tetap konsen ngerjokan kewajiban ambo tu walaupun idak elok nian. Nah kalu hasilnyo dak pulo elok nian tapi jadilah”*

(Kalau tugas sekolah saya kerjakan terus tetapi waktunya ya tidak menentu sering sore sering malam. Kalau konsentrasi saya ya seperti biasalah tetapi tetap konsentrasi ngerjokan kewajiban saya walaupun

---

<sup>108</sup> Fauzi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>109</sup> Fery (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>110</sup> Segi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

tidak begitu bagus. Nah kalau hasilnya tidak begitu bagus nian tetapi jadilah).

Adapun tanggapan dari orang tua Segi yang mengatakan<sup>111</sup>:

*“Masalah tugas atau pr sekolah anak saya tu tetap dibuatnya tapi waktunya bebas seterah dio buatnya ndak kapan, saya idak begitu melarangnya untuk bermain asalkan tugas dan kewajibannya tetap dikerjokan dak papo”.*

(Masalah tugas atau pr sekolah 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).

Kemudian hal yang berbeda disampaikan informan Fikri dia mengatakan bahwa<sup>112</sup> :

*“Ambo kalu ado tugas sekolah tu jarang ambo buat malas nian ndak buatnya tu ambo asik main game ajo. Konsentrasi ambo yo dak nentu kadang dak konsen tepikir terus kek ndak main game ajo kalu ngerjokan apo-apo tu. Yo kalu hasilnya dak elok-elok nian karno banyak lah ambo malasnyo”.*

(Saya kalau ada tugas sekolah jarang sekali saya buat malas sekali mau buatnya 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. Ya kalau hasilnya tidak begitu bagus karena banyaklah saya malasnyo).

Kemudian tanggapan dari orang tua Fikri dia mengatakan<sup>113</sup>:

*“Ibu kalu masalah tugas anak ibu tu kalu nyo idak buek ibu marahi nyo, tapi anak ibu ko dak dengar kecek kadang tu, mano malas nian ngapo-ngapo anak ibu tu”*

(Ibu kalau masalah tugas anak ibu ini kalau dia tidak buat ibu marahi dia, tetapi anak ibu ini tidak dengar kataan sering tu, mana malas sekali ngapa-ngapain anak ibu ni).

---

<sup>111</sup> Agus (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>112</sup> Fikri (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>113</sup> Nia (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

Selanjutnya hasil wawancara dengan David dia mengatakan<sup>114</sup> :

*“Yo ambo ngerjokan kewajiban ambo tu jarang pulo dikerjokan nian karno malas tulah, tapi kalu tugas sekolah yo ambo berusaha kerjokan nyampek selesai. Kalu konsentrasi ambo cak biaso ajo konsen yo konsen pokoknyo konsen lah ntah itu konsen ntah idak. Kalu kek hasilnya cukuplah dak pulo ambo ijo nian”.*

(Ya saya mengerjakan kewajiban saya itu tidak begitu sering dikerjakan karena malas tadi, tetapi kalau tugas sekolah ya saya berusaha kerjokan 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 nian).

Adapun tanggapan dari orang tua David dia mengatakan<sup>115</sup>:

*“Yang sayo tau anak sayo tu dak pernah beulah kalu disekolah kayaknyo tugas yo dikerjokannyo terus, sayo dak pernah dapek laporan kalu anak sayo tu beulah disekolah, kalu nilai prestasinyo cukuplah”*

(Yang saya tau anak saya itu tidak pernah buat masalah kalau di sekolah sepertinya tugasnya ya dikerjakannya terus, saya tidak pernah dapat laporan kalau anak saya itu buat masalah di sekolah, kalau nilai prestasinya cukuplah).

Kemudian hal yang senada dari hasil wawancara dari informan

Ardi dia mengatakan<sup>116</sup> :

*“Kalua ambo tu kalu ado tugas ntah tugas dirumah tugas sekolah pasti bawakannya malas tulah ntah ngapo. Kalu konsentrasi ambo idak pulo konsen tu idak mungkin gara-gara sibuk kek main mobile legends tulah kalu jadi cak iko. Hasilnya yo dak memuaskan kadang ambo berharok yang elok tapi belum biso karno bawakan ambo ko masih malas tulah”.*

(Kalau saya itu kalau ada tugas baik itu tugas di rumah atau tugas sekolah pasti bawakan saya malas tulah tidak tau kenapa. Kalau konsentrasi saya tidak begitu konsen itu tidak mungkin gara-gara sibuk main mobile legends itulah mungkin jadi seperti ini. Hasilnya ya tidak memuaskan sering saya berharap yang bagus tetapi belum bisa karena bawakan saya masih malas inilah).

---

<sup>114</sup> David (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>115</sup> Dayat (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>116</sup> Ardi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

Kemudian tanggapan dari orang tua Ardi dia mengatakan<sup>117</sup>:

*“Kalu anak bapak tu malas nian ngapo-ngapo ntah itu buat tugas sekolah atau yang lain, itulah dio tu sibuk main game ajo kerjoannyo”*

(Kalau anak bapak itu malas sekali ngapa-ngapa ntah itu buat tugas sekolah atau yang lain, itulah dia sibuk hanya bermain game saja kerjaannya).

Selanjutnya hasil wawancara dari informan Adit dia mengatakan<sup>118</sup>:

*“Ambo kalu ngerjokan kewajiban tu kadang ndak kadang idak, kalu tugas sekolah yo ambo kerjokan. Konsentrasi ambo biaso ajo dak tau nian ambo. Hasilnya cukuplah karno tetap dapek rangking 10 besar disekolah tu ambo”.*

(Saya kalau mengerjakan kewajiban itu sering mau sering tidak, kalau tugas sekolah ya saya kerjakan. Konsentrasi saya biasa saja tidak begitu tau saya. Hasilnya cukuplah karena tetap dapat rangking 10 besar disekolah saya).

Kemudian tanggapan dari orang tua Adit dia mengatakan<sup>119</sup>:

*“Anak ibu tu kalu disuruh-suruh ndak jugo nurut apo lagi kewajiban kek tugas-tugasnyo kayak tugas sekolah tu pasti dibueknyo, nengok dari prestasinyo disekolah lumayan lah anak ibu tu masuk 10 besar terus”*

(Anak ibu itu kalau diperintah-perintah mau juga nurut apa lagi kewajiban dengan tugas-tugasnya seperti tugas sekolah itu pasti dibuatnya, lihat dari prestasinya disekolah lumayanlah anak ibu itu masuk 10 besar terus).

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa remaja yang dijadikan informan diatas, didalam melakukan kewajiban mereka masih mau mengerjakan tugas yang ada seperti tugas sekolah, tetapi ada juga yang masih malas untuk mengerjakan tugas dan kewajiban mereka.

---

<sup>117</sup> Efendi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>118</sup> Adit (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>119</sup> Evi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

Kemudian konsentrasi mereka cukup baik karena mereka masih mampu konsentrasi walaupun ada juga yang kurang konsentrasi mereka karena faktor *game mobile legends* tadi. Kemudian hasil dari pekerjaan yang mereka lakukan cukup memuaskan bagi mereka.

## 5. Keterandalan Atau Keajegan

Hasil wawancara dari informan Fauzi dia mengatakan<sup>120</sup> :

*“Pengaruhnya dengan pencapaian cito-cito ambo dak pulo tau nian ambo karno ambo jugo masih bingung ndak jadi apo cito-cito ko, tapi ambo ndak jadi orang yang sukses kelak. Yang ambo dapekkan kayaknya ambo bisa lebih terampil biso aktif walaupun dekek main game ajo ambo bisa jadi sukses kelak ndak jadi gamers dunia atau youtuber-youtuber cak itu”.*

(Pengaruhnya dengan pencapaian cita-cita saya tidak begitu tau nian saya karena saya juga masih bingung mau jadi apa cita-cita ini, tetapi saya ingin menjadi orang yang sukses nanti. Yang saya dapatkan sepertinya saya bisa lebih terampil bisa aktif walaupun dengan main game saja saya bisa jadi sukses nanti ingin menjadi gamers dunia atau youtuber seperti itu).

Tanggapan dari orang tuanya yakni bapak Fery mengatakan<sup>121</sup>:

*“Kalau soal cito-cito sayo jugo belum pernah nanyo cito-citonyo ndak jadi apo, kini fokus ajo kek sekolahnyo dulu jangan buek masalah ajo, kalau sayo nurut ajo kalau anak tu mau jadi apo asalkan itu berguna baginyo dan jugo kami sebagai orang tuanyo yang berbau positif kedepannyo kami selalu mendukungnyo”.*

(Kalau soal cita-cita saya juga belum pernah bertanya cita-citanya mau jadi apa, sekarang fokus saja dengan sekolahnya dulu jangan buat masalah saja, kalau saya ngikut saja kalau anak itu mau jadi apa asalkan itu berguna baginya dan juga kami sebagai orang tuanya yang mengarah positif kedepannya kami selalu mendukungnya).

---

<sup>120</sup> Fauzi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>121</sup> Fery (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

Selanjutnya hasil wawancara dengan informan Segi dia mengatakan<sup>122</sup>:

*“Pengaruhnyo mungkin idak pulo ado nian, karno cito-cito ambo ndak jadi polisi yo dak bepengaruh nian palingan kurang olahraga jago stamina kek fisik tulah kurang karno sibuk main game ko ajo. Yang pastinyo ambo bisa main game mobile legends, bisa ngatur strategi ambo biar bejalan pulo kemampuan ambo ko”*

(Pengaruhnya mungkin tidak begitu ada nian, karena cita-cita saya ingin menjadi polisi ya tidak berpengaruh nian mungkin kurang olahraga jaga stamina dengan fisik itulah kurang karena sibuk bermain game itu saja. Yang pastinya saya bisa main game mobile legends, bisa mengatur strategi saya supaya berjalan juga kemampuan saya).

Kemudian tanggapan dari orang tuanya yakni bapak Agus dia mengatakan<sup>123</sup>:

*“Kalu soal pengaruhnyo dekek cito-citonyo kurang tau nian sayo, tapi anak sayo semenjak sibuk main hp main game tu jadi pemalas, takutnyo yo berefek kek masa depannya kelak, tapi sayo selalu nasehati dan berinyo suport untuk maju dan sukses kedepannyo”*

(Kalau soal pengaruhnya dengan cita-citanya kurang begitu tau saya, tetapi anak saya semenjak sibuk main hp main game itu menjadi pemalas, takutnya ya berefek dengan masa depannya nanti, tetapi saya selalu menasehati dan berinya suport untuk maju dan sukses kedepannnya).

Selanjutnya hal berbeda disampaikan oleh informan Fikri dia mengatakan<sup>124</sup> :

*“Kalu pengaruhnyo tu ambo dak tau nian apo, kayaknyo ambo jadi terlambek dalam segala hal ntah itu belajar ambo, kemampuan ambo, untuk mencapai cito-cito ambo. Yang ambo dapekkan kek main mobile legends ko ambo jadi banyak kawan, kalu kek cito-cito ambo kayaknyo idak ado lah”*

(Kalau pengaruhnya itu saya tidak begitu tau pasti, sepertinya saya menjadi terhambat dalam segala hal baik itu belajar saya, kemampuan

---

<sup>122</sup> Segi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>123</sup> Agus (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>124</sup> Fikri (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

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 Fikri dia mengatakan<sup>125</sup>:

*“Ibu dak paham nian kalu masalah itu nak, yang jelas ibu selalu mendukung anak ibu tu untuk terus semangat dalam segala hal yang bermanfaat untuknyo dan berguno untuk masa depannyo kelak”*

(Ibu tidak begitu paham kalau masalah itu nak, yang jelas ibu selalu mendukung anak ibu untuk selalu semangat dalam segala hal yang bermanfaat untuknya dan berguna untuk masa depannya nanti).

Selanjutnya hasil wawancara dari informan David dia mengatakan<sup>126</sup> :

*“Kalu ditanyokam pengaruh kayaknyo ado tapi ambo dak pulo tau nian yang ambo tau game tu berdampak dk elok kalu mainnyo lamo cak ambo ko tapi cak mano lagi kalu idak main tu dak nian biso dalam sehari tu pasti ado main game tu, kalu kek cito-cito dak adolah ngaruhnyo kalu menurut ambo. Kalu yang ambo dapekkan dari main game mobile legends kek cito-cito dak ado lah karno dak ad kaitannyo kek cito-cito ambo palingan ambo dapek ilmu kek wawasan ajo tentang game tu”.*

(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 nian bisa dalam sehari pasti ada main game. 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).

Tanggapan dari orang tua David dia mengatakan<sup>127</sup>:

*“Anak sayo kalu kini sayo fokuskan dulu untuk sekolah yang benar soal cito-citonyo kelak sayo suport dan kasih dukuangan ajo, anak sayo cito-citonyo si ndak jadi anggota TNI yo sayo selalu dukung untuk nyo meraih cito-citonyo tu”*

---

<sup>125</sup> Nia (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>126</sup> David (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>127</sup> Dayat (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

(Anak saya kalau sekarang saya fokuskan dulu untuk sekolah yang benar soal cita-citanya nanti saya suport dan kasih dukungan selalu, anak saya cita-citanya si mau jadi anggota TNI ya saya dukung untuk dia meraih cita-citanya itu).

Selanjutnya hasil wawancara dengan informan Ardi dia mengatakan<sup>128</sup> :

*“Pengaruhnyo kek cito-cito ambo dak ado lah, game yo game cuman hobi ajo, cito-cito yo cito-cito ambo kedepannyo menjadi orang yang sukses. Ambo dapekkan pelajaran dan pengalaman ajo dari game ambo bisa belajar mengambik keputusan ataupun strategi kek momentum yang pas dalam melakukan apo-apo”*

(Pengaruhnya dengan cita-cita saya tidak ada, game ya game cuman hobi saja, cita-cita ya cita-cita saya ke depannya menjadi orang yang sukses. Saya dapatkan pelajaran dan pengalaman saja dari game saya bisa belajar mengambil keputusan ataupun strategi dengan momentum yang baik dalam melakukan apa-apa).

Tanggapan dari orang tua Ardi dia mengatakan<sup>129</sup>:

*“Soal pengaruhnyo game tu pasti ado berpengaruh dekek anak bapak tu ntah itu soal untuk pencapaian cito-citonyo ataupun yang lain, tapi bapak selalu menasehati dio ntah itu dari positif maupun perlakuan negatifnyo”*

(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).

Kemudian hasil wawancara dari informan Adit dia mengatakan<sup>130</sup> :

*“Ntah kayaknyo idak ado, ambo bercito-cito ndak jadi guru mungkin ado dikit pengaruhnyo ambo dikit jadi malas. Yang ambo dapekkan yo banyak kawan kalu main game tu karno biso kenal dari jauh-jauh kek dapek pengalaman pembelajaran ajo”*.

(Ntah sepertinya tidak ada, saya bercita-cita ingin menjadi guru mungkin ada sedikit pengaruhnya saya sedikit menjadi pemalas. Yang

---

<sup>128</sup> Ardi (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>129</sup> Efendi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

<sup>130</sup> Adit (Informan Remaja), Wawancara 12 Agustus 2019

saya dapatkan ya banyak teman kalau main game itu karena bisa kenal dari jauh-jauh dengan dapat pengalaman pembelajaran saja).

Kemudian tanggapan dari orang tua Adit dia mengatakan<sup>131</sup>:

*“Anak ibu kalau soal cito-cito belum nian kepikiran caknyo masih mikir main-main tulah, tapi ibu tetap menegur ataupun menasehatinyo, karno dio masih butuh bimbingan nian”.*

(Anak ibu kalau soal cita-cita belum begitu kepikiran sepertinya masih mikir main-main saja, tetapi ibu tetap menegur dan menasehatinya karena dia masih butuh bimbingan).

Dari hasil wawancara dengan informan remaja diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh *game mobile legends* dengan pencapaian cita-cita remaja tersebut cenderung tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian cita-cita mereka tetapi ada sebagian yang menyadari dirinya menjadi malas dalam melakukan sesuatu. kemudian dari untuk pencapaian cita-cita mereka bisa mengambil pengalaman ataupun pelajaran dari *game* tersebut bahwa mereka bisa mengambil momentum dan keputusan yang tepat didalam melakukan sesuatu.

---

<sup>131</sup> Evi (Informan Orang Tua), Wawancara 12 Agustus 2019

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Displin Diri**

Disiplin diri yaitu mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.<sup>132</sup>

Dari hasil wawancara dapat diketahui didalam kedisiplinan diri remaja tersebut belum mampu mengontrol waktu dalam bermain game mobile legends mereka acuhkan saja, sampai melupakan kegiatan ataupun kewajiban dan aturan yang ada dirumah dan juga aturan yang ada disekolah.

### **2. Tindakan atau aksi yang tidak implusif**

Tindakan atau aksi yang tidak impulsif yaitu menilai tentang kecenderungan individu untuk melakukan tindakan yang tidak impulsif (memberikan respon kepada stimulus dengan pemikiran yang matang).<sup>133</sup>

Dalam hal berkaitan dengan aksi yang tidak implusif remaja tersebut menjadi remaja yang emosional seperti sering marah-marah, membanting hp, meninju dinding dikarenakan mereka kalah pada saat bermain *game mobile legends*. Kemudian dalam halnya dengan orang tua remaja tersebut masih mementingkan kepentingan orang tua mereka ketimbang bermain *game* walaupun ada dari mereka yang masih

---

<sup>132</sup> Nailun Izzati Wahdah, "Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri Malang", (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), Hal 20-21

<sup>133</sup> Nailun Izzati Wahdah, "Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri Malang", Hal 20-21

bermain *game mobile legends* pada saat bersamaan dengan melaksanakan kerjaan yang disuruh orang tuanya. Hal yang lain reaksi mereka pada saat habis kuota mereka cenderung lebih kepada kesal ataupun marah sebentar saja.

### 3. Kebiasaan baik

Kebiasaan baik merupakan kemampuan individu dalam mengatur pola perilaku menjadi sebuah kebiasaan yang pada akhirnya menyehatkan. Biasanya individu yang memiliki kebiasaan baik akan menolak sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk walaupun hal tersebut menyenangkan baginya.<sup>134</sup>

Didalam halnya kebiasaan baik *game mobile legends* berdampak buruk terhadap kebiasaan sehari-hari dari remaja tersebut, seperti pengaruhnya dengan waktu tidur yang kurang baik dan tidak teratur dikarenakan sibuk bermain game saja, kemudian remaja tersebut menjadi malas dalam beraktivitas sehari-hari.

### 4. Etika kerja

Didalam halnya etika kerja berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi dirinya dalam layanan etika kerja. Biasanya individu mampu memberikan perhatian penuh pada pekerjaan yang dilakukan. kemampuan mengatur diri individu tersebut didalam layanan etika.<sup>135</sup>

---

<sup>134</sup> Nailun Izzati Wahdah, "Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri malang, Hal 20-21

<sup>135</sup> Nailun Izzati Wahdah, "Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri malang", Hal 20-21

Didalam melakukan kewajiban mereka masih mau mengerjakan tugas yang ada seperti tugas sekolah, tetapi ada juga yang masih malas untuk mengerjakan tugas dan kewajiban mereka. Kemudian konsentrasi mereka cukup baik karena mereka masih mampu konsentrasi walaupun ada juga yang kurang konsentrasi mereka karena faktor *game mobile legends* tadi. Kemudian hasil dari pekerjaan yang mereka lakukan cukup memuaskan bagi mereka.

##### **5. Keterandalan atau keajegan**

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.<sup>136</sup>

Pengaruhnya *game mobile legends* dengan pencapaian cita-cita remaja tersebut cenderung tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian cita-cita mereka tetapi ada sebagian yang menyadari dirinya menjadi malas dalam melakukan sesuatu. kemudian dari untuk pencapaian cita-cita mereka bisa mengambil pengalaman ataupun pelajaran dari *game* tersebut bahwa mereka bisa mengambil momentum dan keputusan yang tepat didalam melakukan sesuatu.

---

<sup>136</sup> Nailun Izzati Wahdah, "Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri Malang", Hal 20-21

Hasil dari wawancara dari informan mengenai kemampuan kontrol diri remaja pecandu *game mobile legends* di Kelurahan Kebun Beler, lebih jelasnya peneliti akan paparkan berbentuk tabel seperti dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu *Game Mobile Legends***

NO	Aspek	Keterangan
1.	Disiplin diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak bisa mengontrol waktu didalam bermain <i>game mobile legends</i>.</li> <li>- Remaja menjadi acuh terhadap diri sendiri.</li> <li>- Melupakan kewajiban atau aturan yang ada di rumah dan di sekolah.</li> </ul>
2.	Tindakan atau aksi yang tidak implusif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kehilangan kontrol emosinya.</li> <li>- Suka meninju lantai dan dinding,</li> <li>- Membanting hp ke lantai.</li> <li>- Berkata kasar dan kotor.</li> <li>- Suka kesal</li> </ul>
3.	Kebiasaan baik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Waktu tidur mereka menjadi tidak teratur.</li> <li>- Remaja menjadi malas mengerjakan sesuatu.</li> </ul>
4.	Etika kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Remaja tersebut masih ingin mengerjakan tugas yang ada walaupun masih ada yang bermalasan.</li> <li>- Konsentrasi mereka masih cukup baik.</li> <li>- Hasil dari pekerjaan mereka cukup memuaskan.</li> </ul>
5.	Keterandalan atau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mereka bisa mengambil</li> </ul>

	keajegan	pengalaman dan pelajaran dari bermain <i>game mobile legends</i> dan mengambil keputusan yang tepat didalam melakukan sesuatu. - Sebagian masih menjadikan mereka malas.
--	----------	---

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa remaja pecandu *game mobile legends* yang berada di Kelurahan Kebun Beler tersebut belum mampu untuk mengontrol dirinya dengan baik, yang membuat remaja tersebut lepas kontrol dalam bermain *game mobile legends*, seperti remaja tersebut melakukan tindakan yang diluar perkembangan mereka, norma, dan agama. Walaupun ada sedikit dampak yang positif bagi mereka, seperti remaja masih ingin membantu pekerjaan orang tuanya dan masih mengerjakan setiap tugas yang diberikan kepada mereka, tetapi dampak yang negatif yang terjadi terhadap remaja tersebut yang lebih dominan, contohnya membanting *handpone*, meninju dinding atau lantai, berkata kasar atau kotor, remaja tersebut menjadi pemalas, menjadikan mereka mengabaikan kewajiban dan aturan yang ada di rumah dan di sekolah, mengabaikan terhadap diri sendiri, melupakan waktu untuk istirahat seperti waktu tidur dan yang merugikan bagi mereka dan orang disekitarnya yang nantinya akan berdampak buruk bagi mereka baik itu masa depan dan kesehatan mereka.

## B. Saran

Berdasarkan hasil dari kemampuan kontrol diri remaja pecandu *game mobile legends* di kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu, maka ada beberapa saran dari peneliti yang kiranya dapat dijadikan pertimbangan dan masukan untuk pihak-pihak yang terkait.

1. Kepada orang tua, agar kiranya orang tua dari masing-masing remaja tersebut lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka didalam menggunakan *handphone*, mengontrol dan memberikan ketegasan didalam mendidik anak mereka serta memberikan masukan yang baik mengenai berbahayanya bila keseringan dalam bermain game di *hendphone* terlalu lama khususnya *game mobile legends* yang mereka sering memainkan setiap harinya.
2. Kepada remaja, diharapkan kepada mereka agar tidak terjadi kembali kecanduan atau berlebihan lagi dalam memainkan *game mobile legends*, karena dapat merusak kesehatan bagi remaja serta merusak keperibadian remaja tersebut menjadi remaja bertingkah laku buruk bahkan dapat mengecewakan kedua orang tua, jadi lakukanlah kegiatan-kegiatan yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang tua bahkan orang lain.
3. Kepada keluarga terdekat, agar kiranya memberikan dukungan yang positif untuk remaja tersebut, jangan biarkan remaja tersebut bermain terlalu lama dalam bermain *game mobile legends* yang mengakibatkan kecanduan dan membuat mereka menjadi remaja yang buruk serta membuat suasana berisik dilingkungan rumahnya. Agar nantinya remaja

tersebut lebih bisa menghormati orang lain dan bisa memanfaatkan waktu luangnya dengan baik dan bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

4. Bagi pembaca, semoga dengan adanya penulisan ini maka pembaca dapat mengetahui bahayanya dalam menggunakan *handphone* terkhusus bermain *game mobile legends* jika terlalu lama dalam bermain game tersebut maka akan dapat menyebabkan hal-hal yang merugikan baik diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu jagalah diri kita maupun orang terdekat dan bijaklah dalam memainkan *game mobile legends* dan bermainlah secukupnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abu, 2009. *Psikologi Umum*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Aini Noor Aliya dan Mahardayani Hervi Iranita, 2011, *Jurnal Psikologi Pitutur*, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus”, Volume 1, No 2.
- Alif Harsan, 2011, *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: Media Kita.
- Arumsari Cucu, 2016, *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, “Konseling Individual Dengan Teknik Modeling Simbolis Terhadap Peningkatan Kemampuan Kontrol Diri”, Vol. 2 No. 1
- Astuti Puji Siwi, 2015, *Jurnal Formatif* “Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika”, Vol 5, No 1.
- Azwar Saifuddin, 1997. *Metode Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bahri Djamarah, 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Desmita, 2008. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Budhi Hernoyo Ferry dan Indrawati Sri Endang, 2016, *Jurnal Empati*, “Hubungan antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game Online* Di *Game Center X Semarang*”, Vol. 5 No 3.
- Bungin Burhan, 2010. *Data Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiman Agus. dkk, 2014, *Jurnal Sisfotek Global*, Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA) Vol 4 No 2.
- Danim Sudarwan, 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung CV. Pustaka Setia.
- Dariyo Agoes, 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* Bandung: PT Refika Aditama.

- Ermida, 2001, *Jurnal Insan*, Sikap terhadap pembelian produk secara online (E-Commerce) ditinjau dari tipe kepribadian ekstrovet-introvet, Vol. 03, No. 1
- Farchan Arief, 1992. *Pengantar Metoda Penelitian Kualitatif*, Surabaya : Usaha Nasional.
- Harahap Yuli Yanti, 2017, *Jurnal Edukasi*, Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan, Vol. 3, No. 2, Juli 2017
- Ireztyawan Ike, 2018, *Jurnal Fisip*, Fenomena *Game Mobile Legends* Bagi Perempuan Anggota *Victory Squad*, Vol. 5.
- Iskandar, 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Jahja Yudrik, 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jumansyah, Recky, 2017. *Jurnal Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa UMBY.
- Khotimah Khusnul dan Minarni Endang, *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi Seminar Nasional*, Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X TKR, Isbn: 978-602-72362-7-1
- Marhayati Nelly, 2013, *Jurnal Lentera Pendidikan*, “Dampak Hukuman Fisik Terhadap Perilaku Delinkuen Remaja”, Vol. 16 No. 1
- Meleong, J Lexy, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT. Remaja Roskadarya.
- Ramadhani Fatma Ria, 2018, “Pelatihan Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* Pada Anak Usia Sekolah”, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ramadianty Vera Desy, 2018. “*Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*”, Analisis Pengukuran Performansi Jaringan 4g Lte Telkomsel Dalam *Event Game Mobile Legends*: Bang-Bang Di Pontianak vol. 2 no. 1.

- Santrock. W John, 2011. *Life-Span Development Perkembangan masa-hidup*, Jakarta: PT: Erlangga.
- Satori Djam'am, Komariah Aan, 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, cv
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Thalib Bachri Syamsul, 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Ulum Bahrul, 2018. *Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Wade Carole. dkk, 2007. *Psikologi*, Jakarta : Erlangga.
- Wilcox Lynn, 1995. *Ilmu Jiwa Bertemu Tasawuf*, Jakarta: Serambi.
- Yanti Andi Ari Dwi, 2018. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, IAIN Bengkulu.
- Yeli Salmainsi, 2012. *Psikologi Agama*, Riau : Zanafa Publishing.
- INTERNET:
- Fauzi, Prima Moch, 2017, "Tips Dan Trik Bermain *Mobile Legends* : Bang-Bang ".Okezone.Com. Di Akses Tanggal 14 November 2018.
- <https://belajarpsikologi.com>
- <https://www.liputan6.com>
- Khalid, Umair (19 Juni 2017). "*Mobile Legends Jungle Guide-Jungling Tips,Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How To Farm Jungle*". Segmentnext. Diakses Tanggal 14 November 2018.
- Suckley,Matt, 2018. "*Mobile Legends Is Quietly Out-Grossing Arena Of Valor In Many Countries*". *Pocket Gamer*. Diakses Tanggal 14 November 2018.