

Adiksi *Game Online Mobile Legend* Pada Anak

Ria Kustiyani

Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Malikussaleh
Email: Riakustiyani@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the addictive behavior of the online game *Mobile Legend* in children and its effect on children's time management. The approach used in this research is a qualitative method, with a descriptive method. In this study, the subject under study was a 9 year old boy who had addiction to online games. Data collection was carried out using interview and observation techniques. The result of this research is that high addiction to Online Game *Mobile Legend* and *Mobile Legend: Bang Bang* greatly influences the time usage of the subject. Time that should have been used to gain knowledge was wasted because it was used to play the game *Mobile Legend: Bang Bang*.

Keywords: *Online Games, Addiction, Time Management*

Pendahuluan

Internet yang semula merupakan sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung komputer ke dalam jaringan. Internet memuat informasi tidak terbatas, warna, gerakan, suara dan respons yang segera. Jumlah pengguna internet terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi makin murah dan mudahnya koneksi internet tersebarnya jaringan serta tersedianya *gadget* seperti computer *Smartphone*, dan *tablet*. Ketertarikan seseorang terhadap internet tergantung kebutuhan, minat, dan kepribadian individu salah satunya untuk bermain *game online*. *Game online* adalah game berbasis elektronik dan visual. Game ini menggunakan jaringan internet sehingga mempunyai perbedaan besar dengan game lain yaitu pemain bukan hanya bermain dengan orang yang ada di sebelahnya melainkan juga dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain. Namun *adiksi game online* juga memiliki efek yang merugikan antara lain laai terhadap kegiatan sehari-hari dan memunculkan gejala aneh seperti rasa tak tenang atau gelisah jika hasrat bermain tidak segera terpenuhi (Weinstein, 2013).

Anak-anak lebih rentan mengalami kecanduan *adiksi game online*. Para *gamers* rela berlama-lama bermain *game* demi kemenangan dan skor yang tinggi. Sebagian dari mereka bahkan tidak ingin permainannya diganggu dan memilih untuk terus bermain tanpa henti. Mengingat bahwa segala sesuatu yang berlebihan tentu dapat berakibat buruk, tidak terkecuali bagi kasus *game addiction*.

Salah satu *game online* yang sedang banyak digemari saat ini adalah *mobile legend*. Selain mudah dimainkan, *size game* ini terbilang kecil tidak seperti *game MOBA* lain yaitu kurang lebih 100 megabytes. Jauh dibandingkan dengan *game* serupa yang setidaknya bisa menghabiskan 500 megabytes saja. Sehingga *mobile legend* bisa dimainkan di *smartphone* yang memiliki spesifikasi rendah

Dengan memiliki fitur virtual pad, pemain bisa lebih mudah mengontrol semua gerakan hero atau karakter, grafik yang bagus, bisa bermain bersama teman. Fenomena anak sekarang yang bermain *mobile legend* mereka akan bertahan didalam *game* meskipun kemungkinan akan kalah, hal ini dikarenakan apabila mereka keluar dari *game* secara tiba-tiba sebelum permainan itu selesai maka mereka akan dianggap AFK. Hukuman untuk pemain adalah mengurangi credit score ataupun tidak bisa ranked match. Hal ini yang membuat mereka tetap mempertahankan permainannya sehingga membuat anak kecanduan bermain *mobile legend*. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu dilakukan berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari anak. Banyak anak yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan tugas- tugas dan kegiatan positif lainnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan akan mengganggu anak dalam manajemen waktu. Dari pemaparan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk memilih judul penelitian terkait Adiksi *Game Online "Mobile Legend: Bang Bang"* Pada Anak.

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya *schemata*-skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya-dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan secara mental. Piaget membagi skema yang digunakan untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan: Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun), Periode praoperasional (usia 2–7 tahun) Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun), Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan tersebut. Periode sensorimotor adalah periode pertama dari empat periode. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spasial penting dalam enam sub-tahapan:

- Sub-tahapan skema refleks, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleksi
- Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).
- Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia dua belas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- Sub-tahapan awal representasi simbolik, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

Pengertian *Game Addiction*

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial (Soetjiningsih, 1998). Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri Church & Stone (dalam Hurlock, 2008). Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan, (Desmita, 2008). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007). Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa Griffiths & Wood (2000) dalam (Lemmens, 2009). Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya.

kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan dari diri masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi. *Game* adalah suatu program virtual yang dimainkan dengan peraturan di mana pemain memiliki konflik buatan yang harus diselesaikan (Dogan, 2014). Berdasarkan Kamus Inggris-Indonesia, kata *addiction* diterjemahkan sebagai kecanduan atau ketagihan (Salim, 1983). Dari kedua pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game addiction* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain game). Disini dapat dilihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas tinggi.

Hasil

Pada hakikatnya penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan adiksi *Game Online Mobile Legend: Bang Bang* pada Anak. Tema tersebut dipilih karena di era ini *game Mobile legend: Bang Bang* sedang banyak diminati oleh berbagai kalangan bukan hanya kalangan dewasa dan remaja saja, anak-anak pun mulai terlibat dalam bermain *game*. Seperti yang diketahui kemajuan IPTEK membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan. Kejelian untuk memilih mana yang baik dan mana yang buruk sepenuhnya diperlukan agar tidak terbawa arus negative. Sayangnya anak dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata sering kali menyeret anak pada kesenangan yang bila terus dibiarkan akan menimbulkan kecanduan.

Game addiction merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain *game*).

Subjek adalah seorang anak laki-laki berusia 9 tahun tugas perkembangan pada usia ini adalah belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang tidak merusak dirinya sendiri, belajar bergaul dengan teman sebaya, dan mengembangkan sikap yang positif terhadap kelompok sosial. Pada usia ini tidak dibenarkan untuk terlalu banyak bermain *game online* karena akan menimbulkan *addiction* pada anak, dan membuat anak menjadi kurang dalam hal relasi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek mempunyai adiksi yang tinggi terhadap *game online*. Ia menghabiskan waktu 2-3 jam dalam sekali permainan. Bisa dibayangkan bila waktu itu dapat digunakan untuk hal yang positif lainnya yang bermanfaat. Dari hasil temuan penelitian tersebut membuktikan bahwa tingkat adiksi yang tinggi terhadap *Game Online Mobile Legend* dan *Mobile Legend: Bang Bang* sangat berpengaruh terhadap penggunaan waktu subjek. Waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapatkan ilmu malah sia-sia karena digunakan untuk bermain *game Mobile Legend: Bang Bang*. Hal ini juga dijelaskan Young (2009). Ada beberapa tanda yang dapat dijadikan indikasi ketika seseorang sudah kecanduan bermain *game*:

1. Keasyikan bermain *game*. Seorang *gamer* akan terus memikirkan dan berfantasi tentang *game*-nya meskipun ia sedang melakukan aktivitas lain. Baginya *game online Mobile Legend: Bang Bang* begitu menyenangkan dimainkan, ada *feel* tersendiri saat mendapatkan *kill* didalam *game*. Sangkin asyiknya bermain *game*, subjek banyak melewatkan kegiatan-kegiatan positif, bahkan dan mengurangi waktu belajar anak.
2. Menyembunyikan kegiatan *gaming*-nya: Subjek memainkan *Game Mobile Legend* tidak hanya dimainkan pada waktu luang subjek mengatakan pada saat jam kuliah subjek tetap dengan *gamenya*, ia memegang hpnya dan meletakkannya sedikit kebawah untuk menghindar dari dosen.
3. Menarik diri dari keluarga dan teman-teman: Ketika bermain *game*, subjek lebih suka menyendiri mencari tempat yang sepi, karena menurutnya itu lebih nyaman dan tidak ada seorang pun yang bisa mengganggu *gaming*nya

Diskusi

Dari hasil observasi dan wawancara, Subjek mengatakan bahwa seorang awalnya ia bermain *game* karena untuk mengisi kebosannya, kemudian ia merasa lebih asik dan lebih tertarik pada *game-game online*, kemudian menjadikannya sebagai kebutuhan. Subjek mengatakan *Gamers Mobile Legend: Bang Bang* setidaknya membutuhkan waktu 2-3 jam untuk sekali permainan. Bila diteliti lebih lanjut hal ini jelas mengurangi waktu belajar *gamers*. Kesenangan bermain *game* yang melalaikan membuat anak lupa waktu belajar. Bahkan hingga hal-hal positif lainnya banyak terlewatkan, dan lebih memprioritaskan *game* dibandingkan hal lainnya. Menurutnya *game online Mobile Legend: Bang Bang* begitu menyenangkan dimainkan hingga menyebabkan lupa waktu. Berawal dari pengaruh lingkungan dan tampilan *gamenya* lebih menarik dibanding *game* lain. Di dalam *Mobile legend: Bang Bang* ini bisa bermain bersama teman, selain itu dalam *Mobile Legend: Bang Bang* terdapat system peringkat. Sebagian besar anak menganggap bahwa peringkat adalah yang terpenting.

Ketika seorang pemain memiliki peringkat yang paling tinggi, pemain tersebut dianggap pemain profesional, selain itu ketika mencapai peringkat yang paling tertinggi ada rasa kepuasan tersendiri. *Game*

Mobile Legend tidak hanya dimainkan pada waktu luang, subjek mengatakan sering mencuri waktu untuk bermain game pada saat mengaji atau sedang belajar dirumah.

Simpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, kecanduan game atau *game addiction* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Awalnya anak bermain game karena pengaruh lingkungan, kemudian ia tertarik dengan virtual yang ada pada game sehingga menimbulkan ketertarikan lebih jauh untuk memainkan game tersebut. Anak beranggapan bahwa *Game online Mobile Legend: Bang Bang* begitu menyenangkan ketika dimainkan. Di dalam *Mobile legend: Bang Bang* bisa bermain bersama teman, biasanya ada tim-tim *squad*. Selain itu dalam *Mobile Legend: Bang Bang* terdapat system peringkat. Sebagian besar pemain menganggap bahwa peringkat adalah yang terpenting. Sehingga orang berlomba- lomba untuk meraih peringkat tertinggi.

Mobile Legend: Bang Bang sangat berpengaruh terhadap penggunaan waktu anak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapatkan ilmu malah sia-sia karena digunakan untuk bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Anak yang memiliki adiksi game relasi sosialnya cenderung lemah atau kurang dibandingkan dengan anak yang tidak adiksi pada game, karena mereka lebih suka menyendiri pada saat bersama teman atau keluarga untuk bermain game. Selain itu anak yang teradiksi game memiliki manajemen waktu yang kurang teratur dan terarah. Mereka banyak melewatkan kegiatan-kegiatan positif, bahkan waktu belajar pun berkurang.

Daftar Pustaka

- Chapin, J.P (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Hurlock. (2008). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale eforado lescents*. Media Psychology, 12 (1), 77
- Soetjningsih. (1998). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Yuwanto, Listyo. (2010). *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya*, diakses dari www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/Mobile-Phone-Addict.html(25-12-2012)
- Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium*. Cyber Psychology & Behavior, 3 (5), 475-479. Doi:10.1080/15213260802669458 (diakses Maret2012).
- Ridwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, Alfabeta: Bandung.