

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan teknologi sangatlah pesat. Perkembangan ini dapat membawa pengaruh di dalam kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh pada semua kalangan, baik anak-anak, remaja, sampai orang dewasa. Perkembangan yang sangat pesat, menyebabkan banyak orang menjadi bergantung dengan kecanggihan teknologi. Teknologi sendiri berpengaruh pada banyak hal, tidak hanya untuk pendidikan dan industri. Teknologi juga masuk dalam ranah hiburan, seperti media sosial, dan *game online*.

Akbar (2012, dalam Adiningtyas, 2017), mendefinisikan *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer atau kabel LAN. Permainan *game online* biasanya disediakan langsung oleh sistem dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Permainan *game online* juga berfungsi sebagai media elektronik, yang menampilkan grafik berupa gerak, suara, warna, yang memiliki aturan main dan level tertentu. *Game online* memiliki gambar tiga dimensi dan efek-efek yang menarik. *Game online* semakin populer dan menarik dan diminati berbagai kalangan dari hari ke hari.

Perkembangan teknologi menyebabkan *game online* diminati di kalangan muda, terutama dalam hal *esport*. *Esport* merupakan singkatan dari *electronic sport*, atau olahraga dalam bidang elektronik. *Esport* dapat didefinisikan sebagai bidang olahraga, yang menggunakan peralatan elektronik sebagai bidang kompetisinya (Setiawan, 2021). *Profesional player (pro player)* merupakan sebutan untuk atlet yang tergabung dalam sebuah tim *esport*, sedangkan *gamers* merupakan sebutan untuk seorang yang memiliki hobi atau kebiasaan untuk bermain *game online* (Saputro, 2022).

Perbedaan *pro player* dan *gamers* bisa dilihat dari beberapa hal, antara lain adalah (1) adanya keterikatan kontrak dengan tim *esport* resmi, seorang atlet *esport* akan memiliki keterkaitan kontrak dengan salah satu tim, sedangkan *gamers* pada

umumnya tidak memiliki keterikatan kontrak dengan tim *esport*. (2) Seorang *pro player* memiliki kewajiban untuk mengikuti jadwal latihan yang sudah diberikan oleh tim yang sedang dibela, sedangkan untuk *gamers* tidak memiliki aturan tertentu terkait jam latihan. (3) *Pro player* hanya menguasai dan berfokus dalam satu jenis permainan saja, hal ini bertujuan untuk menjadi seorang yang ahli agar bisa memenangkan suatu kompetisi. (4) *Pro player* memiliki pendapatan tetap sesuai dengan kontrak yang berlaku, sedangkan untuk *gamers* memiliki penghasilan yang tidak tetap, bisa disebabkan melalui *streaming*, atau membuat konten di youtube (Saputro, 2022)

Indonesia merupakan salah satu negara dengan industri penghasilan *game* terbesar didunia, terutama pada *game mobile*, *console*, dan komputer. Tercatat Indonesia merupakan negara ketiga dengan penggunaan *game online* terbanyak di dunia, Indonesia memiliki presentase sebesar 94,5% pengguna internet yang memainkan *game online*, dengan rentan usia antara 16-64 tahun (Katadata. 2022). Tingginya pengguna *game online* di Indonesia bisa dipicu karena adanya *covid-19*. Berdasarkan data yang diambil perusahaan *Verizon* penggunaan *game online* meningkat sebanyak 75% di tahun 2020. Peningkatan ini dipicu, karena adanya kebijakan yang mengharuskan banyak masyarakat untuk tinggal di rumah, dan melakukan segala aktivitas dari rumah, mulai dari sekolah, bekerja, beribadah, dan sebagainya. Masyarakat yang memilih untuk bermain *game online* untuk mengisi waktu luang (CNN Indonesia, 2020). Peminat yang sangat banyak, *game online* sangat mudah untuk diakses. Adanya *smarthphone*, banyak orang sudah bisa menikmati *game online* yang seru dan menarik, tidak heran jika *game online* memiliki banyak peminat.

*Mobile Legend* merupakan *game* MOBA analog pertama didunia, yang dirilis oleh perusahaan *MOONTON*, pada 14 Juli 2016 untuk android, dan 9 November untuk *IOS* (Dailyspin.id, 2021). Perkembangan *e-sport* yang tergolong cepat, menjadikan *Mobile Legend* sebagai *game* paling banyak diunduh kedua dalam *playstore* setelah *free fire*. Jumlah *download Mobile Legend* di Indonesia menempati posisi pertama sebagai negara dengan jumlah *download* terbanyak di *playstore*, dilansir dari Gamewrk (2022), terdapat 190 juta *download*. Pemain aktif

*Mobile Legend* di Indonesia terdapat 34 juta *user* yang didominasi oleh pulau Jawa dan Sumatera. Sebanyak 52% pemain *Mobile Legend* berasal dari pulau Jawa, 29,38% berasal dari Sumatera, 7,41% berasal dari Kalimantan, 6,29% berasal dari Sulawesi, Bali 3,73%, dan di urutan terakhir terdapat Papua dengan 0,54% (Suara.com, 2021).

*Mobile Legend* merupakan *game online* jenis MOBA yang sangat cepat perkembangannya. Alasan perkembangan cepat *Mobile Legend*, menurut Ligagame.tv (2020), *game Mobile Legend* memiliki beberapa daya pikat, salah satunya adalah karena memiliki spesifikasi yang cukup rendah dengan grafik yang bagus, sederhana untuk dimainkan, bisa dimainkan di manapun, dan merupakan *game* kompetitif yang bisa dimainkan bersama teman. *Mobile Legend* merupakan *game* MOBA terbaik saat ini, disusul dengan *League of Legend*, dan *Wild Rift* (Gamebrott, 2022).

*Game online* sendiri memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Adams (2013, dalam Novrialdy, 2019) menyatakan bahwa *game online* merupakan suatu wadah yang bisa digunakan individu untuk melepaskan stres, refleksi, dan sebagai cara untuk melepaskan rasa penat. Namun karena kemudahan akses *game online* saat ini, *game online* dimainkan secara berlebihan dengan penggunaan yang kurang bijak. *Game online* memiliki dampak negatif yang bisa membuat penggunanya kecanduan. Hussain & Griffiths (2009, dalam Novrialdy, 2019) Menyatakan dampak kecanduan *game online* akan membuat individu berusaha untuk lari dari kenyataan kehidupan, dan tidak memprioritaskan mana yang penting.

Dampak buruk bermain *game online* bisa dilihat melalui fenomena yang terjadi di Taiwan, di mana seorang remaja berusia 18 tahun ditemukan meninggal dunia, karena bermain *game online* selama 40 jam secara terus menerus. Diagnosa kematian remaja tersebut adalah karena kekurangan oksigen pada jantung (Republika, 2012). Kejadian serupa juga dialami oleh anak (R) berusia 9 tahun, yang ditemukan meninggal dunia, karena tersangkut pada pohon yang berada dalam jurang sedalam 200 meter. Penyebab kematian R disebabkan karena didorong oleh kakak sepupunya sendiri, W yang sudah berusia 18 tahun. W sengaja mendorong R

karena ingin mengambil *handphone* milik R, yang nantinya akan digunakan untuk bermain *game online* (Merdeka, 2022). Berdasarkan dua berita di atas, dapat dilihat bahwa dampak negatif bermain *game online* secara berlebihan dapat membahayakan nyawa diri sendiri, maupun orang lain. Kemenarikan *game online* menimbulkan sifat kecanduan bagi para pemainnya. Kecanduan sendiri adalah perasaan yang sangat kuat terhadap suatu yang diinginkan, apabila individu telah mengalami kecanduan, maka individu akan lebih senang menghabiskan waktu untuk aktivitas tersebut dan meluoakan aktivitas penting lainnya, termasuk olahraga, makan, keluarga, dan lingkungan sosialnya (Ayu & Sahat, 2016).

Kecanduan menurut kamus besar Bahasa Indoneisa (KBBI) memiliki arti ketagihan atau kerterikatan, dimana individu tidak bisa melawan rasa ingin berhenti melakukan aktivitas tersebut. Griffiths (2013, dalam Pratama *et al*, 2020), kecanduan *game online* adalah perilaku individu yang lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain, karena menurut individu tidak ada lagi aktivitas yang harus dilakukan selain bermain, individu akan menjadi semakin lalai dalam kehidupannya. Yee (2006, dalam Trisnani, 2018), kecanduan *game online* adalah suatu perilaku di mana seorang individu ingin terus menghabiskan waktunya untuk terus bermain *game online*, dimungkinkan individu tersebut tidak mampu untuk mengontrol atau mengendalikan. Seorang yang kecanduan *game online* biasanya 2-10 jam perhari (Kusumawati, 2012 dalam Guno, 2018). Seorang yang mengalami kecanduan *game online*, akan menghabiskan waktu kisaran 8-12 jam dalam satu hari, sedangkan waktu yang digunakan dalam satu minggu berkisar 20-25 jam Young (2007).

Perkembangan pada penelitian dapat dilihat dimana peneliti sudah menggunakan indikator-indikator yang sesuai dengan teori kecenderungan kecanduan *game online*, sehingga dapat menggambarkan bagaimana perilaku, serta pikiran ketiga informan mahasiswa yang memenuhi kriteria kecenderungan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan *game online* dapat mengakibatkan ketiga informan mementingkan *game online* dibandingkan tugas dan perkuliahan. Ketiga informan memunculkan perasaan marah jika permainan berhenti secara paksa. Ketiga informan mengalami

peningkatan durasi bermain *game online* jika dibandingkan dengan durasi saat awal bermain. Dua informan memiliki usaha yang kurang maksimal untuk mengurangi intensitas bermain *game online*. Dua informan kehilangan minat dengan hobi yang dulu disukai karena tergantikan oleh *game online*. Ketiga informan tetap bermain *game online* meskipun menyadari bahwa *game online* memberikan dampak fisik maupun psikologis. Ketiga informan menggunakan *game online* sebagai pelampiasan atau pelarian ketika mengalami masalah. Ketiga informan bertengkar secara verbal dengan orang lain maupun teman sendiri saat sedang bermain *game online*. Ketiga informan juga mengalami masalah karena bermain *game online* secara berlebihan, masalah tersebut meliputi masalah pada pertemanan, orang tua, dan perkuliahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Jap et al. (2013), tentang situasi kecanduan *game online* di Indonesia yang dilakukan pada siswa SMA di kota Manado, Medan, Pontianak, dan Jogjakarta, menunjukkan bahwa perilaku kecenderungan kecanduan *game online* sebagai salah satu aktivitas untuk hiburan. Penelitian Fera & Netrawani (2019) di SMAN 1 Batang Kapas menunjukkan hasil kecanduan *game online* tingkat tinggi, yang disebabkan karena adanya dorongan untuk terus menerus bermain *game online*

Permainan *game online* memiliki kecenderungan untuk bisa menjadi kecanduan, karena merupakan salah satu strategi yang dikembangkan oleh industri *game*, untuk meningkatkan kelekatan dan loyalitas. Penelitian Chen et al. (2008) menyatakan ada lima variable utama yang menyebabkan seseorang kecanduan *game*, yaitu kompleksif, toleransi, kesehatan, kesehatan impersonal, pengelolaan waktu, dan sikap menerima kekalahan. Hasil studi Chen et al. (2008) menyatakan bahwa perilaku adiksi pada *game online* dipengaruhi, dari keinginan diri sendiri atau kurangnya kontrol diri. Penelitian Kiatsakared & Chen (2022) perilaku bermain *game online*, meningkat saat adanya *covid-19* karena menghubungkan para pemain didalam satu komunitas, yang bisa memberikan rasa nyaman dan rileks ketika bermain *game online*.

Nikmah (2019) menyatakan bahwa kecenderungan kecanduan *game online* memiliki dua tingkat yang berbeda. Kecenderungan kecanduan tingkat tinggi yang

menggambarkan perilaku ingin bermain *game online* secara terus menerus, tidak bisa jauh dengan hal-hal yang berkaitan dengan *game online*, berkurangnya interaksi sosial terhadap teman dan lingkungan sekitar, karena lebih fokus dalam bermain *game online*, hingga mempengaruhi kesehatan, karena berkurangnya waktu tidur yang disebabkan lebih sering begadang. Kecenderungan kecanduan *game online* tingkat rendah, menggambarkan perilaku yang lebih memiliki kontrol diri, sehingga mahasiswa masih dapat mengontrol perilaku bermain *game online*, dan mementingkan aktivitas lain yang lebih penting bagi kehidupan mahasiswa.

American Psychiatric Association (2013) menjelaskan penggunaan *game online* yang dilakukan secara terus-menerus dapat didiagnosa sebagai perilaku kecanduan apabila sesuai dengan lima atau lebih dari kesembilan indikator dalam periode 12 bulan. Berikut indikator kecanduan *game online* menurut DSM-5 (American psychiatric association, 2013) (1) *Preoccupation with Internet games* *Game online* menjadi aktivitas yang sangat penting, aktivitas bermain *game online* akan menjadi prioritas utama seorang dan akan mendominasi pola pikir untuk menggantikan aktivitas lainnya, yang disebabkan kontrol diri yang rendah. (2) *Withdrawal symptoms*, perasaan cepat marah, cemas, atau sedih saat aktivitas *game online* berhenti secara paksa, tetapi tidak menunjukkan gejala fisik. (3) *Tolerance*, proses di mana aktivitas bermain *game online* akan mengalami peningkatan terhadap banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. (4) *Unsuccessful attempts*, keadaan dimana pecandu *game online* mengalami kesulitan dalam mengontrol diri untuk tidak melakukan aktivitas bermain *game online*. (5) *Loss of interests*, individu yang mengalami kecanduan *game online* akan kehilangan minat terhadap hal-hal yang dulu digemari, misalnya hobi, hubungan dengan teman atau pasangan. Pecandu *game online* akan lebih terkait terhadap permainan yang sedang dimainkan. (6) *Continued excessive*, individu akan terus menghabiskan waktu untuk bermain *game online* meskipun sudah mengetahui bahwa terlalu lama bermain *game online* akan membawa pengaruh negatif dalam Kesehatan fisik, maupun psikologis. (7) *Has deceived*, individu akan berbohong kepada orang tua, atau terapis mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bermain *game online*. (8) *Mood modification*, individu menggunakan *game online* sebagai pelampiasan atau

pelarian, ketika menemui suatu masalah dengan tujuan untuk melupakan masalah tersebut, bukan menyelesaikan. (9) *Has jeopardized*, individu pernah kehilangan pekerjaan, hubungan dengan pasangan, kesempatan pendidikan, dan karir demi bermain *game online*.

Immanuel (2009, dalam Trisnani, 2018) menyatakan terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi seorang individu bermain *game online*, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* yang berpengaruh adalah keinginan, rasa bosan, mengurangi stres, dan kurangnya kontrol diri. Faktor *eksternal* sendiri dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, hubungan sosial, dan tuntutan dari orang tua. Kecenderungan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2022), memiliki arti kecondongan hati, kesudian dan keinginan pada sesuatu. Kecenderungan kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai keinginan seorang agar bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.

Mahasiswa merupakan individu yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi (KBBI, 2022). Berdasarkan data dari PDDikti (2020), pada umumnya usia rata-rata mahasiswa akan berada di kisaran 18-30 tahun. Mahasiswa bisa dikatakan sudah memasuki usia remaja akhir yang akan memasuki dewasa awal (usia *emerging adulthood*). Mahasiswa memiliki tugas perkembangan, salah satunya adalah untuk mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya, mencapai kemandirian secara ekonomi, dan merancang karir untuk masa depan (Danim, 2013 dalam Hulukati & Risky, 2018). Menurut Erikson (1977), usia 18-30 tahun, memasuki tahapan *Intimacy vs isolation*, pada tahap usia ini memiliki tugas perkembangan untuk membangun keintiman atau relasi yang akrab dengan orang lain. Jika gagal, maka individu akan lebih mengisolasi atau menutup diri. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif yaitu kurangnya interaksi sosial, hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ermawati (2022) menyatakan bahwa kecanduan *game online*, membuat kurangnya interaksi sosial karena lebih mementingkan *game online* sebagai prioritas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Noya & Jenny (2021), kecanduan *game online* dapat menurunkan semangat belajar mahasiswa. Mahasiswa yang merasa kecanduan *game online* akan lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain

dibandingkan dengan belajar atau melakukan aktivitas kampus, yang akan berpengaruh pada tugas perkembangan mahasiswa.

Hal ini sesuai dengan hasil dari *preliminary* yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu informan PB, yang merupakan Mahasiswa fakultas hukum. PB mengatakan bahwa banyak tugas yang diberikan membuat dia berada dalam tekanan, untuk mengurangi tekanan yang dirasakan oleh PB, menghabiskan waktu kurang lebih selama lima sampai enam jam untuk bermain *game online*, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi stres yang dia rasakan. PB juga menambahkan bahwa teman-teman di sekitarnya juga sering mengajak untuk *nongkrong* dan bermain *game online* untuk menghabiskan waktu bersama. PB juga sudah bermain *Mobile Legend* sejak tahun 2018. Hal ini sesuai dengan faktor eksternal di mana lingkungan teman-teman PB sering mengajak untuk menghabiskan waktu untuk bermain bersama. PB juga sesuai dengan indikator *Mood modification*, yaitu kondisi di mana PB menjadikan *game online* sebagai sarana untuk penenangan diri.

*“Aku udah main ML (Mobile Legend) dari 2018, biasanya sehari bisa main kurang lebih empat sampai lima jam. Main ML si buat ngurangi stres dari tugas tugas atau skripsi dari kampus aja. Kadang juga di ajak sama temen kalo lagi nongkrong atau malam malam mabar. Biasanya kalo main bisa sampai lima sampai enam jam, tergantung udah ngantuk atau enggak batre abis.”* (Informan PB, Mahasiswa jurusan hukum, semester 7).

Narasumber A merupakan mahasiswa jurusan Informatika, mengatakan bahwa sudah bermain *game online* sejak di bangku SMP. A sudah memainkan *game Mobile Legend* sejak awal rilis yaitu pada tahun 2016. A merasa gelisah, jika tidak bermain *game online*, dan susah mengatur emosinya. Hal ini sesuai dengan indikator *salience*, dan *relapse*, di mana informan kurang bisa dalam mengontrol diri agar tidak bermain *game online*, dan menjadikan *game online* sebagai aktivitas yang sangat penting.

*“Pas ML (Mobile Legend) baru keluar, udah mulai main. Satu hari biasanya main dari jam tujuh malam sampe jam sepuluh atau sebelas malam. Kalo ga main Game biasanya kek gelisah, kayak deg-deg’an gitu, sama gampang marah si, mungkin gara-gara udah kebiasa dari SMP, pulang sekolah selalu main Game*



*online, jadi kalo ga main kayak kurang enak aja gitu”.*  
(Informan A, Mahasiswa jurusan IT semester 1).

Informan EW yang merupakan mahasiswa jurusan bisnis, EW menghabiskan waktu kurang lebih selama lima jam dalam sehari untuk bermain *game online*. EW bermain *game online Mobile Legend*, karena merasa bermain *Mobile Legend* adalah aktivitas yang menyenangkan dan bisa digunakan untuk menghabiskan waktu bersama teman temannya. EW merasa bahwa dengan bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak positif yang dialami EW, EW bisa menjadikan *game online* sebagai sarana untuk mengasah bakatnya dalam bermain *game*, EW juga menjadikan *game online* sebagai sarana untuk menghilangkan stres. Dampak negatif yang dirasakan EW adalah lebih sulit dalam membagi waktu, tidak bisa mengontrol diri dalam bermain *game online*, dan menjadikan *game online* sebagai prioritas utama. Hal ini sesuai dengan aspek *Salience*, ini terlihat ketika EW lebih memilih mementingkan aktivitas bermain *game online* dari pada mengerjakan tugas-tugas kuliah yang menjadi kewajibannya.

*“Biasanya kalo main game Mobile Legend si isa sampe lima jam atau lebih. Soalnya kan seru maen bareng, ngepush rank bareng temen-temen kan seru juga. Kalo dampak yang dirasakan si ada positive sama negatif ya. Positive nya bisa sekalian ngejar cita cita kalo mau jadi proplayer (atlet dalam dunia e-sport), bisa juga buat jadi streamer bee ada yang masuk terus donate kan lumayan, atau juga bisa buat ngilangin stres kekek tugas. Dampak negatifnya sendiri kayak lebih sulit membagi waktu dalam perkuliahan sih, jadi lebih milih main dulu baru kerja tugas, gitu-gitu sih.”* (Informan EW, Mahasiswa jurusan bisnis, semester 7).

Pada penelitian gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend* pada mahasiswa di Surabaya. Peneliti menemukan penelitian terdahulu yang mendukung hasil *preliminary*. Beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, anatra lain: (1) penelitian oleh Yuwono & Stefani (2022) yang melakukan penelitian terkait pengaruh rasa bosan di waktu luang dengan kelainan bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Yuwono & Stefani (2022), mengatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan rasa

bosan di waktu luang dengan kelainan bermain *game online* yang sudah dianalisis berdasarkan 7 indikator. (2) Penelitian oleh Hertedja (2016), yang melakukan penelitian dinamika psikologis *gamers* yang mengalami kecanduan *game online* pada mahasiswa, berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Hertedja (2016), mengatakan bahwa terdapat terdapat faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* yaitu untuk mengisi waktu luang, dan sebagai *coping stress*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* juga akan sering kehilangan waktu, yang disebabkan terlalu sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil *preliminary* yang peneliti lakukan pada tiga mahasiswa yang menempuh pendidikan di Surabaya, ketiga informan paling banyak tergolong dalam aspek *tolarance*, *salience*, dan *mood modification*, yang mendukung aspek-aspek milik Lemmens et al. (2009). Jika disimpulkan melalui aspek-aspek dan hasil *preliminary*, mahasiswa yang kecenderungan kecanduan *game online*, akan menjadikan *game online* sebagai prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa juga memiliki peningkatan yang signifikan dalam hal waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Penyebab mahasiswa menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, karena banyak tekanan atau masalah yang dihadapi dalam perkuliahan, tekanan yang disebabkan karena banyaknya tugas dan materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil *preliminary* dan juga latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti berharap dapat memberikan gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Surabaya. Peneliti ingin melihat gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa karena peneliti ingin melihat bagaimana gambaran kondisi mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online* dari berbagai indikator yang ada. Dengan melihat secara menyeluruh dari kehidupan mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online*, sehingga penelitian ini dapat memberikan data terkait kondisi mahasiswa dalam menggambarkan kehidupannya selama memiliki kecenderungan kecanduan *game online*. Selain itu dengan meningkatnya pengguna *game online Mobile Legend* di Indonesia setiap tahunnya, diharapkan

penelitian ini mampu memberikan gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend* dalam kehidupan seseorang khususnya mahasiswa di Surabaya. Peneliti memilih kota Surabaya sebagai lokasi penelitian karena, kota Surabaya memiliki tingkat pengguna *game online* yang tinggi, yaitu sebanyak 58% (Medcom, 2020). Surabaya juga termasuk salah satu kota dengan komunitas *e-sport* terbesar di Indonesia, berdasarkan riset yang dilakukan Katadata (2022). Penelitian ini akan mengkaji bagaimana gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa dengan mendeskripsikan perilaku, pikiran, dan perasaan seorang mahasiswa yang memiliki kecenderungan bermain *game online*

## **1.2 Fokus penelitian**

Bagaimana gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend* pada mahasiswa di Surabaya?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend* pada Mahasiswa Surabaya

## **1.4 Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru terkait gambaran kecenderungan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Surabaya. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan pada keilmuan psikologi, khususnya terkait dengan perilaku kecenderungan kecanduan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dan referensi bagi penelitian yang akan datang, terkait dengan kecenderungan kecanduan *game online*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Informan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend* yang sedang dialami. Informan

diharapkan dapat mengurangi dampak yang merugikan diri sendiri dari kecanduan *game online Mobile Legend* yang dialami.

2. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman bagi orang tua mengenai gambaran kecenderungan kecanduan *game online Mobile Legend*, sehingga orang tua dapat lebih memperhatikan anaknya agar tidak kecanduan *game online*.

3. Bagi civitas akademik

Penelitian ini dapat memberikan gambaran kecenderungan kecanduan *game online* terkait dampak, indikator, dan faktor kepada civitas akademik, sehingga diharapkan dapat membantu mahasiswa agar tidak kecenderungan kecanduan dalam bermain *game online*, atau dapat memberikan tindakan pencegahan.