

DAMPAK PERILAKU GAMING MLBB (MOBILE LEGENDS BANG BANG) PADA SISWA SMAN 3 JEMBER (STUDI KASUS SISWA SMAN 3 JEMBER)

Amelinda Nurul Fadzillah
Universitas Jember

Belgis Hayyinatun Nufus
Universitas Jember

Journal of Correctional Studies
2026, Vol.01 (1) 9-15
Politeknik Ilmu
Pemasyarakatan

Review
DD-MM-YYYY

Accepted
DD-MM-YYYY

Abstract

This study aims to examine the impact of MLBB gaming behavior on students at SMA N 3 Jember. FOMO, online game addiction, and the effects of playing online games are phenomena frequently experienced by adolescents and have the potential to lead to gaming behavior impacts. Generally, individuals experiencing addiction show negative impacts. However, in this study, gaming behavior impacts were found, including positive effects as well as efforts by students to reduce addiction and the negative effects of MLBB gaming behavior. This study uses a qualitative approach with a case study method. The research subjects are SMA N 3 Jember students who play MLBB intensively. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and then analyzed using data condensation, data presentation, and drawing conclusions techniques. The results of the study show that in addition to negative impacts, there are positive effects felt from playing MLBB, including good reflective habits and achievement motivation and competitive, as well as stress reduction.

Keywords : Impact, Behavior, Teenagers, Mobile Legends Bang Bang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak perilaku gaming MLBB pada siswa SMA N 3 Jember. FOMO, adiksi game online, dan dampak bermain game online merupakan fenomena yang sering dialami remaja dan berpotensi memunculkan dampak perilaku gaming. Pada umumnya, individu yang mengalami adiksi menunjukkan dampak yaitu berupa dampak negatif. Namun, dalam penelitian ini ditemukan dampak perilaku gaming, berupa dampak positif dan adanya upaya siswa untuk mengurangi adiksi serta dampak negatif perilaku gaming MLBB. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 3 Jember yang intens bermain MLBB. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selain dampak negatif, terdapat dampak positif yang dirasakan akibat bermain MLBB, diantaranya kebiasaan reflektif yang baik, motivasi prestasi dan kompetitif, serta mengurangi stres.

Kata kunci : Dampak, Perilaku, Remaja, Mobile Legends Bang Bang

Pendahuluan

Dewasa ini, teknologi internet telah berada pada revolusi industri 5.0. Revolusi industri 5.0 ditandai dengan kecanggihan perkembangan teknologi internet yang mempermudah manusia dalam melaksanakan tugasnya. Internet dapat diakses melalui gadget sehingga fleksibilitas penggunaan internet menjadi sangat mudah karena dapat diakses melalui benda kecil oleh siapa saja dan di mana saja. Tidak hanya menyediakan bantuan kepada manusia, internet juga menyediakan pelayanan belanja dan hiburan, pada aplikasi YouTube, TikTok, hingga game online gratis maupun berbayar. UNICEF (2020), menyatakan bahwa kelompok usia 11-19 tahun di Indonesia, Malaysia, Kamboja, dan Thailand mengakses internet untuk bermain game online dan media sosial (Faron & Hastuti, 2024).

Jumlah pemain game online mengalami peningkatan dari tahun 2020 yang dikarenakan pandemi dan membuat orang cenderung menghabiskan waktu bermain game online di rumah (Fitriani, 2021). Game online yang banyak digemari saat ini adalah MOBA (*Multiplayer of Battle Arena*). Salah satu game online berbasis MOBA ialah Mobile Legends Bang Bang (MLBB). MLBB adalah aplikasi yang diprakarsai oleh perusahaan bernama Moonton dan berasal dari Shanghai, China yang rilis pada 2016 (Moonton, 2024). Melalui deskripsi MLBB di Google Play Store, MLBB dapat digunakan oleh pengguna mulai dari usia 12 tahun. Pada survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2024 kepada 25.164 subjek dengan rentang usia 10-18 tahun, terdapat 13.840 subjek (55%) yang bermain game online (Budiawan *et al*, 2024).

Fenomena yang ada saat ini yaitu, FOMO memainkan MLBB menjadi tinggi. FOMO (*Fear of Missing Out*) merupakan sebuah ketakutan akan ketinggalan sesuatu yang sedang tren dan keinginan mengikuti kehidupan orang lain secara terus menerus (Tanhan Fuat *et al*, 2022). Adanya perkembangan teknologi yang terus meningkat membuat situasi remaja merasa tertinggal jika tidak memainkan game online (Faron & Hastuti, 2024). Fenomena lain yang muncul, dilansir dari situs radarjember.jawapos.com pada 2024, terdapat kakak beradik usia remaja yang putus sekolah karena adiksi MLBB (radarjember.jawapos.com, 2024).

Fenomena ditemukan pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 3 Jember pada tahun ajaran 2021/2022 yang bermain MLBB. Siswa ini memutuskan untuk tidak melanjutkan bersekolah saat masih duduk di bangku kelas 10 SMA. Siswa tersebut telah bermain MLBB sejak SD (Sekolah Dasar). Disebutkan, bahwa siswa memang pandai bermain MLBB. Hal ini didukung oleh faktor lamanya siswa bermain MLBB yaitu sejak SD dan siswa telah memenangkan beberapa turnamen MLBB. Dengan keterampilan yang dimiliki dalam bermain MLBB, siswa membuka jasa joki MLBB atau jasa memainkan akun MLBB milik orang lain. Hal ini mengakibatkan siswa memiliki jam tidur berantakan yang berdampak pada aktivitas sekolah, yaitu keterlambatan saat pergi ke sekolah dan semangat belajar yang menurun. Dalam satu minggu, siswa hanya menghadiri satu hingga dua pertemuan saja. Peristiwa ini terjadi satu bulan setelah ia menjadi siswa baru di SMAN 3 Jember dan berlangsung selama lima bulan lamanya. Orang tua pun telah mengetahui hal tersebut. Namun, dalam hal ini orang tua kerap mengizinkan anaknya untuk tidak

pergi ke sekolah, dengan harapan anaknya dapat berubah menjadi lebih baik.

Pihak SMAN 3 Jember, khususnya BK (Bimbingan Konseling) telah melakukan *assessment*, konseling, dan *home visit* ketika peristiwa itu terjadi. Namun, orang tua dan siswa memutuskan untuk mengundurkan diri dan tidak melanjutkan sekolah pada Desember 2021 dengan alasan ketertinggalan dalam pembelajaran dan akan mengulang sekolah pada tahun ajaran 2022/2023. Saat kembali ke sekolah pada bulan Juli 2022, siswa menunjukkan adanya perubahan. Hal ini terlihat dari rutinitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar secara rutin, mengikuti kegiatan sekolah seperti ekstrakurikuler, sosialisasi, *classmeet*, dan bersosialisasi dengan teman yang tidak bermain MLBB.

Selain siswa tersebut, terdapat dua siswa lain yang terindikasi bermain MLBB berulang kali di dalam kelas. Hal ini diketahui dari laporan guru mata pelajaran kepada guru BK mengenai kedua siswa tersebut, yang ketika jam kosong dan ketika guru menjelaskan materi di kelas, digunakan untuk bermain MLBB. Laporan dari guru mata pelajaran kepada guru BK mengenai kedua siswa ini tidak hanya datang satu kali saja. Selain jam kosong dan ketika guru mengajar, di beberapa waktu tertentu seperti kegiatan sekolah, yaitu *classmeet*, kedua siswa tersebut lebih memilih untuk bermain MLBB di sela-sela kegiatan dibandingkan mengikuti kegiatan sekolah secara penuh dan kurang berkontribusi dalam kegiatan *classmeet*. Di samping itu diketahui kedua siswa sering terlambat saat pergi ke sekolah akibat dari bermain MLBB hingga larut malam.

Adanya laporan dari guru mata pelajaran kepada guru BK,

mengakibatkan kedua siswa tersebut mendapatkan pembinaan dari guru BK karena telah melanggar kebijakan kelas mengenai penggunaan gadget yang digunakan untuk bermain game online MLBB. Setelah guru BK melakukan pembinaan kepada kedua siswa tersebut, keduanya menunjukkan adanya perubahan sikap ketika berada di lingkungan sekolah, antara lain; berkurangnya keterlambatan kedua siswa saat pergi ke sekolah, mengikuti kegiatan sekolah secara penuh dan peningkatan prestasi di sekolah, baik akademik maupun nonakademik.

Hurlock (1980:185) mengatakan perubahan sikap dan perilaku yang terjadi pada remaja merupakan akibat dari perubahan sosial daripada akibat perubahan yang berpengaruh pada keseimbangan tubuh. Adanya perubahan perilaku, berarti siswa mendapatkan rangsangan yang membuat dirinya bertindak melakukan sesuatu (Skinner, 1953). Berdasarkan teori yang dikemukakan Skinner, siswa mendapatkan rangsangan dari guru BK yang membuat siswa bertindak melakukan sesuatu untuk mengurangi pelanggaran penggunaan gadget dan mengurangi intensitas bermain MLBB di sekolah. Fenomena mengenai dampak yang ditimbulkan akibat bermain MLBB oleh ketiga siswa dan adanya perubahan perilaku pada ketiga siswa membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai "Bagaimana Dampak Perilaku Gaming MLBB pada siswa SMAN 3 Jember".

Metode

Jenis pendekatan yang digunakan adalah kualitatif untuk memahami alur peristiwa secara kronologis. Peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus dikarenakan berpusat pada perilaku.

Waktu penelitian yang digunakan yaitu berlangsung sejak April hingga Juli 2025 yang berlokasi di SMAN 3 Jember. Peneliti secara sengaja memilih SMAN 3 Jember sebagai lokasi penelitian dikarenakan di SMAN 3 Jember terdapat siswa yang bermain MLBB, terpengaruh lingkungan sosial dalam bermain MLBB, dan fenomena dampak bermain MLBB. Pada penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling* untuk memperoleh informasi yang diperlukan hingga berada pada titik jenuh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait. Kemudian, data dianalisis dengan cara kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan pada penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna mengurangi bias dan meningkatkan kredibilitas data (Miles *et al.*, 2014).

Hasil

Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa ketiga informan mengalami adiksi pada kategori berat dengan durasi bermain rata-rata mencapai 5 jam/hari. Adiksi merupakan perilaku kompulsif dan impulsif yang mengarahkan seseorang pada hal yang merugikan atau negatif (Widodo & Balqiah, 2020). Akibat dari adiksi tersebut, penelitian ini menemukan bahwa informan mendapatkan dampak perilaku gaming, berupa dampak negatif dan dampak positif akibat bermain MLBB. Dampak negatif yang didapatkan yaitu, pola hidup yang tidak teratur, cara berkomunikasi yang *toxic*, tingkat kepedulian dengan lingkungan sekitar yang rendah, emosi yang tidak stabil, serta kesulitan dalam fokus terhadap pembelajaran. Adapun dampak positif akibat bermain MLBB yaitu, kebiasaan reflektif yang baik, motivasi prestasi dan kompetitif, serta mengurangi stres. Adanya dampak

negatif yang dirasakan oleh informan, membuat informan menyadari bahwa diperlukan untuk mengurangi adiksi yang dialami dan mengurangi dampak negatif perilaku gaming MLBB. Informan melakukan upaya pada dampak perilaku gaming MLBB antara lain dengan melakukan manajemen waktu, mengembangkan hobi, mengikuti organisasi sekolah, membatasi main bareng atau main bareng dan membatasi penggunaan gadget.

Pembahasan

Ibrena (2019), Rahman *et al.* (2022) dalam Aulia & Ritonga (2024) menyatakan bahwa seseorang yang bermain lebih dari 14 jam dalam satu minggu dan lebih dari 30 menit dalam satu hari masuk ke dalam adiksi kategori ringan, lebih dari 3 jam dalam satu hari untuk kategori sedang, dan lebih dari 5 jam dalam satu hari untuk kategori berat. Ketiga informan bermain MLBB rata-rata lebih dari 5 jam per hari, sehingga berdasarkan pernyataan dari Ibrena (2019), Rahman *et al.* (2022) dalam Aulia & Ritonga (2024), ketiga informan termasuk ke dalam adiksi MLBB pada kategori berat. Akibat dari adiksi, membuat ketiga informan mengalami dampak perilaku gaming, yaitu dampak negatif dan dampak positif.

Pola hidup tidak teratur, dampak yang dirasakan adalah jam tidur yang semakin malam. Akibatnya, berdampak pada kondisi fisik yang kurang fit dan kurang dapat membantu orang tua. Di samping itu, kerap kali kegiatan belajar, makan, mandi menjadi tertunda karena mengutamakan bermain MLBB dibandingkan kegiatan lain. **Cara berkomunikasi yang *toxic***, hal ini hanya terjadi dengan alasan tertentu, seperti kalah bermain secara terus menerus, sinyal yang tidak stabil, dan terpancing

emosi oleh lawan bermain MLBB. **Tingkat kepedulian dengan lingkungan sekitar yang rendah**, dalam hal ini, informan lebih mementingkan bermain MLBB dibanding kegiatan lain seperti sosialisasi saat berada di lingkungan sekolah. Informan akan tetap mengikuti kegiatan sosialisasi, namun, sambil bermain MLBB. **Emosi yang tidak stabil**, akibat dari bermain MLBB dengan kondisi tidak menentu, yaitu terkadang menang dan terkadang kalah membuat informan memiliki emosi yang tidak stabil. Ketika informan menang secara berturut-turut, informan akan merasa senang, sebaliknya jika setelah menang secara berturut-turut kemudian kalah, informan akan merasa kesal dan marah. **Kesulitan dalam fokus terhadap pembelajaran**, hal ini terjadi apabila informan terlalu lama bermain MLBB. Informan merasa fokus saat belajar menjadi terganggu dan informan hanya memikirkan MLBB. Fokus informan dapat secara tiba-tiba berubah, bisa tiba-tiba fokus dan tiba-tiba tidak fokus saat terjadi pembelajaran.

Adapun dampak positif yang terjadi, yaitu **kebiasan reflektif yang baik**, akibat dari bermain MLBB yang mengharuskan informan peka dalam setiap kondisi *in game*, menjadi terbawa ke dunia nyata oleh informan. Reflek ini terjadi ketika informan merasa dalam kondisi yang kurang menguntungkan, seperti ketika menaiki sepeda motor, informan melakukan antisipasi sebelum terjadi hal yang tidak diinginkan yaitu laka lantas. **Motivasi prestasi dan kompetitif**, hal ini muncul karena setiap bermain MLBB, informan merasa selalu ingin memenangkan setiap permainan yang berakibat terbawa ke dunia nyata oleh informan pada bidang akademik dan nonakademik. **Mengurangi stres**, bermain MLBB merupakan pelampiasan informan ketika sedang suntuk

menghadapi permasalahan sehingga informan menyalurkan dengan bermain MLBB.

Informan melakukan upaya untuk mengurangi adiksi dan dampak negatif dari perilaku gaming, melalui **manajemen waktu**, yaitu informan akan bermain MLBB ketika seluruh kewajiban dan tugas telah selesai dilakukan oleh informan, baik kewajiban sebagai murid, kewajiban sebagai anak, dan kewajiban sebagai umat muslim. Informan berhasil mengurangi adiksi yang semula bermain rata-rata 5 jam/hari menjadi 30 menit hingga 2 jam/hari. **Mengembangkan hobi**, informan mengembangkan hobi berupa mural dan *hiking* untuk mengurangi adiksi serta mengurangi dampak negatif akibat bermain MLBB. Mengembangkan hobi dilakukan sekaligus untuk mengisi keseharian informan agar tidak terpancing untuk bermain MLBB. **Mengikuti organisasi sekolah**, informan mengikuti organisasi intra sekolah agar informan dapat berbaur dengan teman yang lain yang tidak bermain MLBB untuk mengurangi adiksi dan dampak perilaku gaming akibat bermain MLBB. **Membatasi mabar**, hal ini dilakukan oleh informan yang semula mabar dua hingga tiga kali dalam satu minggu menjadi sekali dalam satu minggu. Informan mengatakan bahwa intensitas bermain MLBB lebih banyak ketika informan bertemu dengan teman sebayanya. **Membatasi penggunaan gadget**, hal ini dilakukan agar informan mengurangi bermain MLBB ketika menggunakan gadget. Sehingga sebisa mungkin informan mengurangi aktivitas penggunaan gadget dengan mengisi waktu melalui berbagai kegiatan.

Menurut Maiyona & Marni (2023), remaja adalah tahap perubahan dari anak-anak menjadi dewasa dan mencakup perubahan biologis, kognitif,

serta sosial emosional. Akibat dari adiksi MLBB, membuat terjadinya perubahan pada informan yang tercermin melalui tindakan dan perilaku informan.

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini, informan mendapatkan dampak perilaku gaming MLBB berupa dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif antara lain pola hidup tidak teratur, cara berkomunikasi yang *toxic*, tingkat kepedulian dengan lingkungan sekitar yang rendah, emosi yang tidak stabil, dan kesulitan fokus dalam pembelajaran, serta dampak positif yang dirasakan yaitu kebiasaan reflektif yang baik, motivasi prestasi dan kompetitif, dan mengurangi stres. Dampak negatif lebih banyak didapatkan dibandingkan dampak positif. Setiap orang dapat terkena dampak negatif ketika bermain MLBB, namun tidak setiap orang mampu mendapatkan dampak positif ketika bermain MLBB. Dampak positif dapat diperoleh melalui syarat tertentu, yaitu dengan adanya tujuan bermain yang positif untuk mengurangi stres yang kemudian memberikan kebiasaan reflektif yang baik serta tumbuh rasa motivasi prestasi dan kompetitif apabila mampu mengelolanya.

Implikasi

Bagi remaja, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja tentang pentingnya mengetahui dampak bermain MLBB agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa referensi dan bahan bacaan untuk penelitian selanjutnya dengan fokus kajian yang sama yaitu adiksi, dampak, dan MLBB. Bagi instansi, hasil penelitian diharapkan dapat

memberikan kontribusi kepada pihak sekolah, khususnya pihak konseling berupa kebijakan yang dapat membatasi atau mengontrol penggunaan gadget supaya dapat meminimalkan frekuensi bermain game MLBB.

Referensi

- Aulia A, Ritonga Yanti E. (2024). Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds). Jurnal Bimbingan dan Konseling.
- Budiawan et al. (2024). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Agregat Remaja. Jurnal Keperawatan Profesional.
- Faron, Hastuti. (2024). Online Gaming Behavior Among Junior High School Students: The Role of Parental Control, Fear of Missing Out (FOMO), and Self Control. Jurnal Ilmu Keluarga & Konseling.
- Fitriani et al. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. Journal Of Nursing Research.
- Hurlock, E. B. (1980). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* (5th ed.)
- Maiyona E, Yarni L. (2023). Tingkat Ketercapaian Tugas Perkembangan Siswa Di MTSN 1 Solok Selatan. Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 7
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Edition 3). SAGE Publications, Inc.

Radarjember.jawapos. (2024). Kakak Adik di Jember Sampai Putus Sekolah Gara-gara Kecanduan Game Online, Begini Kisahnya. 10 Februari 2025. <https://radarjember.jawapos.com/>

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: The Free Press

Tangney, J. P., Wagner, P., & Gramzow, R. (1992). Proneness to Shame, Proneness to Guilt, and Psychopathology. *Journal of Abnormal Psychology*. <https://doi.org/10.1037/0021-843X.101.3.469>

Widodo, N. G., & Balqiah, T. E. (2020). The Effect of Addiction, Playfulness and Good Price on Purchase Intention of In-App Features: Role of Perceived Values and Loyalty to PUBG Mobile. Atlantis Press, 160.