

Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends

Raihan Alifian Akbar, Jainuddin, Dwi Rukma Santi

Fakultas Psikologi dan Kesehatan, UIN Sunan Ampel Surabaya

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No. 682, Gunung Anyar, Surabaya

E-mail: 11040121168@uinsa.ac.id, dwirukmasanty@uinsa.ac.id

Abstrak

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menginspirasi diri sendiri dan mengatasi frustrasi, mengendalikan dorongan dan menghindari kesenangan yang berlebihan, mengatur suasana hati, berempati, dan bersosialisasi. Dalam bermain Mobile Legends, kemampuan untuk memahami, mengendalikan emosi, serta keterampilan bermain yang baik, sangat penting untuk meraih kemenangan, sehingga kecerdasan emosional merupakan aspek penting dalam Mobile Legends. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak game online terhadap kecerdasan emosional pengguna game Mobile Legends. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengambilan subjek menggunakan teknik purposive sampling sejumlah 3 subjek laki-laki maupun perempuan yang aktif bermain game Mobile Legends. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian ini menunjukkan dari dua subjek, yakni subjek DR dan AA memiliki hasil yang positif pada kecerdasan emosionalnya karena menunjukkan terpenuhinya setiap aspek kecerdasan emosional dengan baik. Namun, pada subjek SA memiliki hasil yang masih kurang positif pada kecerdasan emosionalnya karena terdapat dua aspek yang belum terpenuhi dengan baik, yakni aspek pengaturan diri dan motivasi diri, sedangkan tiga aspek lainnya sudah terpenuhi dengan baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ketiga subjek tersebut memiliki hasil yang berbeda-beda dalam setiap aspek kecerdasan emosional. Dampak dari game Mobile Legends yang dirasakan oleh ketiga subjek dapat memberikan dampak positif maupun negatif.

Kata Kunci: Kecerdasan Emosional; Game Online; Mobile Legends

PENDAHULUAN

Goleman (1995), kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menginspirasi diri sendiri dan mengatasi frustrasi, mengendalikan dorongan dan menghindari kesenangan yang berlebihan, mengatur suasana hati, berempati, dan bersosialisasi (Fitri, 2023). Lebih lanjut, Salovey dan Mayer (1990) menjelaskan kecerdasan emosional adalah keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang untuk mengatur dan menata interaksinya dengan orang lain sekaligus mengendalikan emosinya (Muhamad & Dhuha, 2023). Goleman (1995) menyatakan bahwa kecerdasan emosional memiliki 5 aspek, termasuk *Self-Awareness* (Kesadaran Diri), *Self-Regulation* (Pengaturan Diri), *Self-Motivation* (Motivasi Diri), *Empathy* (Empati), dan *Social Skills* (Keterampilan Sosial) (Nasution et al., 2023).

Kecerdasan emosional seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk unsur genetik (temperamen), lingkungan keluarga (pola pengasuhan), dan pendidikan emosional yang diperoleh di sekolah (Febrindah et al., 2020). Ciri-ciri seseorang dengan kecerdasan emosional yang tinggi ditandai dengan memiliki kesadaran diri, kemampuan mengendalikan emosi, memiliki motivasi, empati yang tinggi, dan berhubungan sosial yang baik. Jika seseorang tidak memiliki hal tersebut, maka termasuk dalam kecerdasan emosional yang rendah (Lowi Br Saragih et al., 2023). Sangat penting untuk memiliki kecerdasan emosional, sebab jika setiap individu memiliki kecerdasan

emosional yang baik, maka mereka dapat menghadapi perkembangan teknologi dengan bijak (Rahmawati, 2021).

Masyarakat dalam menggunakan internet tidak hanya untuk mencari informasi, tetapi juga untuk *refreshing*, seperti melalui *game online* (Rosa et al., 2021). Menurut data Statista (Nurhayati, 2022), survei tentang *game online* yang dilakukan oleh Rakuten Insight pada April 2022 menemukan bahwa 85% responden Indonesia berusia 16-24 tahun biasanya bermain *game online* gratis, dan 46% mereka bermain *game online* setiap hari (Rosyad & Hidayanto, 2024). Berdasarkan data dari We Are Social, semenjak tahun 2017 jumlah pengguna game di Indonesia terus meningkat dari 78% ke angka 94,5% (Nareswara & Isnaini, 2023). Lebih lanjut dari survei APJII 2023, mayoritas pengguna *game online* Indonesia bermain dalam jangka waktu lama, dengan 42,23 persen menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari (Al Farisi, Setyabudi, & Widagdo, 2023). Terdapat beberapa *game online* dari *smartphone* dan PC paling populer di Indonesia yang dijadikan *e-sport*, yakni PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), League Of Legends, Mobile Legends, Dota 2, dan Point Blank (Putri et al., 2021).

Mobile Legends sendiri merupakan *game smartphone* yang gratis bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang mengharuskan pemainnya bekerja sama sebagai satu tim untuk menghancurkan semua bangunan inti (*turret*) lawan agar menang (Nawawi et al., 2021). Moonton merilis Mobile Legends Bang-Bang (MLBB) pada tahun 2016, dan game tersebut cukup sukses di pasaran sejak saat itu (Ahmad et al., 2022). Mobile Legends telah menjadi game yang menempati posisi pertama di *top charts Playstore* dengan lebih dari 500 juta instalasi pada tahun 2023 (Hidayat, 2024). Opini dari Lumban (2012), gender merupakan salah satu karakteristik yang memengaruhi intensitas bermain *game online*, yang berarti pria dan wanita juga bermain *game online* (Apriliyani, 2020). Dalam bermain Mobile Legends, kemampuan untuk memahami, mengendalikan emosi, serta keterampilan bermain yang baik, sangat penting untuk meraih kemenangan, sehingga kecerdasan emosional merupakan aspek penting dalam Mobile Legends (Rosyad & Hidayanto, 2024).

Dari penjelasan tersebut, sesuai dengan pandangan Apriliyani (2020) yang menyebutkan bahwa lamanya waktu bermain *game online*, merupakan salah satu faktor yang menentukan kecerdasan emosional. Hasil penelitiannya menunjukkan, remaja yang bermain *game online* dengan intensitas tinggi memiliki tingkat kecerdasan emosional yang rendah. Kecerdasan emosional dapat meningkat jika bermain *game online* dengan intensitas yang lebih rendah. Temuan penelitian Parameswara dan Lestari (2021) menunjukkan, dampak dari *game online* pada kelima subjek memiliki pengaruh positif, yakni subjek lebih paham teknologi dan mengetahui beberapa aplikasi, salah satunya yaitu *game online*. Namun segi negatifnya, subjek dalam bersosialisasi menjadi berkurang, mudah emosi, cenderung lebih agresif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menduga bahwa rata-rata pengguna *game* Mobile Legends memiliki kecerdasan emosional yang negatif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji dampak *game online* terhadap kecerdasan emosional pengguna *game* Mobile Legends.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan di penelitian ini ialah metode kualitatif. Desain dalam penelitian ini mempergunakan desain studi kasus dengan tujuan guna mengemukakan serta mengkaji serta mengetahui suatu persoalan maupun situasi tertentu yang didasari dari opini seseorang (Fadli, 2021). Subjek yang diambil dalam penelitian ini memiliki beberapa kriteria: 1) Pemain Mobile Legends dapat berjenis kelamin perempuan atau laki-laki. 2) Aktif memainkan *game* Mobile Legends. 3) Rentang usia: 17–24 tahun

Subjek untuk penelitian ini berjumlah tiga orang yang dipilih berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan di atas, serta kesediaan mereka untuk berbagi pengalaman dan pendapat yang berkaitan dengan penggunaan *game* Mobile Legends. Teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*, yang berlandaskan pada kriteria-kriteria tertentu yang sudah ditetapkan dan sesuai dengan tujuan penelitian (Sukmawati et al., 2023). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan metode wawancara semi terstruktur. Dalam penelitian ini, penulis telah menyiapkan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada subjek penelitian selama proses wawancara. Sebelum memulai wawancara, penulis akan memberikan *informed consent* kepada subjek untuk menentukan kesediaannya dalam berpartisipasi pada penelitian ini, serta bersedia untuk memberikan data pribadinya kepada penulis. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data tematik yang melibatkan beberapa tahapan, yakni pengumpulan data, organisasi data, pengelompokan berdasarkan tema, analisis data, dan interpretasi (Taroreh, 2021).

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini dilaksanakan pada 3 orang subjek yang bermain game Mobile Legends. Berdasarkan pada hasil dari pengumpulan data, penulis menemukan beberapa temuan berupa tema-tema yang dapat dikaji dan dilihat pada tabel berikut ini. Temuan tersebut meliputi kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial.

Tabel 1. Tema Jawaban Subjek

Tema	Subjek DR	Subjek AA	Subjek SA
Kesadaran Diri	Mengenal dan merasakan emosi diri	Mengetahui pengaruh perasaan terhadap tindakan	Mengetahui faktor penyebab perasaan yang muncul
Pengaturan Diri	Mampu mengatasi perilaku negatif	Mampu mengatasi perilaku negatif	Belum mampu mengatasi perilaku negatif
Motivasi Diri	Fokus pada tujuan yang ditetapkan	Mengetahui skala prioritas	Merasa sering menunda pekerjaan
Empati	Peka terhadap perasaan orang lain	Memahami perasaan orang lain	Memiliki kepekaan emosional
Keterampilan Sosial	Mampu berkomunikasi dengan baik	Memiliki sikap komunikatif	Memiliki sikap mudah bersosialisasi

Tema 1 : Kesadaran Diri

Menyadari bahwa bermain *game* Mobile Legends sering kali membuat ketiga subjek, yakni subjek DR, AA, dan SA merasakan adanya emosi positif maupun negatif. Melalui permainan tersebut, diketahui bahwa subjek DR dapat mengenali dan merasakan emosi pada dirinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan subjek DR dalam wawancara yang sudah dilakukan.

"Dari pengalaman saya sendiri sih lebih ke kesal pas dapet timnya kurang bagus sih mas. Tapi yaa saya mau bagaimana lagi kan, jadinya ya.. saya mau ga mau harus nerima aja."

Subjek AA juga merasakan adanya dampak yang cukup positif dari bermain Mobile Legends dalam mengetahui pengaruh perasaannya terhadap tindakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan subjek AA dalam wawancara yang sudah dilakukan.

"Jadi ya.. tindakan yang saya ambil, selama di dalam permainan itu, lebih ke, memencet tombol mute kalau semisal saya dikata katin. Saya ngelakuin itu supaya tidak terpancing emosi yang berlebihan. Mungkin seperti itu."

Begitu juga dengan subjek SA dalam hasil wawancaranya menunjukkan bahwa ia mampu mengetahui faktor penyebab perasaan yang muncul dalam bermain Mobile Legends. Pernyataan subjek SA ini sesuai dari wawancara yang sudah dilakukan.

"Kalo yang mempengaruhi sih yaa biasanya emosi negatif. Karena main mobile legend tuh serius deh yang awalnya kita niatan buat cari pelampiasan dari penatnya kegiatan, terus main mobile legends tuh malah kadang bikin capek soalnya dapet lose streak mulu. Jadi kadang tuh opsi main mobile legends buat ngehilangin penat agaknya gak usah ya. Soalnya banyakan energi negatif yang dikeluarin."

Tema 2 : Pengaturan Diri

Melalui pernyataan ketiga subjek tersebut dalam bermain Mobile Legends, ditemukan bahwa pada subjek DR dan AA dapat mengatur strategi untuk mengatur perilaku dan emosi mereka, seperti mencari distraksi, mengambil jeda sejenak untuk menenangkan diri. Namun pada subjek SA masih belum mampu untuk mengontrol perilaku dan emosi negatifnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari subjek DR dalam hasil wawancaranya.

"Kalo dari saya sendiri bisa kontrol sih mas, kaya udah tau emosi banget itu langsung istighfar biar lebih tenang dan nyemil biar moodnya balik gitu sih."

Begitu juga dengan subjek AA yang mempunyai strateginya sendiri dalam mengatur perilaku dan emosinya di dalam bermain Mobile Legends, sehingga mendapatkan hal positif dari diri dan dapat mengatasi perilaku negatif.

"Eee.. mungkin saya merasa jadi orang yang lebih sabar ya. Meskipun juga ga bisa dibilang sabar sih, karena ya itu tadi, kesal juga manusiawi ya, tapi lebih ke diem aja dan ngedumel di hati saya sendiri. Intinya sih perilaku saya itu, nggak merugikan orang lain lah, gitu."

Sedangkan pernyataan dari subjek SA dalam hasil wawancara yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa subjek belum mampu untuk mengontrol perilaku dan emosi negatif ketika bermain Mobile Legends. Namun, disini subjek SA memerlukan seseorang untuk dapat mencoba mengontrol perilaku dan emosi negatifnya.

"Aduh, sebenarnya sulit ya, mas. Soalnya saya sendiri tuh nggak bisa gitu kalo ngontrol emosi di kehidupan asli. Biasanya kalau kalah tuh terus habis itu tuh emosi emosi sendiri, yaa itu tadi.. aku dikasih peringatan sama pacarku supaya gausah berlebihan dan ini cuma game aja.. terus habis itu juga biasanya aku ngontrol buat kayak tarik nafas.. gitu-gitu sih."

Tema 3 : Motivasi Diri

Ditemukan bahwa subjek DR dan AA memiliki kesibukannya masing-masing, seperti mengerjakan tugas dari tempat pendidikannya. Sedangkan mereka juga aktif dalam bermain Mobile Legends. Namun, mereka berhasil tetap fokus pada skala

prioritasnya sehingga dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Berbeda dengan subjek SA yang sering kali menunda-nunda pekerjaan atau tugas yang sudah ada. Dalam wawancara dengan subjek DR memberikan pernyataan yang sesuai dengan hal tersebut.

"Misal saya punya tujuan untuk selesai tepat waktu, berarti saya harus memprioritaskan mengerjakan tugas. Saya pasti tetap bermain ML tetapi ya.. setelah mengerjakan tugas, mungkin seperti itu sih."

Serupa dengan pernyataan subjek sebelumnya, hasil wawancara yang telah dilakukan dengan subjek AA yang mampu menyelesaikan tanggung jawabnya terlebih dahulu.

"Saya bermain game ini, cuma sekedar saya buat have fun aja. Jadi kalau saya memiliki tujuan kayak misalnya saya harus menyelesaikan tugas kuliah saya ini di tanggal sekian gitu ya, nah saya pasti lebih memilih untuk menyelesaikan dulu karena kalau sudah selesai lebih cepat, saya bisa bersantai santai lebih lama juga. Seperti bermain game mobile legends, gitu."

Akan tetapi, pernyataan dari subjek SA dalam wawancaranya menunjukkan hasil yang berbeda dengan subjek sebelumnya.

"Kayak mungkin fokus sama tugas-tugas kuliah, contoh kayak tugas biasa aja, aku sudah berniat gitu buat ngerjain tugas, tapi ya akhirnya suka ketunda soalnya aku juga agak prokrastinasi ya, hahaha.. Ketundanya itu gara-gara suka bilang kayak, ah nanti aja, masih bisa dikerjain nanti, main game dulu satu per. Eh gak taunya suka lanjut terus sampe gak tau waktu, gitu."

Tema 4 : Empati

Dalam bermain Mobile Legends, ketiga subjek memiliki kemampuan yang sama dalam aspek empati ini. Mereka memiliki kemampuan baik dalam memahami perasaan atau peka terhadap pemain yang ada di dalam game Mobile Legends. Pernyataan dari subjek DR menunjukkan kesesuaian dengan uraian tersebut.

"Mungkin bisa dilihat dari gameplaynya ya mas, dia udah berusaha atau menonjol sendiri tetapi tetap kalah karena kurang kompak, pasti dia merasa kecewa sedih campur aduk sih."

Subjek AA juga menyatakan hal yang serupa dalam hasil wawancaranya bahwa ia mengerti apa yang dirasakan pemain-pemain tersebut di situasi tertentu.

"Saya ga pernah ngetroll sih, karena apa ya.. ga enak banget loh ngetroll itu. Jadi ya saya bisa bayangin rasanya ditroll pemain itu kayak gimana, ga enak banget.. Mending ya main terus kalah gitu ya kalah aja sekalian daripada harus ngetroll-ngetroll ga jelas gitu."

Begitu pula dengan subjek SA yang memberikan pernyataan dari hasil wawancaranya yang sesuai dengan penjelasan sebelumnya.

"Kayak kalo misal kita udah feeling kalah gitu ya, yaudah aku gabisa apa apa, jadi cuma chat di roomchat game gitu kayak, nice try nice try, terus habis itu main lagi. Gapernah sih kayak menyalahkan tim dan bilang kalo gara-gara dia kalah atau apalah. Gitu.. jadi ya maklum aja, kalo lagi aneh mainnya mungkin ya lagi bad play gitu."

Tema 5 : Keterampilan Sosial

Dalam hal ini, ketiga subjek dapat mencerminkan bagaimana mereka memiliki kemampuan keterampilan sosial yang baik. Kemampuan tersebut ditandai dengan adanya kemampuan berkomunikasi dengan baik dan memiliki sikap mudah bersosialisasi. Sesuai dengan pernyataan subjek DR dalam wawancara yang telah dilakukan, subjek DR mampu berkomunikasi dengan baik.

"Saya cuman bisa istighfar dan mencoba untuk mengingatkan kalo ngata-ngatain saya kaya gitu itu bukan suatu candaan ataupun sesuatu yang remeh."

Sama halnya dengan subjek AA yang mempunyai sikap komunikatif terhadap sesama pemain Mobile Legends. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari wawancaranya yang sudah dilakukan subjek AA.

"Kalau situasinya itu bagus ya, kita ngerasa menang nih, nah saya pasti lebih banyak komunikasinya, dan mencoba buat ngobrol bercanda gitu di kolom chat. Tapi kalau lagi kalah gitu, yaa.. saya lebih banyak diemnya sih. Daripada harus ngatur-ngatur atau ngobrol-ngobrol gitu takutnya malah jadi konflik kan kayak tadi, gitu sih."

Namun pada subjek SA lebih cenderung memiliki sikap yang mudah untuk bersosialisasi karena melihat dari pernyataannya dalam hasil wawancaranya, ia selalu berusaha untuk berinteraksi dengan orang lain maupun pemain Mobile Legends.

"Kalau main di game, apalagi sama tim ya, itu kan butuh chemistry. Nah biasanya buat naikin chemistry itu butuh bonding. Karena aku kebiasaan untuk berusaha bonding sama tim aku di ml, jadi di kehidupanku itu dibawa juga buat ada keinginan untuk bisa akrab sama orang lain, walaupun memang harus sksd duluan, gitu sih."

PEMBAHASAN

Dampak *game* Mobile Legends yang diberikan kepada ketiga subjek tersebut memang memberikan dampak yang berbeda-beda di setiap subjek, ada yang mendapatkan dampak yang positif, ada pula yang mendapatkan dampak negatif. Melihat dari fenomena yang telah dibahas sebelumnya, *game* Mobile Legends memiliki pengguna *game* yang dapat disebut "*toxic*" atau berperilaku yang cenderung ke arah negatif (Bimahendra, 2024). Dari pernyataan ketiga subjek tersebut, mereka lebih sering menerima perlakuan *toxic* atau negatif dari pemain-pemain Mobile Legends. Banyak cara yang telah mereka lakukan untuk dapat mengatasi situasi tersebut dengan baik. Akan tetapi, meskipun sudah mencoba untuk berusaha melakukan hal tersebut, mereka tetap memiliki perasaan kesal terhadap perlakuan dari pemain-pemain Mobile Legends tersebut walaupun tidak sampai berlebihan. Pada hal ini, kecerdasan emosional memegang peran penting dalam mengatur semua tindakan, perasaan, dan pikiran, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang tepat untuk tetap mengarah pada hal yang positif (Astuti, 2020).

Melihat dari hasil penelitian di atas pada tema kesadaran diri, ketiga subjek mampu mengatasi dengan baik dari situasi-situasi yang dapat memberikan dampak negatif. Hal tersebut ditandai dengan adanya kemampuan yang dimiliki masing-masing subjek dalam mengenali dan merasakan emosi pada diri sendiri, mengetahui pengaruh perasaan terhadap tindakan, dan mengetahui faktor penyebab perasaan yang muncul. Ketiga subjek dapat melakukan kemampuan tersebut tidak hanya di dalam permainan Mobile Legends, namun juga di lingkungan sekitarnya. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafizha dan Ruzika (2022), menyatakan bahwa individu yang memiliki kesadaran diri yang baik, ia tentunya mempunyai kemampuan dalam mengatur emosi, tindakan maupun pikiran, serta dapat menilai banyak hal dari diri sendiri. Mereka dapat menggunakan keterampilan ini untuk mengenali kelebihan dan kekurangan mereka sendiri sehingga dapat membangun strategi untuk pertumbuhan pribadi.

Aspek penting lainnya untuk menggambarkan bagaimana bentuk kecerdasan emosional seseorang dapat dilihat dengan kemampuan seseorang dalam mengatur perilaku atau tindakan yang memungkinkan dapat mengarah pada hal negatif. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Rosyad dan Hidayanto (2024), menjelaskan bahwa

seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik dapat mengelola emosinya sendiri maupun dengan orang lain, sehingga seseorang dapat bermain Mobile Legends dengan mematuhi aturan dan menghindari perilaku negatif. Dalam hasil penelitian yang telah dipaparkan, subjek DR dan AA mampu mengatur perilaku negatifnya dalam berbagai situasi di game Mobile Legends. Namun, subjek SA masih belum mampu untuk mengatur perilaku negatifnya karena tidak terbiasa dalam mengontrol hal tersebut. Salah satu faktor lain yang dapat memengaruhi seseorang yang sulit mengatur perilaku negatif adalah intensitas bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Korwin et al., (2024) menunjukkan bahwasanya intensitas dalam bermain *game online* dapat berpengaruh pada kecerdasan emosi individu. Diperkuat dengan pernyataan dari seorang ahli, yakni Chen dan Chang yang menyatakan bahwa disaat seseorang sudah berada pada tingkat adiksi, maka sikap kompulsif akan muncul pada dirinya, sehingga dapat menyebabkan kesulitan dalam mengontrol hal tersebut (Korwin et al., 2024).

Lebih lanjut, ketiga subjek tersebut merupakan seorang mahasiswa yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan tugas dan pekerjaan dari kampusnya masing-masing. Pada hal ini, aspek motivasi dalam diri individu sangatlah penting untuk dapat tetap fokus pada tujuan yang telah ditetapkan, mengetahui skala prioritas, dan menyelesaikan tugas dan pekerjaan dengan baik. Pernyataan subjek DR dan AA dari hasil penelitian di atas memiliki hasil yang positif dalam hal tersebut. Namun, subjek SA dalam pernyataannya sering menunda tugas dan pekerjaan yang ada, dikarenakan selalu memenuhi hasratnya untuk lebih memilih bermain Mobile Legends daripada menyelesaikan tugas dan pekerjaannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Sandya dan Ramadhani (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa mahasiswa yang bermain game online secara berlebihan dapat menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya, yang menyebabkan mereka lupa dengan tanggung jawab mereka sebagai mahasiswa untuk menyelesaikan tugas kuliah.

Di dalam aspek empati dari hasil penelitian yang didapatkan memiliki relevansi terhadap aspek pengaturan diri yang dijelaskan sebelumnya. Hasilnya menunjukkan dari perannya dalam bermain Mobile Legends untuk mengontrol perilaku negatif yang dapat memberikan dampak untuk diri sendiri maupun orang lain. Berbeda dengan penelitian dari Hasan et al., (2021) yang menyebutkan hasilnya bahwa perilaku sosial dari subjek penelitiannya dalam memainkan *game* Mobile Legends lebih cenderung menerima pengaruh yang mengarah ke hal negatif daripada positif. Disini ketiga subjek menunjukkan hasil yang positif dalam memiliki kemampuan untuk peka atau memahami perasaan orang lain, terutama di dalam *game* Mobile Legends. Mereka memperlihatkan perilaku positif seperti menyemangati ketika kalah, mengapresiasi jika menang, dan memahami tindakan yang dapat merugikan orang lain. Misalnya, ketika seorang anggota tim sedang tidak bermainnya, Subjek SA cenderung menawarkan dukungan daripada mengkritik, serta menunjukkan kemampuannya untuk mengelola emosi dan mempertahankan hubungan sosial yang positif. Subjek AA juga dapat menempatkan dirinya pada posisi rekan satu tim dan menghargai tekanan yang mereka hadapi, sehingga menghasilkan peningkatan empati. Subjek DR dapat memahami dampak kata-kata dan tindakan dalam permainan memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan menyelesaikan masalah dengan lebih efektif dalam dunia permainan.

Selain itu, dalam memiliki kemampuan yang baik dalam berempati atau memahami perasaan seseorang di dalam *game* maupun di kehidupan sehari-hari, hal tersebut akan membuat relasi antar sesama pemain Mobile Legends atau seseorang di lingkungan sekitar semakin membaik dengan adanya komunikasi yang baik, bersosialisasi dengan siapapun, serta memiliki sikap yang ramah. Ditinjau dari hasil penelitian di atas, ketiga subjek tersebut memiliki kemampuan itu semua dan mampu melakukannya dengan baik meskipun dihadapkan dengan situasi yang mendukung maupun tidak mendukung. Dapat

dilihat dari penjelasan tersebut bahwa subjek DR, AA, dan SA sama-sama memiliki aspek keterampilan sosial yang baik. Mereka juga menyatakan bahwa hal-hal positif yang mereka dapatkan untuk memiliki keterampilan sosial yang baik juga melalui *game* Mobile Legends. Namun, dari pernyataan yang dibuat oleh Young, K (2009) pada seseorang yang mempunyai kemampuan keterampilan sosial yang kurang baik, mereka akan merasa sulit membangun hubungan dengan lingkungan sekitar sehingga orang tersebut akan berubah untuk membangun hubungan di dunia virtual melalui permainan *game online* (Kurniawati & Harmaini, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa *game* tersebut masih memiliki dampak yang positif dalam membangun upaya individu untuk dapat bersosialisasi dengan seseorang, sehingga hal tersebut dapat melatih dirinya untuk dapat bersosialisasi di dunia nyata.

Makna teoritis dari paparan subjek penelitian dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan informasi dari penggunaan *game* Mobile Legends tentang kecerdasan emosional dengan menambahkan konteks baru, yaitu dampak *game online*. Temuan ini juga dapat membantu memperjelas bagaimana aktivitas digital, khususnya bermain *game*, mempengaruhi komponen kecerdasan emosional seperti kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Dari segi makna praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pendidik, orang tua, serta teman sebaya untuk mengembangkan strategi yang membantu pelajar, anak-anaknya, serta sesama teman dalam mengelola emosi mereka saat bermain *game online*. Misalnya, mengajarkan teknik pengaturan diri dan refleksi diri untuk mengatasi frustrasi dan kegembiraan yang muncul selama bermain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pemaparan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa pada ketiga subjek menunjukkan hasil yang beragam dan memiliki keunikan pada setiap aspek kecerdasan emosional. Dampak *game* Mobile Legends yang dirasakan kepada ketiga subjek dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif. Dari dua subjek, yakni subjek DR dan AA memiliki hasil yang positif pada kecerdasan emosionalnya karena menunjukkan terpenuhinya setiap aspek kecerdasan emosional dengan baik. Namun, pada subjek SA memiliki hasil yang masih kurang positif pada kecerdasan emosionalnya karena terdapat dua aspek yang belum terpenuhi dengan baik, yakni aspek pengaturan diri dan motivasi diri, sedangkan tiga aspek lainnya sudah terpenuhi dengan baik. Penulis menyadari dalam penelitian ini memiliki kekurangan. Maka dari itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk membandingkan dampak kecerdasan emosional antara berbagai jenis *game online* untuk mengidentifikasi jenis *game* yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing, teman-teman, serta keluarga yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta motivasi dalam penyusunan artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abner Delwanni Korwin S, Tritjahjo Danny Soesilo, M. R. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Siswa Kelas Xi Smk Negeri 2 Salatiga. *JIRK: Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(2), 475–488.

Ahmad, A., Prasetyo, M. E., & Linando, S. I. (2022). Analisis Visual Karakter Hero Dengan

- Skin Legend Pada "Mobile Legends:Bang Bang." *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 6(1), 60. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.12936.2022>
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Astuti, R. (2020). *Pentingnya Kecerdasan Emosional di Masa Pandemi*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-tegal/baca-artikel/13304/Pentingnya-Kecerdasan-Emosional-di-Masa-Pandemi.html#:~:text=maka kecerdasan emosional dapat meningkatkan,menyesuaikan diri terhadap berbagai perubahan.>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.>
- Febrindah, S., Harahap, M., & Gusfa, F. (2020). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Intelektual (Iq) Dan Kecerdasan Emosional (Eq) Mahasiswa Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Riau. *JPK: Jurnal Proteksi Kesehatan*, 3(1). <https://doi.org/10.36929/jpk.v3i1.329>
- Fitri, N. (2023). Pengembangan Alat Ukur Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember, 2023*(24), 458–468. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10433909>
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. In *Bantam Books* (The 10th A, pp. 437–463). Bantam Books. <https://doi.org/10.1016/b978-0-323-85380-4.00011-7>
- Hafizha, R. (2022). Profil Self-awareness Remaja. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 159–166. <https://doi.org/10.32627/jeco.v2i1.416>
- Handian Nurhayati, W. (2022). *Frequency of Indonesian gamers playing online games in 2022*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1116660/indonesia-frequency-of-playing-online-games/>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Hidayat, V. R. A. (2024). Sistem Prediksi Kemenangan Hero Mobile Legends Menggunakan Metode Naive Bayes. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 8(1), 100. <https://doi.org/10.26798/jiko.v8i1.1120>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>
- Lowi Br Saragih, Renatha Ernawati, E. D. (2023). Gambaran Kecerdasan Emosi Mahasiswa Asrama Yang Bermain Game Online. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 73–91.
- Muhamad, N., & Dhuha, S. (2023). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Agresivitas pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Semarang. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 6(3), 89–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/quanta.v6i3.3336>
- Muhammad Salman Al Farisi, Djoko Setyabudi, M. B. W. (2023). Hubungan Terpaan Iklan

- Game Online Mobile Legends Dan Intensitas Mikrotransaksi Dengan Tingkat Keanduan Game Online Pada Gamers Remaja. *Jurnal Universitas Diponegoro*, 1–8.
- Nareswara, D. P., & Isnaini, M. (2023). Fantasi dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study*, 9(2), 130–141. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v9i2.10262>
- Nasution, F. M., Nasution, H., & Harahap, A. M. (2023). Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Daniel Goleman (Analisis Buku Emotional Intelligence). *Ahkam*, 2(3), 651–659. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i3.1838>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Peter Salovey, J. D. M. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 58(3), 14–18. <https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Rahmawati, S. (2021). PERKEMBANGAN KECERDASAN EMOSIONAL DI ERA DIGITAL (Studi Kasus Anak Usia Sekolah Dasar Pengguna Gadget di Bantul). *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 102–109. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2189>
- Rosa, E., Djuwita, P., & Hasnawati, H. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 276–283. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/20358%0A>
- Rosyad, R. S., & Hidayanto, S. (2024). The Influence of Emotional Intelligence on Toxic Behavior in Playing the Online Game Mobile Legends. *International Journal of Advanced Multidisciplinary (IJAM)*, 3(2), 263–275.
- Saka Bimahendra, E. F. (2024). Analisis Toxic Behavior dalam Game Online Arena Of Valor pada Remaja Akhir. *NJMS : Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(12), 815–825. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sukmawati, Salmia, & Sudarmin. (2023). Population, Sample (Quantitative) and Selection of Participants/Key Informants (Qualitative). *EDUMASPUL Jurnal Pendidikan*, 7(1), 131–140.
- Taroreh, B. (2021). Analisis Tematik Data Kualitatif Pada Pengembangan Perangkat Pembelajaran Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR). *SNFKIP 2021: Pendidikan Bagi*

Masyarakat Di Daerah 3T, 17, 167–176. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>