



PROBLEMATIKA PERKEMBANGAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI INDONESIA DAN TANGGAPAN ATASNYA DARI PERSPEKTIF PSIKOLOGI HUMANISTIK ABRAHAM MASLOW

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Filsafat**

Oleh


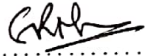
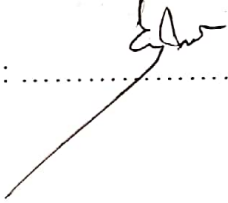
YULIUS SA SATO

NPM: 17. 75. 6264

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

2024

LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL


1. Nama : Yulius Sa Sato
2. Npm : 17. 75. 5862
3. Judul : Problematika Perkembangan *Game Online Mobile Legends* Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow
4. Pembimbing:
 1. Drs. Maximus Manu, M.A (Penanggung Jawab) : 
 2. Maria Imakulata Tere, S. Pd, M. Pd : 
 3. Ignasius Ledot, S. Fil. Lic : 
5. Tanggal Diterima : 16 Juni 2021

6. Mengesahkan
Wakil Rektor I


Dr. Yosef Keladu

7. Mengetahui

Rektor IFTK Ledalero


Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Filsafat

Pada
30 April 2024

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Rektor,

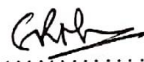
Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

DEWAN PENGUJI :


1. Drs. Maximus Manu, M.A
(Penanggung Jawab)


:

2. Maria Imakulata Tere, S. Pd, M. Pd :


:

3. Ignasius Ledot, S. Fil. Lic


:

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulius Sa Sato

NPM : 17. 75. 6264

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI berjudul: *Problematika Perkembangan Game Online Mobile Legends Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow* yang merupakan satu tuntutan akademis di Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero adalah benar-benar karya saya sendiri.

Jika di kemudian hari diketahui adanya pelanggaran akademis berupa plagiasi atau penjiplakan dan sejenisnya atas karya saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 30 April 2024

Yang menyatakan



Yulius Sa Sato

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulius Sa Sato

NPM : 17. 75. 6264

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: **“Problematika Perkembangan Game Online Mobile Legends Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Ledalero

Pada tanggal : 30 April 2024

Yang menyatakan



Yulius Sa Sato

KATA PENGANTAR

Melihat arus zaman saat ini yang begitu kental dengan perkembangan teknologi digital, ternyata tidak selalu membawa kabar baik bagi kehidupan manusia. Bagai sebilah pedang bermata dua; kehadiran teknologi digital di satu sisi dapat membantu manusia dalam mempermudah segala pekerjaannya, tetapi di sisi lain bisa membawa ancaman tersendiri bagi eksistensi manusia. Contoh nyatanya ialah dengan timbulnya sikap peminatan secara berlebihan atau candu terhadap *game online Mobile Legends*.

Di Indonesia sendiri khususnya, kasus peminatan secara berlebihan atau candu terhadap *game online Mobile Legends* menjadi sebuah fakta yang lambat laun makin kompleks serta merebak kemana-mana. Artinya: tidak lagi hanya sekedar berhenti pada ranah peminatan secara berlebihan saja, tetapi sudah meluas dengan mencakup krisis-krisis lain seperti sikap apatis, penuh konflik (pribadi dengan keadaan emosional tidak stabil), pelarian diri, dan cenderung antisosial. Lalu tidak ketinggalan juga bahwa semua kompleksitas problematika tersebut sesungguhnya telah menjalar ke pelbagai penjuru tanah air Indonesia tanpa bisa dikendalikan, kecuali melalui gerakan radikal universal dari seluruh komponen masyarakat Indonesia.

Untuk itu dalam rangka menjawab panggilan tugas di atas, penulis kemudian mencoba mendekati titik persoalan yang ada dengan menggunakan paradigma berpikir Psikologi Humanistik Abraham Maslow. Adapun mengenai psikologi humanistik Abraham Maslow ini, sedianya merupakan sebuah proyek besar yang digagas guna melengkapi ‘seluruh’ bangun ilmu pengetahuan psikologi yang sebelumnya telah diisi oleh dua aliran besar, yakni Freudianisme dan Behaviorisme. Oleh karena itu, karya psikologi humanistik Abraham Maslow pada kemudian hari akan dikenal sebagai Mazab Ketiga yang khas dengan rujukan intinya pada sang manusia itu sendiri: mulai dari kebutuhan-kebutuhannya, tujuan-tujuannya, prestasi-prestasi dan keberhasilannya.

Pada kesempatan ini pula, penulis secara khusus mau menghaturkan syukur berlimpah dan terima kasih secara tulus kepada: *pertama*, Tuhan Yang

Maha Esa karena atas berkat-Nya yang berlimpah, penulis telah dimampukan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. *Kedua*, diperuntukkan bagi P. Anton Jemaru, SVD selaku pembimbing sebelumnya. Penulis dari lubuk hati yang paling dalam mengakui bahwa peran serta P. Anton Jemaru, SVD sangat berarti dalam menyukseskan seluruh proses penulisan skripsi ini. *Ketiga*, untuk Sr. Maria Imakulata Tere, SSpS sebagai pembimbing yang baru bagi penulis. Tanpa kesediaan beliau yang begitu tulus, penulis yakin skripsi ini akan jauh dari kata rampung. Apalagi mengingat bahwa penulis sendiri meminta kesediaan beliau untuk menjadi pembimbing baru pada waktu yang begitu terdesak. Tetapi meskipun demikian beliau dengan kebaikan hatinya tetap menyanggupi hal tersebut. *Ketiga*, bagi sosok-sosok penting seperti orangtua kandung, teman-teman, dan penjasa di dalam hidup penulis. Perhatian mereka telah turut ambil bagian membantu penulis dalam kelancaran penulisan ini. Tak lupa pula di sini penulis mengingat secara khusus jasa lembaga formasi Seminari Tinggi St. Paulus Ledalero yang pernah menjadi tempat tinggal penulis dalam mengenyam pendidikan selama kurang lebih empat tahun, sebelum pada akhirnya memutuskan untuk beralih menjadi seorang awam. *Kelima*, bagi STFK Ledalero yang sekarang telah berubah status menjadi IFTK Ledalero. Sekolah ini sungguh-sungguh telah membuat penulis bertumbuh-kembang lebih baik dari hari ke hari selama masa penempaannya berlangsung. Oleh karena itu, tulisan ini penulis dedikasikan untuk almamater tercinta.

Akhirnya, dengan segenap kerendahan hati penulis pun menyampaikan beribu maaf apabila tulisan ini belum menjawab secara paripurna segala ekspektasi para pembaca yang budiman. Karena itu, penulis sendiri tetap akan sangat berantusias jika ada masukan ataupun kritikan yang berguna bagi penyempurnaan tulisan ini.

Ledalero, 30 April 2024

Penulis

ABSTRAK

Yulius Sa Sato. 17.75.6264. **Problematika Perkembangan *Game Online Mobile Legends* Di Indonesia Dan Tanggapan Atasnya Dari Perspektif Psikologi Humanistik Abraham Maslow**. Skripsi. Program Studi Filsafat Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2024.

Studi ini bertujuan untuk menyadarkan dan memberi pemahaman kepada masyarakat tentang dampak negatif perkembangan *game online Mobile Legends*. Adapun metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini ialah metode analisis kualitatif atas data-data kasus dan kajian teori psikologi humanistik Abraham Maslow yang diperoleh melalui studi kepustakaan.

Penulisan karya ilmiah ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan penulis terhadap fenomena problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia. *Game online Mobile Legends* yang hadir dengan segala kemutakhiran teknologi di dalamnya serta kekuatan pemasaran yang sangat menjanjikan di Indonesia, ternyata membawa dampak negatif yakni krisis-krisis tertentu pada psikis manusia. Contohnya ialah kecanduan, bersikap apatis, penuh konflik (pribadi dengan keadaan emosional tidak stabil), pelarian diri dari dunia nyata, dan cenderung antisosial.

Krisis-krisis tersebut disinyalir terjadi karena banyak orang lalai terhadap segala pemenuhan kebutuhan dasariah. Kebutuhan dasariah ini, oleh Abraham Maslow, sesungguhnya merupakan sesuatu yang tidak bisa diabaikan oleh manusia, sebab pemenuhan kebutuhan dasariah, menghantar manusia kepada aktualisasi diri. Jika kebutuhan-kebutuhan tersebut diabaikan, maka akan menimbulkan penyakit mental dalam beragam jenis.

Penulis berdasarkan pemikiran Abraham Maslow, menawarkan dua solusi untuk membawa manusia terlepas dari belenggu-belenggu krisis ke-diri-an akibat dampak negatif *game online Mobile Legends*: *Pertama*, melalui penyadaran manusia akan pentingnya pemenuhan kebutuhan dasariah. *Kedua*, dengan memperhatikan kembali secara saksama bidang pendidikan di Indonesia agar pertumbuhan dan perkembangan kepribadian manusia Indonesia dapat sejalan dengan tujuan aktualisasi diri.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Krisis Mental, Kebutuhan Dasariah, Aktualisasi Diri, Pendidikan Intrinsik.*

ABSTRACT

Yulius Sa Sato. 17.75.6264. **Problematics Development of *Mobile Legends Game Online* in Indonesia And The Responses Of It From The Perspective Of Abraham Maslow's Humanistic Psychology.** Thesis. Philosophy Study Program Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology. 2024.

This study aims to sensitize and provide understanding to the people about the negative impact of the development of *Mobile Legends online games*. The method used in writing this scientific work is the qualitative analysis method of case data and the study of Abraham Maslow's psychology theory obtained through literature studies.

The writing of this scientific work is motivated by author's concern about the problematic phenomenon of development of *Mobile Legends online games* in Indonesia. The *Mobile Legends game online* comes with all the technological advancements in it and the marketing power that is very promising in Indonesia, on the other hand, it turns out to cause certain crises in the human psyche. Examples are addiction, apathy, conflict (individuals with unstable emotional states), escape from real world, and antisocial tendencies.

The crises allegedly occur because many people neglect to fulfill their daily needs. This daily need, by Abraham Maslow, is actually something that cannot be ignored by humans to the noble ideals of humanity, namely self-actualization. If ignored, the consequence will be mental illnesses of various kinds, which will eventually lead humans off the path of self-actualization.

The author, based on Abraham Maslow's thinking, offers two solutions to bring humans out of the shackles of the crisis of selfhood due to the negative impact of *Mobile Legends online games*: First, through human awareness of the importance of fulfilling daily needs. Second, by paying careful attention to the field of education in Indonesia so that the growth and development of Indonesian human personality can be in line with the goal of self-actualization.

Keywords: Online Games, Mobile Legends, Mental Crisis, Daily Needs, Self-Actualization, Intrinsic Education.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBARAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penulisan	10
1.4 Metode Penulisan	11
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II PROBLEMATIKA PERKEMBANGAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI INDONESIA.....	13
2.1 Pemahaman Umum <i>Game Online</i>	13
2.2 Profile <i>Game Online Mobile Legends</i>	15
2.2.1 Sejarah <i>Game Online Mobile Legends</i>	16
2.2.2 Model <i>Game Online Mobile Legends</i>	17
2.2.2.1 Jenis-Jenis Pertarungan Di Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>	18
2.2.2.2 Pergantian <i>Season</i> (Musim) Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>	22
2.2.2.3 <i>Patch Notes 1.5.96</i>	22
2.3 Perkembangan <i>Game Online Mobile Legends Di Indonesia</i>	24
2.4 Permasalahan Yang Timbul Dari Perkembangan <i>Game Onlne Mobile Legends Di Indonesia</i>	26
2.4.1 Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	27

2.4.2	Bersikap Apatis	27
2.4.3	Menganggap <i>Game Online Mobile Legends</i> Sebagai Pelarian Diri Dari Dunia Nyata	28
2.4.4	Keadaan Emosional Pribadi Menjadi Kurang Stabil.....	29
2.5	Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Persoalan Bias <i>Game Online Mobile Legends</i> Di Indoneisa	30
2.5.1	Diri Yang Kesepian	30
2.5.2	Kurangnya Kontrol Diri (<i>Self Control</i>)	31
2.5.3	Rendahnya Harga Diri Dan Efikasi Diri.....	32
BAB III	PSIKOLOGI HUMANISTIK ABRAHAM MASLOW	34
3.1	Riwayat Hidup Abraham Maslow	34
3.1.1	Sekilas Tentang Keluarga	34
3.1.2	Riwayat Pendidikan.....	35
3.1.3	Karya-Karya.....	37
3.2	Sepintas Tentang Aliran-Aliran Psikologi Sebelum Psikologi Humanistik Abraham Maslow	38
3.3	Psikologi Humanistik Abraham Maslow.....	40
3.3.1	Teori Hierarki Kebutuhan.....	41
3.3.1.1	Kebutuhan Fisiologis.....	42
3.3.1.2	Kebutuhan Akan Rasa Aman.....	43
3.3.1.3	Kebutuhan Akan Cinta: Afeksi dan Relasi Sosial	45
3.3.1.4	Kebutuhan Akan Harga Diri	46
3.3.1.5	Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri	46
3.3.2	Konsep Aktualisasi Diri	47
3.3.2.1	Ciri-Ciri Pribadi Yang Mengaktualisasi Diri.....	48
3.3.2.2	Tipe-Tipe Pengaktualisasi Diri	50
3.3.3	Pengalaman Puncak Atau Pengalaman Transendental.....	52
3.3.4	Penyakit Mental	53
3.3.5	Pola Pendidikan Psikologi Humanistik Abraham Maslow.....	55

BAB IV TANGGAPAN ATAS PROBLEMATIKA PERKEMBANGAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI INDONESIA DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI HUMANISTIK ABRAHAM MASLOW	57
4.1 Dampak Negatif <i>Game Online Mobile Legends</i> Ditinjau Dari Hierarki Kebutuhan.....	57
4.1.1 Kesepian dan Bosan Ditilik Dari Kebutuhan Akan Cinta: Afeksi dan Relasi Sosial Yang Tidak Terpuaskan	57
4.1.2 Kontrol Diri Ditilik Dari Kebutuhan Akan Rasa Aman.....	59
4.1.3 Harga Diri dan Percaya Diri Ditilik dari Kebutuhan Akan Harga Diri	61
4.2 Konsekuensi Logis Situasi Candu, Apatis, Pelarian Diri, Serta Diri Yang Dipenuhi Konflik Terhadap Visi Aktualisasi Diri Manusia Dan Fase Pengalaman Transendental	65
4.2.1 Dari Segi Visi Aktualisasi Diri	65
4.2.2 Dari Segi Fase Pengalaman Transendental	67
4.3 Alternatif Dari Ranah Pendidikan Model Mazhab Ketiga Dalam Menyikapi Problematika Perkembangan <i>Game Online Mobile Legends</i> Di Indonesia.....	68
4.3.1 Eksplorasi Terhadap Pendidikan Intrinsik	69
4.3.2 Implementasi Pendidikan Intrinsik di Tengah Situasi Bias <i>Game Online Mobile Legends</i> di Indonesia	71
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Usul Atau Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78