

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game online Mobile Legends yang diciptakan dan dikembangkan oleh Moonton, sebuah anak usaha dari perusahaan Bytedance yang berbasis di China, merupakan salah satu mahakarya terbaik di era teknologi digital. Kemunculan *game* ini berhasil meraup banyak perhatian dan antusiasme warga dunia, sehingga hampir dimana-mana dapat ditemukan orang bermain *game online Mobile Legends*: entah hanya sekedar untuk sarana hiburan ataupun dijadikan sebagai alat untuk menghasilkan uang. Oleh karena itu dari segi pemasaran global, *game online Mobile Legends* memiliki catatan yang positif dengan mendulang keuntungan fantastis.

Bertolak dari rekam jejak global di atas, dalam konteks Indonesia khususnya, laju perkembangan *game online Mobile Legends* menampilkan sebuah status yang sangat kuat dan pesat. Hal tersebut bisa disimak dalam beberapa hal seperti: *pertama*, data persebaran pemain aktif *Mobile Legends* yang terus meningkat setiap tahun, bahkan juga di setiap bulannya. *Kedua*, dibentuknya klub-klub *e-Sport* raksasa di Indonesia untuk menjaring talenta-talenta terbaik dari kalangan semua pemain aktif *Mobile Legends*. *Ketiga*, dibuatkannya turnamen resmi *Mobile Legends* baik di level nasional maupun sampai ke taraf internasional. *Keempat*, yang terbaru sekarang ialah dihubungkannya *game online Mobile Legends* dengan hampir seluruh jejaring sosial besar yang terpakai di Indonesia seperti, Youtube, Facebook, Instagram, TikTok, dan lain sebagainya. Jadi berdasarkan fakta-fakta tersebut, secara keseluruhan boleh disimpulkan bahwa *game online Mobile Legends* merupakan raksasa asing yang telah berhasil menancapkan cakarinya begitu dalam di bumi Indonesia.

Namun sayangnya, cakar ini ternyata bukan hanya mencengkram Indonesia agar tidak terlepas dari genggaman, tetapi juga membawa banyak luka di sekujur tubuh Indonesia. Perwujudan luka-luka tersebut terejawantahkan dalam

timbulnya ‘skandal’ psikis seperti, kasus candu, apatis, penuh konflik, dan bahkan antisosial akibat bias *game online Mobile Legends*. Oleh karena itu, sekarang dibutuhkan upaya responsif dan solutif guna mengatasi problematika yang saat ini sedang terjadi di Indonesia.

Dalam rangka menjawab tuntutan di atas, proyek Psikologi Humanistik Abraham Maslow dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan yang masih sangat relevan guna mengkaji problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia. Sebab di dalam psikologi humanistik Abraham Maslow memuat gagasan yang sesuai dengan inti permasalahan yang sering dikeluhkan ketika berbicara tentang kasus candu, apatis, emosi tidak stabil, dan kecenderungan antisosial. Jadi, hal-hal tersebut akan ditelusuri secara holistik-hierarkis dari sudut pandang teori Hierarki Kebutuhan.

Selain teori Hierarki Kebutuhan, di dalam proyek psikologi humanistik Abraham Maslow terdapat pengembangan kajian secara mendalam terkait konstruksi jalan pemenuhan diri manusia yang dirangkum dalam konsep Aktualisasi Diri, Makna Pengalaman Transendental, beserta penegasan tentang hakikat Penyakit Mental. Sehingga di sini maksud dari upaya pengentasan dan pembentengan diri terhadap segala belenggu ‘skandal’ psikis, akibat dampak negatif *game online Mobile Legends* di Indonesia, akan mendapat pendasaran logis yang memadai.

Lalu tidak ketinggalan juga bahwa Abraham Maslow di dalam psikologi humanistik, turut menggagas konsep pendidikan berdasarkan ciri khas proyek psikologi humanistik. Pada ranah ini ia pertama-tama mengkritik model pendidikan lama yang masih setia dengan pola pengobjekkan manusia sebagai peserta didik yang pasif dan selalu menunggu asupan dari para pendidik dan tenaga kependidikan. Setelah mengemukakan segala titik kritik tersebut, ia kemudian memperkenalkan metode pendidikan baru yang bernama pendidikan intrinsik; dengan berpatok pada peserta didik sebagai subjek proaktif yang menyadari dan ingin memenuhi segala kebutuhannya. Oleh karena itu berbekal metode pendidikan humanistik yang dirancang Maslow, maka ranah pendidikan kemudian akan dijadikan sebagai alternatif konkret dalam upaya pengentasan

serta pembentengan orang Indonesia dari bahaya bias *game online Mobile Legends*.

5.2 Usul atau Saran

Pertama, bagi lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia. Diharapkan semua lembaga pendidikan yang ada di Indonesia agar selalu tanggap serta fleksibel dengan kebutuhan-kebutuhan setiap subjek peserta didiknya, sehingga metode pendidikan yang diterapkan bisa tepat sasaran dan berdaya guna dalam mengantar pribadi manusia menuju aktualisasi dirinya.

Kedua, bagi keluarga-keluarga di Indonesia secara umum. Diharapkan semua keluarga yang ada di Indonesia mampu menyadari dan melaksanakan tugas ulung keberfungsian, sehingga anak sejak awal masa pertumbuhannya sudah boleh mengalami situasi lingkungan yang kondusif. Dengan begitu, nanti ketika saat tiba gilirannya bagi sang anak untuk terjun ke dalam lingkungan sosial yang lebih luas, ia mampu menempatkan dirinya secara baik.

Ketiga, bagi para orang tua di Indonesia secara khusus. Peran orang tua diakui memiliki fungsi setral dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Oleh karena itu, sangat ditekankan agar setiap orang tua yang ada di Indonesia secara sungguh-sungguh menyadari dan melaksanakan perannya dalam membentuk, membimbing, serta yang terutama memenuhi segala kebutuhan dasarnya seorang anak. Sehingga sejak usia dini anak tidak terperangkap dalam kondisi kekurangan atas kebutuhan-kebutuhan dasarnya.

Keempat, bagi para akademisi, pemerintah, psikolog, psikoterapi, dan semua golongan masyarakat di Indonesia. Penulis memang sengaja memasukkan mereka ke dalam target dari usul atau saran tulisan ini, sebab pokok persoalan mengenai problematika perkembangan *game online Mobile Legends* di Indonesia sejauh ini masih belum mendapat sorotan yang serius. Padahal fenomena utama tentang kecanduan *game online Mobile Legends* di Indonesia, serta perluasan dari masalah ini yang kemudian melahirkan ‘skandal’ sikap-sikap negatif baru seperti apatis, penuh konflik (pribadi dengan keadaan emosional tidak stabil), dan bahkan cenderung antisosial, sesungguhnya sudah dan sedang terjadi secara masif di

tanah air tercinta ini. Oleh karena itu, diharapkan agar semua golongan masyarakat Indonesia mulai menyadari gentingnya bahaya yang sedang terjadi, dan boleh mengambil langkah strategis guna memberantas dan mewaspadaai bias negatif perkembangan *game online Mobile Legends* di era digital tersebut.

Kelima, bagi para pemain aktif *game online Mobile Legends* di Indonesia. Diharapkan agar semua pemain aktif *game online Mobile Legends* yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia selalu memahami keadaan diri mereka sendiri, baik sebelum ataupun sesudah masuk ke dalam dunia *game online Mobile Legends*. Hal tersebut bertujuan supaya para pemain aktif tidak terjebak dalam dampak negatif dari *game online* yang dimainkan, dan tetap berada pada visi luhur eksistensi manusia yang tidak lain merupakan aktualisasi diri.

DAFTAR PUSTAKA

KAMUS

- Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Edisi Kedua. Jakarta: Balai Pustaka, 1991).
- Hassan, Faud dkk. *Kamus Istilah Psikologi*. Jakarta: Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1981.

BUKU-BUKU

- Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. Berkeley: New Riders, 2010.
- Bandura, Albert. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company, 1997.
- Bertens, K., ed, penerj. *Psikoanalisis Sigmund Freud*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- Budiraharjo, Paulus, ed. *Mengenal Teori Kepribadian Mutakhir*. Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Feist, J. dan G. J. Feist. *Theories of Personality*. Edisi VI. Terj. Y. Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Goble, F. G. *Mazhab Ketiga, Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1987.
- Himpunan Psikologi Indonesia. *Psikologi dan Teknologi Informasi. Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2*. Editor J. Seno Aditya Utama dkk. Jakarta: Himpsi, 2016.
- Kartono, K. *Patologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Kebung, Konrad. *Manusia dan Diri Yang Utuh*. Ende: Penerbit Nusa Indah, 2006.
- Koeswara, E. *Teori-Teori Kepribadian*. Bandung: Penerbit PT. Eresco Bandung, 1991.
- Maslow, Abraham H. *Motivation and Personality*. New York, Evanston, and London Harper and Row Publisher, 1954.

- _____ . *The Farther Reaches of Human Nature*. New York: Penguin ACompass, 1976.
- _____ . *Toward A Psychology of Being*. New York: D. Van Nostrand Company, 1968.
- Setiawan, Hendro. *Manusia Utuh Sebuah Kajian atas Pemikiran Abraham Maslow*. Yogyakarta: Kanisius, 2014.

JURNAL

- Amalia, Alfita Choirun dan Munawir. “Konsep Teori Belajar Humanistik Dalam Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam”. *Aluda: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3:2, 2021.
- Amran, Ali dkk. “Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar”. *Jurnal Patriot*, 2:4, 2020.
- Anwar, Bakrie. “Pendidikan Humanistik Dalam Belajar”. *Jurnal UIN Alauddin*, 9:1, 2020.
- Deni, Melki. “Homo Digitalis”. *Akademika*, 20:2, STFK Ledalero, 2022.
- Fitriani dan Abas Rudin. “Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri Siswa”. *Jurnal Bening*, 4:2, 2020.
- Harahap, July Yanti. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Perpustakaan Digital Perpustakaan Daerah Medan”. *Jurnal Edukasi*, 3:2, 2017.
- Insani, Farah Dina. “Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow Dan Carl Rogers Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam”. *As Salam I*, 7:2, 2019.
- Irmayani dan Muhammad Anas. “Analyze The Student Behavior, Addicted to Mobile Legend Game Online (MOBA)”. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 6:2, 2020.
- Janttaka, Nugrananda dan Wahyu Juniarta, “Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung”. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4:2, 2020.

- Lebho, Maria Agustina dkk. “Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau Dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja”. *Jurnal of Health and Behavioral Science*, 2:2, 2020.
- Marsela, Ramadona Dwi dan Mamat Supriatna. “Kontrol Diri: Defenisi dan Faktor”, *Journal of Innovative Counseling*, 3:2, 2019.
- Masbur. “Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Perspektif Abraham Maslow (1908-1970) (Analisis Filosofis)”. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 1:1, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Rainry Darussalam Banda Aceh, Juni 2015.
- Masya, Hardiansyah dan Dian Adi Candra. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3:2, 2016.
- Purnami, Luh Dyah dan Anna Amalyah Agus. "The Effect Of Perceived Value And Mobile Game Loyalty On In-App Purchase Intention In Indonesia (Case Study: Mobile Legend And Love Nikki)". *ASEAN Marketing Jurnal*, 12:1, 2020.
- Sari, Ambar Mita dan Kamsih Astuti. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa”. *Syntax Idea*, 2:6, Juni 2020.
- Tangduil, Stefany Victoria dkk. “Pemenuhan Kebutuhan Penghargaan Diri Menurut Teori Maslow Dan Pengaruhnya Terhadap Kepercayaan Diri Orang Dewasa Awal”. *Geneval-Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 5:1, 2020.
- Thus, Jhoselle. “Self-Concept, Self-Esteem, Self-Efficacy, and Academic Performance of the Senior High School Students”. *International Journal Of Research Culture Society*, 4:10, 2020.
- Yudiono, Udik dan Sulistyio Sulistyio. “Self-esteem: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya”. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 8:2, Wiyata Dharma, 2020.

MANUSKRIP

- Putri, Fahdiana Ristianti Prastika dkk. “Dampak Kecanduan *Game Online* (Mobile Legends) Terhadap Kondisi Emosional Dan Perilaku Pada

Remaja”. Materi dibawakan dalam Seminar Internasional dan Pelatihan Daring UNESA Surabaya pada 24 April dan 1 Mei 2021.

INTERNET

Anne, Melissa. “Tiktok Owner (Bytedance) Is Buying Mobile Legends Creators (Moonton) For \$4 Billion”. *Megaplay*. March 22/2021. <<https://megaplay.com/bytedance-buy-moonton/>>, diakses pada 20 Agustus 2021.

Gametweeps. “Sejarah Mobile Legend Yang Harus Diketahui”. *Gametweeps*. <<https://www.gametweeps.com/mobile-legends/sejarah-mobile-legend-yang-harus-diketahui/>>, diakses pada 11 Agustus 2021.

Harris, Lain. “Mobile Legends Plunder 200 M In Global Revenues”. *Sensor Tower*. 20 Juli 2018. <<https://www.pocketgamer.biz/asia/news/68616/mobile-legends-plunder-200m-in-global-revenues>>, diakses pada 30 Oktober 2021.

<https://kabarlumajang.pikiran-rakyat.com/ipitek/pr-42781656/simak-penjelasan-map-dan-lane-terbaru-mobile-legend-jungle-roaming-gold-exp-dan-mid-lane>, diakses pada 13 Agustus 2021.

<https://m.mobilelegends.com/id/newsdetail/401>, diakses pada 23 Agustus 2021.

https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Arcade_Mode, diakses pada 23 Agustus 2021.

<https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Brawl>, diakses pada 23 Agustus 2021.

https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Classic_Game, diakses pada 23 Agustus 2021.

<https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Custom>, diakses pada 23 Agustus 2021.

https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Draft_Pick, diakses pada 23 Agustus 2021.

<https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Gear>, diakses pada 23 Agustus 2021.

https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Patch_Notes_1.5.96, diakses pada 23 Agustus 2021.

https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Patch_Notes_1.5.96, diakses pada 23 Agustus 2021.

- https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Ranked_Game, diakses pada 23 Agustus 2021.
- https://mobile-legends.fandom.com/wiki/VS._AI, diakses pada 23 Agustus 2021.
- Kevino, Satya. “Apa Itu MOBA?”. *Esportnesia*. <<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>>, diakses pada 13 Agustus 2021.
- Khun, Riswan. “Berapa Lama Season Mobile Legends (ML). *Esportsku*. <<https://esportsku.com/berapa-lama-season-di-mobile-legends/>>, diakses pada 27 September 2021.
- Kooistra, Jelle. “Mobile Gaming Industry”. *Newzoo*. <<https://newzoo.com/insight/articles/newzooz-trends-to-watch-in-2019/>>, diakses pada 11 Agustus 2021.
- Librianty, Anduba. “Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar Untuk Mobile Legends”, *Liputan 6*. 5 September 2018, <<https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesia-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>>, diakses pada 30 Oktober 2021.
- Lim, Rendy. “Kilas Balik Perjalanan dan Perkembangan MPL di Indonesia”. *Esport*. 13 Agustus 2020. <<https://esports.id/mobile-legends/news/2020/08/ed519c02f134f2cdd836cba387b6a3c8/kilas-balik-perjalanan-dan-perkembangan-mpl-di-indonesia>>, diakses 23 Agustus 2021.
- Mahadewa, K. Lintang. “Self-Esteem vs Self-Efficacy, Apa Bedanya?”. *Kampus Psikologi*. 21 November 2021. <<https://kampuspsikologi.com/self-esteem-vs-self-efficacy/?amp>>, diakses pada, 30 November 2021.
- Mekarsari, Hermina. “Apa itu Internet Gaming Disorder?”. Reviewed by dr. Agus Budi Bowoleksono, SpN. *Hermina Hospital*. 27 Februari 2021. <<https://herminahospital.co/id/articles/apa-itu-internet-gaming-disorder.html>>, diakses pada 22 September 2021.
- Moonton. “Tentang Moonton”. *Moonton*. <<https://www.moonton.com/#/company>>, diakses pada 11 Agustus 2021.
- Pratnyawan, Agung dan Rezza Dwi Rachmanta. “Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini”. *Suara*.

<<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>>, diakses pada 11 Agustus 2021.

Thomas. “Esports : MPL Season 8 Segera Digelar, Berhadiah Rp 4,5 Miliar”. *Liputan* 6. 12 Agustus 2021. <<https://www.liputan6.com/bola/read/4629616/esports-mpl-season-8-segera-digelar-berhadiah-rp-45-miliar>>, diakses pada 23 Agustus 2021.

Weustink, Jorik. “Gaming in Southeast Asia: The Playing, Spending & Viewing Behavior of a Fast-Growing Game Markets”. *Newzoo*. <<https://newzoo.com/insights/articles/southeast-asia-games-market-esports-game-streaming-spending-playing-engagement/>>, diakses pada 11 Agustus 2021.

Wikipedia. “Kesepian”. *Wikipedia*. <<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kesepian>>, diakses pada 11 September 2021.

Wikipedia. “Mobile Legends: Bang Bang”, *Wikipedia*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang>, diakses pada 11 Agustus 2021.