

PENYESUAIAN DIRI REMAJA YANG MENGALAMI KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

**Wahyu Tri Nugroho
Ayu Rezki Utari**

Program Studi Psikologi
Fakultas Bisnis & Humaniora
Universitas Teknologi Yogyakarta
E-mail decadek03@gmail.com

ABSTRAK

Remaja dalam masa pencarian jati dirinya memiliki lingkungan dimana remaja tersebut ingin diakui keberadaannya. Penyesuaian diri remaja menjadi salah satu cara agar remaja dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang mereka miliki. Salah satu lingkungan yang remaja miliki untuk saat ini ialah sebuah komunitas game online Mobile Legends. Game online Mobile Legends merupakan game berbasis mobile yang dapat diakses oleh semua kalangan dan remaja menjadi salah satunya. Bermain game secara berlebihan dapat mengakibatkan munculnya kecenderungan adiksi pada remaja. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran remaja yang mengalami kecenderungan game online Mobile Legends dan bagaimana penyesuaian diri remaja tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode untuk pengambilan data menggunakan wawancara dan observasi dengan jumlah 3 (tiga) orang remaja yang berumur 16 tahun yaitu dua orang pelajar SMK dan satu orang berumur 20 tahun seorang mahasiswa. Teori dan aspek yang digunakan yaitu Schneider (1964). Berdasarkan hasil penelitian dari ketiga subjek didapatkan bahwa penyesuaian diri remaja dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mampu memenuhi aturan dan norma dalam masing-masing lingkungan yang mereka miliki. Subjek juga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan serta memiliki cara tersendiri untuk menyelesaikan permasalahan dan memenuhi keempat aspek yaitu adaptation, conformity, mastery dan individual variation.

Kata kunci: Kecenderungan adiksi, Mobile Legends, Penyesuaian diri remaja, Remaja.

ADJUSTMENT OF TEENAGERS WHO EXPERIENCE ADDICTION TENDENCIES *IN MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES*

Wahyu Tri Nugroho
Ayu Rezki Utari

Psychology Study Program
Faculty of Business & Humanities
University of Technology Yogyakarta
Email decadek03@gmail.com

ABSTRACT

Adolescents in the period of self-discovery have an environment where the teenager wants to be recognized for his existence. Adolescent self-adjustment is one way that adolescents can adjust themselves to the environment they have. One of the environments that teenagers have for now is a Mobile Legends online game community. Mobile Legends online game is a mobile-based game that can be accessed by all people and teenagers are one of them. Playing games excessively can lead to the emergence of addiction tendencies in adolescents. This study specifically aims to find out how the picture of adolescents who experience the tendency of Mobile Legends online games and how the teenagers adjust. The research approach used is to use qualitative methods with a case study approach. The method for data collection used interviews and observations with a total of 3 (three) adolescents aged 16 years, namely two vocational students and one 20-year-old student. The theory and aspects used are Schneider (1964). Based on the results of research from the three subjects, it was found that adolescents can adapt to their environment, able to meet the rules and norms in each environment they have. The subject also could solve problems and has his own way to solve problems and fulfill the four aspects, namely adaptation, conformity, mastery and individual variation.

Keywords: *Addiction addiction, Adolescent, Mobile Legends, Teen adjustment.*