

**GAMBARAN *PLAYFULNESS* PADA PEMAIN *ONLINE GAME* MOBILE
LEGENDS: BANG-BANG SEBAGAI COPING PERMASALAHAN
PSIKOLOGIS SELAMA PANDEMIK COVID-19 DI YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Disusun Oleh :

Sidhiq Wahyu Asmoro

NIM : 16710052

Dosen Pembimbing Skripsi :

Mayreyna Nurwardani, S.Psi., M.Psi

NIP : 19810505 200901 2 011

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

2022



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-301/Un.02/DSH/PP.00.9/04/2022

Tugas Akhir dengan judul : **GAMBARAN *PLAYFULNESS* PADA PEMAIN *ONLINE GAME* MOBILE LEGENDS: BANG-BANG! SEBAGAI COPING PERMASALAHAN PSIKOLOGIS SELAMA MASA PANDEMIK COVID-19 DI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SIDHIQ WAHYU ASMORO
Nomor Induk Mahasiswa : 16710052
Telah diujikan pada : Jumat, 04 Maret 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Mayreyna Nurwardani, S.Psi., M.Psi
SIGNED

Valid ID: 6226d780bc640



Penguji I
Very Jullianto, M.Psi.
SIGNED

Valid ID: 62280d874f944



Penguji II
Candra Indraswari, S.Psi., M.Psi., Psi.
SIGNED

Valid ID: 6242841e94973



Yogyakarta, 04 Maret 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6245625ee509

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sidhiq Wahyu Asmoro

NIM : 16710052

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa :

1. Karya skripsi ini adalah hasil karya orisinil peneliti sendiri dan belum pernah diajukan guna memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini bukan merupakan hasil plagiasi atas karya atau penelitian orang lain.
3. Tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah diterbitkan yang peneliti tulis dalam naskah ini kecuali telah dicantumkan sumbernya dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain, saya bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Februari 2022

Pembuat Pernyataan,



Sidhiq Wahyu Asmoro

NIM. 16710052



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan skripsi / tugas akhir
Lamp : 1 lembar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Sidhiq Wahyu Asmoro
NIM : 16710052
Judul Skripsi : Gambaran *Playfulness* pada Pemain Online Game Mobile Legends Bang-Bang! sebagai Coping Permasalahan Psikologis Selama Pandemi COVID-19 di Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami berharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 1 Maret 2022
Pembimbing

Mayreyna Nurwardani, S.Psi., M.Psi
NIP. 1981 0505 2009 01 2 0011

MOTTO

Akan selalu ada awal yang baru di sebuah akhir. Ingatlah siapa Tuhanmu, siapa dirimu, siapa orang tuamu, siapa orang yang tulus kepadamu. Merekalah yang tak pernah meinggalkanmu, selalu ada untukmu. Teruslah bergerak untuk mendapatkan sesuatu.

Sidhiq Wahyu Asmoro



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

Allah SWT, yang maha Segala, atas segala rahmat dan karunia dalam hidup.
Untuk diriku tersayang, Sidhiq Wahyu Asmoro yang telah yang tak pernah lelah
berjuang atas cerita yang pernah terjadi.

Surgaku, mama Dian Tri Ratnawati yang tak pernah lelah mengingatkan,
menyemagatiku, menyayangiku dengan tulus dan papaku, Bambang Suhartoyo S.E
yang selalu mengajariku kesabaran yang tiada tara. Mas Pascal tersayang, kakakku
satu-satunya yang selalu mengajariku beberapa hal menjadi lebih dewasa juga untuk
Kakak-orangtuaku Mas Ayok serta Mas Nunu tersayang yang telah banyak berjasa
dan menyayangiku selalu.

Ibu Mayreyna Nurwardani, S.Psi., M.Psi selaku pembimbing skripsi yang selalu
sabar, percaya dan telah memberikan banyak ilmu juga berbagai masukan untukku
dan Bapak-Ibu dosen atas didikan dan kesabarannya.

Terima kasih sahabatku Eldwin, Tangi, Ridwan dan Marcel yang sampai saat ini
masih bersamaku, mengingatkan dan membutuhkanku..

Terima kasih juga Nadia Octaviani Faiq Salsabila yang selalu menyemangatiku dan
teman-teman Alien Resis, Squad game Mobile Legends, terkhusus Isfan, lutfi, Dimas,
yang sudah memberikan hiburan tersendiri selama ini.

Terakhir untuk Kampus Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga atas segala
kesempatan, ilmu dan didikannya hingga sampai di tahapan ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan skripsi sebagai tugas akhir dengan judul “Gambaran *Playfulness* pada Pemain *Online game* Mobile Legends: Bang-Bang! sebagai Coping Permasalahan Psikologis selama Pandemi COVID-19 di Yogyakarta”. Sholawat beserta salam juga penulis panjatkan semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan pada zaman yang terang benderang penuh rahmat.

Penelitian ini merupakan tugas akhir yang disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) program studi Psikologi. Saya selaku peneliti, menyadari bahwa selama proses penyusunan penelitian ini memerlukan banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi, Psikolog. selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
4. Ibu Sabiqotul Husna, S. Psi., M. Sc. Selaku dosen pembimbing akademik (DPA) yang telah banyak membantu saya dengan tulus dan memudahkan permohonan pertolongan saya selama ini.
5. Ibu Mayrena, S.Psi., M.Psi, selaku Sekretaris Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) saya yang telah membantu serta membimbing proses pengerjaan penelitian ini. Terima kasih banyak atas waktu serta tenaga yang telah diluangkan Ibu sehingga saya dapat

menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Saya banyak belajar mengenai penelitian terkait Psikologi selama Ibu membimbing saya.

6. Bapak Very Julianto, M.PSi, selaku Dosen Penguji Satu yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga penelitian ini dapat tersusun dengan lebih baik.
7. Ibu Candra Indraswari, S.Psi., M.Psi., Psi. Hadi Sukirno, M. Psi, selaku Dosen Penguji Dua yang telah memberikan masukan dan arahan sehingga penelitian ini dapat tersusun dengan lebih baik.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, sehingga saya dapat berada di titik ini. Semoga kesehatan serta kebaikan selalu menyertai Ibu dan Bapak sekalian.
9. Seluruh informan penelitian dan komunitas Mobile Legend Yogyakarta Community Heroes Yogyakarta.
10. Kepada kedua orangtua mama Dian Tri Ratnawati dan papa Bambang Suhartoyo S.E, terima kasih atas segalanya yang telah diberikan hingga saat ini. Atas doa serta dukungan dari segala sisi yang tak terhingga telah diberikan. Semoga mama dan papa selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan dunia akhirat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Februari 2022

Peneliti,



Sidhiq Wahyu Asmoro

NIM: 16710052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Literature Review	9
B. Kerangka Teoritik	34
C. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Karakteristik Penelitian	39
B. Fokus Penelitian	40

C.	Informan Penelitian	40
D.	Metode Pengumpulan Data	43
E.	Metode Analisis Data	45
F.	Keabsahan Data Penelitian	47
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN		50
A.	Orientasi Kanchah dan Persiapan Penelitian	50
B.	Pelaksanaan Penelitian	53
C.	Temuan Penelitian	56
1.	Informan LA	56
2.	Informan ZL	83
3.	Informan RG	111
D.	Pembahasan	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		155
A.	Kesimpulan	155
B.	Saran	156
DAFTAR PUSTAKA		159
LAMPIRAN		163
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		387

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Data Diri Informan	51
Tabel. 2 Pelaksanaan Penelitian	54



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir	37
Bagan 2. Dinamika <i>Playfulness</i> Pada Informan LA	81
Bagan 3. Dinamika <i>Playfulness</i> Pada Informan ZL	109
Bagan 4. Dinamika <i>Playfulness</i> Pada Informan RG.....	133
Bagan 5. Dinamika Gambaran <i>Playfulness</i> Pada Ketiga Informan	152



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Pengumpulan Data	163
Lampiran 2. Wawancara 1 Informan LA	168
Lampiran 3. Wawancara 2 Informan LA	189
Lampiran 4. Observasi 1 Informan LA	215
Lampiran 5. Kategorisasi Informan LA	218
Lampiran 6. <i>Clustering</i> Informan LA	228
Lampiran 7. Wawancara 1 Informan ZL	241
Lampiran 8. Wawancara 2 Informan ZL	252
Lampiran 9. Observasi 1 Informan ZL	287
Lampiran 10. Kategorisasi Informan ZL	290
Lampiran 11. <i>Clustering</i> Informan ZL	301
Lampiran 12. Wawancara 1 Informan RG	317
Lampiran 13. Wawancara 2 Informan RG	335
Lampiran 14. Observasi 1 Informan RG	359
Lampiran 15. Kategorisasi Informan RG	361
Lampiran 16. <i>Clustering</i> Informan RG	370
Lampiran 17. <i>Informed Consent</i>	383
Lampiran 18. <i>Student Stress Questionnaire</i>	385

INTISARI

GAMBARAN *PLAYFULNESS* PADA PEMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG! SEBAGAI COPING PERMASALAHAN PSIKOLOGIS SELAMA MASA PANDEMIK COVID-19

DI YOGYAKARTA

Sidhiq Wahyu Asmoro

16710052

Pandemik COVID-19 banyak sekali mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya aspek psikologis. Bermain *online game* Mobile Legends yang mengalami pengalaman *playful* saat bermain dapat memberikan dampak positif pada kesehatan mental selama pandemik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai *playfulness* pada pemain *online game* Mobile Legends yang mengalami permasalahan psikologi selama pandemik COVID-19 di Yogyakarta. Informan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yang bermain *online game* Mobile Legends dan berada di Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode pengambilan data adalah wawancara semi terstruktur dan observasi. Hasil dari penelitian ini yang pertama adalah adanya gambaran *playfulness* pada ketiga informan: 1) pengalaman mencari kesenangan, 2) Pengalaman mencapai tujuan dan menyelesaikan tugas, 3) pengalaman sementara yang didapat di dalam permainan, dan 4) pengalaman negatif yang membuat pengalaman bermain berikutnya menjadi lebih kuat. Hasil kedua pada penelitian ini adalah *online game* Mobile Legends digunakan ketiga informan sebagai coping permasalahan psikologi yang dirasakan selama pandemik COVID-19.

Kata Kunci: *Playfulness, Online game Mobile Legends, Permasalahan Psikologis, Pandemik COVID-19*

ABSTRACT

OVERVIEW OF PLAYFULNESS IN MOBILE LEGENDS: BANG-BANG! ONLINE GAME PLAYERS AS A COPING FOR PSYCHOLOGICAL PROBLEMS DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN YOGYAKARTA

Sidhiq Wahyu Asmoro
16710052

The COVID-19 pandemic has affected many aspects of human life, one of which is the psychological aspect. Playing Mobile Legends online game that have a playful experience while playing can have a positive impact on mental health during the pandemic. This study aims to describe the playfulness of online game Mobile Legends players who have psychological problems during the COVID-19 pandemic in Yogyakarta. There are 3 informants in this study who play the online game Mobile Legends and are in Yogyakarta. The research method used is a qualitative method with a phenomenological approach. Data collection methods are semi-structured interviews and observation. The first result of this study is the presence of playfulness in the three informants: 1) the experience of seeking pleasure, 2) the experience of achieving goals and completing tasks, 3) the temporary experience gained in the game, and 4) negative experiences that make the next playing experience more solid. The second result in this study is that the online game Mobile Legends were used by the three informants as coping with psychological problems felt during the COVID-19 pandemic.

Keyword (s): Playfulness, Mobile Legends Online game, Psychological Problems, COVID-19 Pandemic

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penyakit Virus Korona 2019 (COVID-19) telah dilabeli oleh World Health Organization (WHO) sebagai *global pandemik*. Pandemi virus korona (COVID-19) telah membawa seluruh dunia kepada banyak perubahan dalam seluruh aspek kehidupan di dunia. Indonesia sendiri merupakan negara dimana kasus orang yang terdampak virus COVID 19 sudah meningkat cukup drastis hingga menyentuh diangka 8211 kasus dimana 689 dilaporkan meninggal dunia. Pemerintah Indonesia juga sudah melakukan strategi penanggulangan penyebaran virus ini dengan menerapkan peraturan tetap dirumah atau yang dikenal dengan stay-at-home (Setyawan & Retno, 2020). Gerakan stay at home ini juga tidak luput dari salah satu wilayah di Indonesia lainnya, yaitu Yogyakarta. Gubernur DIY, Sri Sultan Hamengkubuwono di laman website corona.jogjapro.go telah mengatakan kondisi luar biasa (KLB) COVID-19 di DIY dan menyarankan agar masyarakat membatasi aktivitasnya untuk menanggulangi penyebaran virus korona di DIY (16 Maret, 2020). DIY sendiri juga telah mencatatkan kasus baru sebanyak 79 kasus baru yang menjadikan DIY menjadi provinsi penyumbang kasus baru COVID-19 terbanyak se Indonesia pada 25 November 2021 (Sari, 2021)

Banyak sekali protokol yang diterapkan saat keberlangsungan penerapan kebijakan *stay-at-home* ini, seperti protokol territorial, protokol transportasi publik, dan protokol institusi Pendidikan serta protokol lainnya. Penerapan semua peraturan protokol ini menyebabkan keterbatasan aktivitas dalam kehidupan manusia. Banyak informasi *hoax* terkait pandemik juga membuat munculnya banyak permasalahan psikologis seperti kecemasan, depresi, dan *obsessive-compulsive disorder* (OCD) (ifdil, dkk., 2020 ; Amin, dkk., 2020). Menurut penelitian Asmundson & Taylor dalam, (ifdil, dkk, 2020), menyebutkan stres dan kecemasan sering terjadi Selama Pandemi-COVID19 dan dalam beberapa epidemik juga dapat menimbulkan ketakutan. Puncak dari perubahan dan stress yang terjadi, memungkinkan kita dan atau seseorang terdekat dalam kehidupan kita untuk takut tertular virus. Kristina, Kristina, Meita & Yulianto (2020) dalam penelitiannya juga mendukung hal tersebut, berdasarkan hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa, ditemukan adanya level tinggi dari ketakutan dan stress pada masyarakat di DIY sebesar 95.40% merasa takut dan meragukan kesehatan dirinya serta orang-orang terkasihnya selama masa pandemik berlangsung. Informan penelitian juga menunjukkan bahwa dalam kondisi stress tinggi melalui hasil dari *student stress questionnaire* yang menunjukkan nilai >16 yang menandakan tingkat level tinggi saat pandemi COVID-19. Pernyataan tersebut juga didukung perkataan yang diungkapkan dalam penggalan data *preliminary research* oleh narasumber A

“Emm apa ya mas, mumet waktu kuliah semester 6, bulan Maret Juni itu gila gilanya mas, Kuliah lagi sibuk-sibuknya, gabisa main kemana-mana

temen temen kos ku udah pada balik, akunya juga takut kena virusnya karna aku kan punya asma ya mas, orang tua di rumah juga khawatir, stres lah mas pokoknya, pengen nangis kalo tiap malem rasanya tu ”

(Preliminary research dengan LA, 26 Oktober 2020)

Melihat dari fenomena yang terjadi, masyarakat publik seharusnya dapat menjaga kesehatan mentalnya yang berdampak dapat menunjang antibodi atau imun tubuh menjadi lebih kuat dan tidak rentan terkena penyakit termasuk potensi terpapar virus COVID-19. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dharmawan & Niken (2021) yang menyebutkan bahwa kesulitan psikososial dan emosi yang negatif dapat mempengaruhi kinerja otak dan melemahkan sistem kekebalan tubuh, sehingga rentan terhadap penyakit.

Menurut James (dalam Maullasari, Sri., & Anis Lud Fiana, 2020), dampak penyebaran COVID-19 merupakan kondisi yang menyebabkan meningkatnya stres dan kepanikan serta membentuk sebuah krisis. Krisis inilah adalah sebuah persepsi atau pengalaman suatu peristiwa atau situasi sebagai kesulitan yang tidak dapat ditoleransi yang melebihi sumber daya dan mekanisme copingnya. Hal tersebut membuat perlunya sebuah cara baru sebagai strategi coping yang diperlukan untuk penanganan stres maupun permasalahan psikologis yang dirasakan lainnya. Salah satu coping stress yang dapat dilakukan yaitu dengan bermain *online game*. Penelitian yang dilakukan oleh Goh, Jones & Capello (2019) juga menguatkan dengan menyebutkan bahwa *online game* juga bisa memberikan dampak positif pada kesehatan mental seperti meningkatkan kemampuan dalam hidup bersosial,

membantu menambah jaringan dukungan sosial, menambah dampak positif, dan meningkatkan kesehatan mental. Pandemi kali ini mengharuskan kita untuk membatasi aktivitas di luar rumah dan beralih pada perkembangan teknologi internet, sehingga saat ini aktivitas manusia banyak beralih ke mode “online”. Bermain *online game* dapat memberikan hiburan tersendiri bagi kita di kala pandemik COVID-19 atau saat kita melakukan peraturan *stay at home*. Barr & Alicia (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bermain *online game* memiliki pengaruh positif pada pemainnya selama pandemik COVID-19. *Online game* menawarkan kenyamanan menjaga kontak sosial dan melepaskan stress serta pengalihan stimulasi mental dari efek *lockdown*. Tidak hanya itu, menurut Hall (2020) dilihat dari penjualan dan penggunaan *video games online* melalui mobile sangat meningkat di kala pandemi COVID-19 secara global karena menawarkan hiburan yang murah dan berharga rendah dan juga bernilai tinggi mengalahkan musik dan juga film box office.

Bermain *online game* dapat lebih memberikan hiburan bagi penggunanya dikarenakan adanya fitur “online” yang memudahkan kita sebagai penggunanya untuk dapat bermain bersama teman-teman atau orang-orang dekat yang berada jauh dari keberadaan penggunanya secara fisik. Obrolan, candaan, dan lain-lain dapat kita rasakan saat bermain *online game* bersama orang lain, sehingga interaksi pun dapat terjadi. Beberapa hal tersebut di dapat seorang pemain *online game* ketika mereka mengalami pengalaman bermain. Salah satu hal yang dapat terjadi dalam pengalaman bermain yaitu *playfulness* atau kesenangan. Hasil dari penelitian Magnuson & Barnett (2013) yang menyebutkan bahwa individu dengan pengalaman *playfulness* yang

tinggi akan lebih rendah mendapatkan stres daripada dengan orang yang tidak berada dalam pengalaman *playfulness*. Pengalaman *playful* atau *playfulness* sendiri menurut Gordon (2014) adalah sebuah predisposisi kepribadian yang membuat individu lebih tertarik pada situasi atau lingkungan yang menghibur dan dapat dinikmati. *Playfulness* memiliki 4 dimensi, yaitu stimulasi, pragmatis, sementara dan pengalaman negatif (Boberg et al., 2015). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Chang, Xinyin, & Careen (2013), bahwasannya *playfulness* merupakan sumber dari coping. Bagaimana seperti dalam penelitian Tonkin & Julia (2021) yang menyebutkan bahwa dalam “play & playfulness” terdapat kelucuan sebagai sarana keefektifan dalam berkomunikasi dan sebagai cara mengatasi ketakutan serta kecemasan secara general yang di akibatkan adanya pandemik COVID 19. *Playfulness* juga digunakan sebagai strategi coping dalam situasi stres maupun emosional distress. Li, Yin-Leng, & Schubert (2016) yang menjelaskan bahwa adanya penurunan depresi pada orang dewasa setelah bermain video games.

Salah satu *online game* favorit di Indonesia saat ini adalah Mobile Legends: Bang-Bang!. Mobile legends menjadi permainan favorit di Playstore dengan urutan ketiga pada kategori permainan populer selama bulan Agustus 2021. Hal ini menandakan ML menjadi permainan bergenre MOBA nomor satu paling populer yang di unduh dan di mainkan (Putra, 2021) Mobile Legends sendiri merupakan *online game* yang bergenre dengan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Tempo.co (2019), berdasarkan Nimo TV di tahun 2019, Indonesia menjadi kontributor pengguna aktif bulanan terbesar Mobile Legends Bang-Bang! dengan

persentase 29,4 % dari total 170 juta pengguna aktif per-bulan secara global. Hal ini menunjukkan minat masyarakat Indonesia bermain *online game* Mobile Legends sangat tinggi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Direktur Operasional Mobile Legendss: Bang-Bang!, Caya Yan yang menyebutkan bahwa produknya sampai saat ini memiliki 43 juta pengguna aktif bulanan di Asia Tenggara. Indonesia sendiri berada di presentasi yang melebihi 50 % dari jumlah keseluruhan itu dengan menjadi pasar terbesar Mobile Legendss Bang-Bang! (Ludwinato, 2018). Selama pandemik COVID-19, *online game* Mobile Legends juga mengalami peningkatan pengguna di Indonesia. Hal tersebut diklarifikasi oleh Brand Director Moonton Indonesia, Aswin yang menyebutkan bahwasannya *online game* Mobile Legends selama pandemik ini mengalami peningkatan semenjak maret 2020 di Indonesia (4 Agustus, 2020)

Berdasarkan penjabaran yang telah dijelaskan peneliti diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mencari kebenaran, kedalaman dan keluasan data mengetahui bagaimana gambaran *playfulness* atau kesenangan yang terjadi pada pemain *online game* Mobile Legendss: Bang-Bang!. Saran penelitian dari penelitian yang telah dilakukan oleh Mora-Cantalops & Miguel-Angel (2012) yang menyebutkan penelitian kedepan harus lebih memperhatikan dan meneliti bagaimana pengalaman bermain MOBA games berpengaruh pada kesehatan mental membuat penelitian kali ini juga ingin mengetahui bagaimana nantinya *playfulness* yang terjadi pada pemain *online game* Mobile Legendss: Bang-Bang! digunakan sebagai coping selama pandemik COVID-19. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Yogyakarta dikarenakan data yang terlihat bahwa terdapatnya permasalahan psikologis selama pandemik COVID-19 di Yogyakarta yang terbilang tinggi.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti akan mencoba menggali lebih dalam untuk:

1. Bagaimana gambaran *playfulness* bermain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang!?
2. Bagaimana *Playfulness* bermain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang! dapat menjadi salah satu strategi coping untuk mengatasi permasalahan psikologis yang dirasakan di kala pandemik COVID-19 pada pemain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang! di Yogyakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan guna mendalami gambaran *Playfulness* pemain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang! yang dapat dijadikan salah satu strategi coping untuk mengatasi permasalahan psikologis yang dirasakan di kala pandemik COVID-19 pada pemain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang! di Yogyakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat menambah *literature* ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu psikologi sosial dan psikologi media mengenai gambaran *playfulness* bermain *online game mobile* sebagai

strategi coping mengatasi permasalahan psikologis yang dirasakan selama pandemik virus COVID-19 di Yogyakarta.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian tambahan bagi para peneliti kedepan yang meneliti lebih lanjut terkait *playfulness*.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih terhadap Moonton, selaku pengembang aplikasi serta organisasi yang terkait untuk bisa membuat pengalaman bermain *playfulness* lebih mudah lagi untuk dapat dirasakan oleh para pengguna *online game* Mobile Legends
- b. Penelitian ini diharapkan secara praktis dapat menjadi sebuah rujukan bagi bagi masyarakat secara umumnya terkhusus bagi para pemain *online game* bahwa *playfulness* dalam bermain *online game* Mobile Legends: Bang-Bang! dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan psikologis dikala pandemik COVID-19

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis yang dilakukan pada penelitian ini, kesimpulan yang didapatkan mengenai gambaran *playfulness* pada pemain *online game* Mobile Legends di Yogyakarta mencakup beberapa hal yaitu terkait gambaran *playfulness* pada ketiga informan pemain yang bermain online game Mobile Legends dan juga bagaimana pengaruhnya dengan permasalahan psikologis yang dirasakan selama pandemik COVID-19. Kesimpulan pertama dalam penelitian ini mengungkapkan gambaran *playfulness* yang terjadi pada ketiga informan pemain online Mobile Legends. Gambaran tersebut yakni: **1).** Pengalaman yang dapat dilakukan bersama teman-teman atau orang lain untuk mendapatkan kesenangan yang didapat dari penemuan hal baru dan ,pembelajaran yang belum pernah dirasakan serta dirasa dapat mengekspresikan diri pemain di dalam sebuah pengalaman bermain., **2).** Pengalaman yang menghadirkan persaingan kompetitif secara internal atau eksternal dengan penuh pengaturan strategi diri maupun tim untuk mendapatkan kemenangan atau tujuan bersama yang dapat dinikmati dari seluruh aspek atau atribut didalam permainan termasuk visualisasi sebagai pendukung pengalaman bermain yang maksimal., **3).** Keadaan seperti kerileksan, kelucuan, kekonyolan yang dapat menghadirkan canda, tawa serta keseruan yang terjadi pada kondisi atau momen

teertentu dan bersifat sementara untuk menghilangkan atau meredakan stres di dalam sebuah pengalaman bermain, dan yang terakhir 4). Pengalaman negatif di permainan seperti memanipulasi, nafsu membunuh pembelajaran kekalahan yang membuat marah, agresi serta pengumpatan yang justru membuat pengalaman bermain berikutnya menjadi lebih kuat dan membekas hingga menimbulkan perasaan untuk memainkannya kembali akibat kesenangan yang dihadirkan

Kesimpulan kedua ialah bahwa ketiga informan menggunakan *online game* Mobile Legends menjadikan sebagai media hiburan yang dapat menjadi penetralisir atau sebagai strategi coping terhadap permasalahan psikologis yang dirasakan Selama pandemik COVID-19 di Yogyakarta

B. Saran

Sebagai bentuk berkelanjutan dan kebermanfaatannya dari penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa masukan dan saran dari hasil penelitian ini kepada beberapa pihak yang terkait.

1. Kepada Informan Penelitian

Penelitian ini banyak sekali mendapatkan gambaran kesenangan saat bermain *online game* Mobile Legends yang terjadi dari ketiga informan. Ketiga informan menjadi perwakilan banyak orang saat ini sedang menderita, kesusahan dan tak jarang mendapatkan permasalahan psikologi akibat dari dampak pandemik COVID-19 saat ini. Permasalahan pribadi serta aktivitas sehari-hari yang terbatas

tidak membuat ketiga informan takluk dengan kondisi serta situasi yang terjadi. Ketiga informan telah menunjukkan adanya sisi lain, sisi positif dalam bermain *online game* selama pandemik COVID-19. Fitur pengembangan komunikasi dan interaksi terbukti menjadi salah satu pendukung bermain *online game* Mobile Legends dapat menjadi salah satu alternatif sebagai coping permasalahan psikologis selama pandemik COVID-19 yang tanpa biaya, populer, dapat dimainkan oleh beberapa teman, dan memberikan kesenangan serta tantangan tersendiri bagi pemainnya. Gambaran *playfulness* dari ketiga informan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bukti dan juga contoh bagi masyarakat khalayak umum bahwa bermain *online game* dapat berdampak positif pada kehidupan manusia selama pandemik COVID-19.

2. Kepada Pihak developer dan player *online game* Mobile Legends

Berdasarkan hasil penelitian, developer atau pengembang *online game* Mobile Legends harus mulai memperhatikan fitur yang lebih menunjang aktivitas bermain dengan orang lain seperti diadakannya *fitur face scan*, agar pemain lebih merasakan kehadiran teman sepermainannya sehingga interaksi dan hubungan yang terjadi dapat berjalan secara maksimal saat pengalaman bermain sedang berlangsung. Hal tersebutlah yang nantinya dapat mendukung dinamika psikologis positif yaitu *playfulness* dapat terjadi dan dirasakan secara maksimal oleh pemain *online game* Mobile Legends di saat masa pandemik COVID-19 ataupun saat tidak bisa bermain secara offline.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dirasa masih banyak potensi untuk dapat diteliti pada penelitian berikutnya. Peneliti menyarankan kepada calon peneliti selanjutnya untuk lebih memperhatikan dan mengeksplorasi lebih dalam terkait dengan motif bermain, lingkungan permainan dan juga pengaruh intensitas yang memungkinkan untuk membuat *playfulness* yang terjadi pada pemain menjadi tidak maksimal bahkan menjadi sebuah perilaku yang negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad et al. (2021). The COVID-19 Pandemikc and its Impacts on Sub-Urban Society in Yogyakarta, Indonesia: A qualitative study. *Journal of Community Empowerment for Health*, 4 (1)
- . Amin, K. P., Griffiths, M. D., & Dsouza, D. D. (2020). Online gaming during the COVID-19 pandemic in India: strategies for work-life balance. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-7.
- Arrasvuori, J., Marion B., & Hannu K. (2010). Understanding Playfulness-An Overview of the Revised Playful Experience (PLEX) Framework. *Proceedings. Design & Emotion*.
- Barr, M., & Alicia C. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemikc and Effects on Players' Well Being. *Games and Culture*,
- Boberg, M., et al. (2015). PLEXQ: Toward a Playful Experiences Questionnaire. *Proceedings, Computer Human Interaction in Play*
- Brandt, M. (2008, Februari). *Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds*. Diakses pada tanggal 6 Juni 2021, <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Group.
- Chang, P. J., Qian, X., & Yarnal, C. (2013). Using playfulness to cope with psychological stress: taking into account both positive and negative emotions. *International Journal of Play*, 2(3), 273-296.
- Chaplin, J., P. *Kamus Lengkap Psikologi*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed (ed.3)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharmawan, C., & Niken B., A. (2021). The Impact of Mental Health on The Immune System During Pandemikc. *Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 9 (2).
- Ghony, M. D. (2012). Metode Penelitian Kualitatif Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.chological Wellbeing and Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatric Quarterly*, 9, 747-760.
- Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). A further test of the impact of online gaming on psychological wellbeing and the role of play motivations and problematic use. *Psychiatric Quarterly*, 90 (4), 747-760.

- Graham, K. L. (2010). Virtual Playgrounds? Assessing the Playfulness of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *American Journal of Play*, 3(1), 106-125
- Hizbaron, D. R., Dina R., & Djati M. (2021). Amidst Covid-19 Pandemi: An Adaptive Disaster Governance in Yogyakarta, Indonesia. *Social Sciences*, 10 (92)
- Ifdil, I. (2020). Online mental Health services in Indonesia during the COVID-19 outbreak. *Asian Journal of Psychiatry* 51
- Jin, S. A. A. (2012). "Toward integrative models of flow": Effects of performance, skill, challenge, playfulness, and presence on flow in video games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(2), 169-186.
- Kar, S., K., et al. (2020). Coping with Mental Health Challenges During COVID-19. *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19): Epidemiology, Pathogenesis, Diagnosis, and Therapeutics*, 199-213.
- King, D. L., et al. (2020) Problematic Online Gaming and The COVID-19 Pandemic.
- Kristina, S. A., Meita A., & Yulianto. (2020). Community awareness on Covid-19 among Urban Population in Yogyakarta. *International Medical Journal*, 25 (4).
- Li, J., Theng, Y. L., & Foo, S. (2016). Exergames for older adults with subthreshold depression: Does higher playfulness lead to better improvement in depression?. *Games for health journal*, 5(3), 175-182
- Magnuson, C. D., & Lynn A., B. (2013). The Playful Advantage: How Playfulness Enhances Coping with Stress. *Leisure Sciences*, 32, 129-144.
- Maullasari, S., & Anis L., F. (2020). Mental health with COVID-19 Health crisis intervention. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 1 (2).
- Miles, J., & Huberman, L. (2009). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong. L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M. Á. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment computing*, 26, 128-138.
- Nada, Q., Saryono, & Mekar D., A. (2021). The Impact of Centralized Quarantine on Mental Health of People Affected By Covid-19: A Systematic Review. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6 (1).
- Neale, D. (2020, May). *A Golden Age of Play for Adults*. Diakses pada 18 Maret 2022 dari <https://thepsychologist.bps.org.uk/volume-33/may-2020/golden-age-play-adults>

- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Pengguna Mobile Legends Melonjak Drastis Selama Pandemi. (2020, Agustus). *Kumparan.com*. Diakses pada 6 juni 2021, <https://kumparan.com/kumparansport/pengguna-mobile-legends-melonjak-drastis-selama-pandemik-1twC1q03z3d/full>
- Perrin, A. (2018, September). *5 Facts about Americans and Video Games*. Diakses pada tanggal 18 Maret 2022 dari <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/09/17/5-facts-about-americans-and-video-games/>
- Pfefferbum, B., & Carol S. N. (2020). Mental Health and the Covid-19 Pandemi. *The New England Journal of Medicine*, 383 (6)
- Playfulness. (2020). *dictionary.apa.org* . Diakses pada 21 juni 2021. <https://dictionary.apa.org/playfulness>
- Prayoga, A. (2019). “Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legendss terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019”. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri, Purwokerto.
- Proyer, R. T. (2018). Playfulness and humor in psychology: An overview and update. *Humor*, 31(2), 259-271
- Putra, D. P. (2021, Agustus). *Mobile Legends: Bang-Bang Mendominasi Pasar Mobile Game Indonesia 2021*. Diakses pada tanggal 18 Maret 2022 dari <https://selular.id/2021/08/mobile-legends-bang-bang-mendominasi-pasar-mobile-game-indonesia-2021/>
- Ruch, W., Platt, T., Proyer, R. T., & Chen, H. C. (2019). Humor and laughter, playfulness and cheerfulness: Upsides and downsides to a life of lightness. *Frontiers in psychology*, 10, 730.
- Santrock, J. W. (2011) *Life-span Development (13th edition)*. New York: McGraw Hill Education.
- Sari, H. P. (2021, November). UPDATE: Sebaran 372 Kasus Baru Covid-19 di Indonesia, DI Yogyakarta Tertinggi. Diakses pada 20 Maret 2022 dari <https://nasional.kompas.com/read/2021/11/25/18451881/update-sebaran-372-kasus-baru-covid-19-di-indonesia-di-yogyakarta-tertinggi?page=all>
- Setyawan, F., Endra B., & Retno L. (2020). Challenges of Stay-At-Home Policy Implementation During The Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Indonesia. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 8 (1)
- Staempfli, M. B. (2007). Adolescent playfulness, stress perception, coping and well

- being. *Journal of Leisure Research*, 39(3), 393-412..
- Sugiyono.(2007). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tonkin, A., & Julia W. (2021). Play and playfulness for health and wellbeing: A panacea for mitigating the impact of coronavirus (COVID 19). *Sosial Sciences & Human*.
- User, S. (2020, Maret). *Masyarakat Harus Ikut Aktif Memerangi COVID-19*. Corona.Jogjaprov.go.id. Diakses pada 13 Oktober 2020, https://corona.jogjaprov.go.id/rilis/berita/75_masyarakat-harus-ikut-aktif-memerangi-covid-19
- Vetri et al. (2014). Gender Differences in Online game: Literature Review.
- Youell, B. (2008). The importance of play and playfulness. *European Journal of Psychotherapy and Counselling*, 10 (2)
- Zucker, B. (2020). *Unstuck: 10 Things to Do to Stay Safe and Sane During Pandemic*. Magination Press: American Psychological Association
- Zurlo, M. C., Cattaneo Della Volta, M. F., & Vallone, F. (2020). COVID-19 student stress questionnaire: development and validation of a questionnaire to evaluate students' stressors related to the coronavirus pandemic lockdown. *Frontiers in psychology*