

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan *online Mobile Legend* merupakan permainan yang sangat digandrungi oleh sebagian besar remaja sekarang ini, tak terkecuali remaja kota Sawahlunto. Permainan yang cara memaikannya cukup mudah menjadikan game ini sangat diminati. Melihat permainan online sudah sangat digandrungi oleh masyarakat Sawahlunto, pemerintah kemudian mendirikan organisasi ESI (Esport Indonesia) sebagai wadah untuk menampung bakat remaja yang bermain game online. Melalui ESI, para remaja yang tertarik pada esport memiliki akses ke jalur karir dan peluang baru di industri ini.

ESI juga berupaya meningkatkan regulasi dan standar di industri esport, serta membentuk ekosistem yang stabil. Dengan keberadaan ESI (Esport Indonesia), masyarakat dapat merasakan dampak yang ditimbulkan seperti peningkatan kesadaran tentang esport, peluang karir bagi atlet esport, pertumbuhan ekonomi. Selain berdirinya organisasi ESI (Esport Indonesia) ada beberapa faktor remaja ingin memainkan game *Mobile Legends*.

Pada saat bermain game *online Mobile Legends* terdapat faktor internal dan eksternal yang mendorong remaja bermain game *Mobile Legends*. Faktor internal, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, tantangan dan kompleksnya permainan, keinginan untuk berkompetisi, dan pencarian status sosial. Remaja merasa tertantang untuk menguasai permainan yang kompleks ini dan mencapai prestasi melalui turnamen dan peningkatan peringkat. Mereka juga mencari pengakuan dari teman-teman mereka dengan memiliki skin langka dan mahal

dalam permainan. Selain itu, faktor eksternal seperti pengaruh keluarga juga berperan penting, di mana kurangnya perhatian dan kasih sayang dari keluarga serta kurangnya pengawasan orang tua dapat mempengaruhi kebebasan remaja dalam bermain game.

Saat atlet remaja bermain game *Mobile Legends* muncul beberapa perilaku yang di timbulkan oleh game *Mobile Legendss*, perilaku tersebut meliputi luapan amarah dan perilaku egois. Luapan amarah ditunjukkan melalui penggunaan kata-kata kasar, tindakan agresif seperti memukul atau membanting benda di sekitarnya, dan provokasi terhadap lawan atau rekan satu tim. Hal ini dipicu oleh kekecewaan, frustrasi, dan ketidakpuasan saat bermain game. Sementara itu, perilaku egois terlihat dalam sikap remaja yang lebih fokus pada kepentingan pribadi daripada kerjasama tim. Mereka cenderung mengambil keputusan sendiri tanpa melibatkan diskusi dengan tim dan kurang memperhatikan perasaan dan pandangan pelatih. Perilaku ini mungkin dipengaruhi oleh ambisi untuk mencapai prestasi individu dan mendapatkan pengakuan. Perilaku tersebut perlu mendapatkan perhatian, karena dapat berdampak negatif pada diri remaja dan lingkungan sekitarnya. Luapan amarah dan perilaku egois dapat mengganggu hubungan sosial, menciptakan konflik, dan merusak kerjasama dalam tim. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan remaja tentang pentingnya mengendalikan emosi, berkomunikasi dengan baik, dan menghargai kepentingan bersama dalam permainan tim.

Dampak yang timbul dari bermain game *Mobile Legendss* pada remaja, baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif meliputi pengembangan

kemampuan strategi, multitasking, kerjasama, dan koordinasi tangan serta mata. Selain itu, kehadiran atlet remaja esports yang bermain game *Mobile Legends* juga membantu meningkatkan kesadaran dan penerimaan terhadap esports sebagai olahraga yang sah, serta menciptakan komunitas yang saling mendukung. Namun, di sisi lain, dampak negatif juga dapat terjadi, seperti ketergantungan dan kecanduan yang mengganggu keseimbangan waktu dan aktivitas remaja, menurunkan produktivitas, mempengaruhi kesehatan fisik dan mental, serta mengganggu interaksi sosial.

B. Saran

Untuk remaja yang bermain game online *Mobile Legends* sebaiknya lebih memperhatikan lagi waktu yang tepat untuk memainkan game online *Mobile Legends* agar waktu yang ada bisa dimanfaatkan lagi untuk melakukan kewajibannya seperti beribadah, belajar, istirahat dan aktifitas positif lainnya sesuai dengan keperluan masing-masing remaja. Selain itu, remaja yang memainkan game online *Mobile Legends* diharapkan agar lebih bisa memilah-milah perkataan dan perilaku yang akan muncul ketika mengalami kekalahan atau kondisi sulit pada saat bermain game online *Mobile Legends*, dengan demikian akan menimbulkan suasana yang positif serta mencerminkan perilaku yang bersifat positif.

ESI perlu memperhatikan pengembangan sistem dan regulasi yang jelas, dukungan yang memadai bagi atlet esport, dan meningkatkan kesadaran akan manfaat dan risiko termasuk memberikan pelatihan, fasilitas, dan pendampingan agar mereka dapat berprestasi di tingkat nasional maupun internasional. Selain itu,

ESI juga harus meningkatkan kesadaran masyarakat tentang manfaat dan potensi olahraga elektronik, baik melalui kampanye dan acara promosi, maupun melalui kerja sama dengan institusi pendidikan untuk memperkenalkan esport secara rutin.

ESI dapat memperkuat kerjasama dengan pihak terkait, seperti pemerintah, perusahaan, dan komunitas esport lokal, guna membangun sinergi yang kuat untuk memajukan industri esport di Indonesia, termasuk di kota Sawahlunto. Dengan tindakan-tindakan ini, ESI dapat terus menjadi kekuatan positif dalam pengembangan olahraga elektronik di Indonesia dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

