

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunitas daring telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial modern, termasuk komunitas game online seperti *Mobile Legends* Indonesia di Telegram. Komunitas ini berinteraksi melalui berbagai bentuk komunikasi verbal maupun nonverbal yang memerlukan kecakapan sosial dan emosional yang tinggi. Dalam konteks ini, kecerdasan emosional memegang peranan penting untuk mendukung terciptanya interaksi antarpersonal yang positif, menyelesaikan konflik dalam tim, serta mengelola emosi negatif, seperti rasa kesal akibat kekalahan dalam permainan.¹ Tanpa kecerdasan emosional yang memadai, pemain cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi secara sosial di lingkungan komunitas, yang pada akhirnya dapat menimbulkan ketegangan komunikasi hingga konflik antar anggota.

Seiring dengan pentingnya peran kecerdasan emosional dalam menjaga kualitas interaksi sosial di komunitas game, muncul kebutuhan untuk memahami lebih dalam bagaimana kemampuan ini berfungsi dalam konteks permainan yang kompetitif. Kecerdasan emosional merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengelola emosi diri sendiri serta emosi orang lain.² Elemen ini menjadi krusial dalam situasi penuh tekanan seperti permainan *Mobile Legends*, di mana dinamika pertandingan sering kali memicu beragam reaksi emosional. Pemain dengan kecerdasan emosional yang tinggi cenderung lebih mampu menghadapi tekanan permainan, menenangkan rekan yang marah, serta menjaga komunikasi yang sehat dan produktif di

¹ Anisa Febrianti, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal di SMP Muhammadiyah Way Sulan Tahun*, disertasi, Universitas Muhammadiyah Pringsewu, 2024, <http://repository.umpri.ac.id/id/eprint/1075/>.

² Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995.

komunitas daring. Namun demikian, penelitian menunjukkan bahwa pemain game online justru sering mengalami penurunan kecerdasan emosi akibat pola interaksi yang impulsive dan minimnya keterlibatan dalam komunikasi emosional yang mendalam.³ Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi kecerdasan emosional dalam komunitas game online ini.

Popularitas *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) sebagai game online berbasis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arenas*) terus mengalami peningkatan signifikan, khususnya di Indonesia. Pada tahun 2024, MLBB memiliki rata-rata 77,4 juta pemain aktif setiap bulan secara global, dengan jumlah pemain harian mencapai antara 30 hingga 45 juta pemain.⁴ Di Indonesia, 78,74% responden menyebut MLBB sebagai game online yang paling sering dimainkan.⁵ Selain itu, MLBB menempati peringkat kedua sebagai game terpopuler di Google Play Store Indonesia pada April 2024 dan tetap menjadi game MOBA paling digemari oleh remaja.⁶ Data ini menunjukkan bahwa MLBB bukan sekadar sarana hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup digital masyarakat Indonesia. Namun, tingginya intensitas bermain ini juga meningkatkan risiko kecanduan game online yang berpotensi memengaruhi aspek psikologis pemain, termasuk kecerdasan emosional mereka.

Seiring meningkatnya popularitas game online, isu kecanduan game menjadi perhatian utama di berbagai negara. WHO (*World Health Organization*) telah mengklasifikasikan Gaming Disorder sebagai gangguan mental yang

³ Duy Linh Dang et al., *The Predictive Value of Emotional Intelligence for Internet Gaming Disorder: A 1-Year Longitudinal Study*, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(15), 2019, hlm. 2762, <https://doi.org/10.3390/ijerph16152762>.

⁴ Popline, *Rata-Rata Pemain Mobile Legends per Bulan Capai 77,4 Juta, Jadi MOBA Terpopuler 2024*, 8 Januari 2024, <https://www.popline.id/esports/75448652>.

⁵ GoodStats, *Deretan Game Online Populer 2024: Mobile Legends Jadi Favorit*, 18 Januari 2024, <https://goodstats.id/article/deretan-game-online-populer-2024-gNF3O>.

⁶ Yun Entertainment, *Mobile Legends: Game Terfavorit Remaja Indonesia dalam 5 Tahun Terakhir*, 20 April 2024, <https://yunentertainment.id/2024/06/20/mobile-legends-game-terfavorit-remaja-Indonesia-dalam-5-tahun-terakhir>.

terdapat pada *International Classification of Diseases* (ICD-11), yang biasa ditandai dengan ketidakmampuan pemain dalam mengontrol waktu bermain, mengabaikan tanggung jawab lain, serta tetap bermain meskipun mengalami konsekuensi negatif.⁷ Di Indonesia, lebih dari 60% pengguna internet aktif bermain game online, dengan *Mobile Legends* yang merupakan salah satu game paling populer.⁸ Fenomena ini menunjukkan bahwa game menawarkan pengalaman yang imersif dan kompetitif, yang berpotensi mendorong keterlibatan tinggi jika tidak disertai kontrol diri yang memadai.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap interaksi dalam komunitas *Mobile Legends* Indonesia di platform Telegram selama kurun waktu 2020 hingga saat ini, tampak bahwa pola komunikasi antar pemain kerap diwarnai oleh respons-respons emosional, khususnya dalam diskusi terkait hasil pertandingan atau strategi permainan. Hal ini dapat menyebabkan meningkatnya risiko konflik, terutama ketika terjadi perbedaan pendapat atau kritik dalam strategi yang dipilih. Selain itu, sebagian anggota komunitas memperlihatkan perilaku komunikasi yang negatif, seperti komentar kasar atau reaktif, yang mencerminkan tantangan dalam pengelolaan emosi. Fenomena ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain game online tidak hanya berdampak pada aspek individual, tetapi juga berpotensi memengaruhi kualitas hubungan sosial dalam ruang komunitas digital.

Fenomena ini semakin diperparah dengan adanya tekanan dari lingkungan sosial dalam game. Pemain sering kali merasa perlu untuk memenuhi ekspektasi teman-teman mereka dalam permainan, yang dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Ketika pemain tidak dapat memenuhi ekspektasi tersebut dapat

⁷ Kagan Kircaburun et al., *Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups*, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(6), 2020, hlm. 1446–1457, <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00179-x>.

⁸ We Are Social, *Digital 2023: Indonesia* [PDF], 2023, <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Indonesia.pdf>.

memunculkan tantangan dalam mengelola perasaan puas terhadap diri sendiri, terutama saat ekspektasi dalam permainan tidak tercapai. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya berdampak pada waktu yang dihabiskan untuk bermain, tetapi juga pada kesehatan emosional individu. Selain itu, banyak pemain yang mengandalkan game sebagai pelarian dari masalah kehidupan nyata. Ketika menghadapi stres atau masalah emosional, mereka mungkin lebih memilih untuk bermain game daripada mencari solusi atau dukungan dari orang lain. Namun, penggunaan game yang berlebihan tentu saja dapat menyebabkan kecanduan, gangguan tidur, dan ketidakmampuan mengatur emosi.⁹ Hal seperti ini tentu dapat menciptakan siklus di mana pemain semakin terjebak dalam dunia game dan semakin jauh dari kemampuan untuk mengelola emosi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Salovey dan Mayer¹⁰ kecerdasan emosi memiliki lima aspek utama seperti mengenali emosi sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial juga merupakan aspek-aspek kecerdasan emosi.¹¹ Sementara itu, Goleman juga mengidentifikasi bahwa terdapat dua faktor utama yang berperan dalam membentuk kecerdasan emosional yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal.¹²

Kecanduan terhadap game yaitu mencakup penggunaan smartphone yang berlebihan dengan dampak negatif terhadap aspek emosional dan sosial, serta kehilangan kemampuan untuk mengontrol aktivitas bermain game online yang berlangsung terus-menerus.¹³ Trisnani dan Wardhani menggambarkan

⁹ Petrus Niko Fembi, Yohana Nelista, dan Putri Vianitati, *Kecanduan Bermain Game Online Smartphone dengan Kualitas Tidur Siswa-siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka*, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 2022, hlm. 679–688, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>.

¹⁰ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995.

¹¹ *Ibid*

¹² *Ibid*

¹³ Setiaji Setiaji dan Silvia Viirlia, *Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa*, *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 2016, hlm. 93–101, <http://dx.doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.460>.

kecanduan game online sebagai gangguan yang berasal dari internet, yang dapat disebut sebagai *internet addiction disorder*.¹⁴ Kecanduan game online dianggap sebagai perilaku berisiko yang harus dihindari karena dapat mempengaruhi kondisi psikologis.¹⁵

Menurut Lemmens et al¹⁶ kecanduan game online memiliki beberapa aspek seperti konflik, penarikan diri, kekambuhan, modifikasi suasana hati, pentingnya toleransi, dan masalah. Adiningtiyas¹⁷ mengidentifikasi bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan game online, yaitu internal dan eksternal. Sementara itu Martanto et al¹⁸ mengemukakan beberapa faktor dari kecanduan game, termasuk pentingnya, penggunaan berlebihan, kelalaian terhadap pekerjaan, dan antisipasi. Chen dan Chang¹⁹ menyoroti aspek-aspek kecanduan game online seperti kompulsi, penarikan diri, toleransi, dan masalah interpersonal juga terkait kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat penggunaan waktu yang berlebihan meskipun menyadari konsekuensi negatif yang mungkin timbul.

Beberapa keuntungan bermain game online termasuk memperkenalkan anak-anak pada teknologi, mendorong sosialisasi, memperluas kosakata dalam berbagai bahasa, dan bahkan membantu meningkatkan keterampilan motorik.

¹⁴ Rina Puspita Trisnani dan Siti Yuliana Wardhani, *Peran Konselor Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online pada Anak Peer, Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog*, 2(02), 2018, hlm. 1689–1699.

¹⁵ Asmaul Khairiah, Syarifuddin Nurdin, dan Rizki Saifan, *Kontrol Diri Mahasiswa yang Kecanduan Game Online di Asrama Kaway XVI, Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(2), 2019, hlm. 38–43, <https://jurnal.usk.ac.id/suloh/article/view/15764>.

¹⁶ Jochen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg, dan Jan Peter, *Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming, Computers in Human Behavior*, 27(1), 2011, hlm. 144–152, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.

¹⁷ Siti Wahyuningsih Adiningtiyas, *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 2017, hlm. 28–40, <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>.

¹⁸ Andri Martanto, Hardjono, dan Novan Aditya Karyanta, *Perilaku Kecanduan Game-Online Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta*, skripsi, Universitas Sebelas Maret, 2014, <https://digilib.uns.ac.id>.

¹⁹ Chih-Yun Chen dan Shu-Ling Chang, *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features, Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1–4), 2008, hlm. 38–51, <https://www.researchgate.net/publication/255590068>.

Namun, bermain game online dengan terlalu banyak akan merugikan.²⁰ Seperti kecanduan, yang membuat orang terlalu malas untuk menyelesaikan tugas-tugas yang seharusnya menjadi prioritas utama mereka. Selain itu, ada lebih sedikit keterlibatan yang terjadi di dunia nyata. Beberapa genre game, termasuk olahraga, teka-teki, perang, petualangan, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arenas*), dapat ditemukan secara online. Genre MOBA, pada kenyataannya, merupakan jenis game yang paling banyak dimainkan dan diminati saat ini dari berbagai macam game.²¹

Karakteristik individu, seperti jenis kelamin, juga berperan dalam memahami hubungan antara kecanduan game online dan kecerdasan emosi. Studi yang dilakukan Verheijen et al²² menemukan bahwa pria lebih sering menunjukkan respons emosional negatif seperti frustrasi dan agresi saat kalah dalam game. Penelitian juga menunjukkan bahwa pria lebih rentan mengalami kecanduan game dibandingkan wanita, seperti yang ditemukan dalam studi yang dilakukan pada siswa SMA Negeri 6 Padang, di mana siswa laki-laki memiliki tingkat kecanduan game online yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siswa perempuan.²³ Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan biologis serta sosial yang membentuk cara pria dan wanita dalam mengelola emosi serta merespons tantangan yang ada dalam permainan.

Sebaliknya, beberapa studi menunjukkan bahwa pemain perempuan dalam komunitas game lebih sering menunjukkan pola interaksi yang fokus pada aspek

²⁰ Diginusa, *Kenali Dampak Positif dan Negatif Game Online Pada Anak!*, 15 April 2024, <https://diginusa.com/2024/04/15/kenali-dampak-positif-dan-negatif-game-online-pada-anak/>.

²¹ Lumban Sitoruz, Dewi Putri Hutagalung, dan Yuni Sari, *Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legends di Kalangan Muda*, *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), hlm. 40–49, 2024, <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>.

²² Verheijen et al., *Associations between Different Aspects of Video Game Play Behavior and Adolescent Adjustment*, *Journal of Media Psychology*, 31(4), hlm. 182–192, 2019, <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000253>.

²³ Syafira Aulya, Lestari Fitria, dan Yuliana Yunus, *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang*, *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(3), hlm. 328–334, 2024, <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v3i3.4099>.

sosial dan kolaboratif, yang dapat membantu mereka menjaga keseimbangan emosional selama bermain. Mereka sering kali memiliki pendekatan yang lebih kooperatif dalam bermain serta lebih peduli terhadap hubungan interpersonal dalam komunitas game.²⁴ Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji hubungan antara kecanduan game online dan kecerdasan emosi, sebagian besar dilakukan pada pelajar atau mahasiswa secara umum, bukan pada komunitas game aktif. Selain itu, jenis kelamin sering kali hanya dijadikan variabel deskriptif, bukan sebagai moderator yang diuji pengaruhnya. Padahal, perbedaan gender berpotensi memoderasi pengaruh kecanduan game terhadap kecerdasan emosi, mengingat perbedaan gaya bermain, pola interaksi, dan respons emosional antara pria dan wanita. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dengan mempertimbangkan jenis kelamin sebagai variabel moderator dalam konteks komunitas gamer aktif seperti *Mobile Legends* Indonesia di Telegram. Studi ini berusaha untuk menutup kesenjangan tersebut. Apakah pria dengan kecanduan game yang tinggi mengalami penurunan kecerdasan emosi yang lebih signifikan dibandingkan wanita, atau apakah ada pola lain yang dapat diidentifikasi.

Konteks komunitas game memberikan peluang untuk memahami bagaimana faktor gender memengaruhi cara pria dan wanita menghadapi tantangan yang berkaitan dengan pengalaman bermain game. Mengingat game ini sangat populer dan memiliki dinamika sosial yang berbeda dari game lainnya. Berangkat dari latar belakang tersebut, penting dilakukan penelitian yang tidak hanya mengkaji sejauh mana kecanduan game online berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, tetapi juga mempertimbangkan peran jenis kelamin dalam memperkuat atau memperlemah hubungan tersebut. Penelitian ini

²⁴ Ni Made Yuni Armiandeni, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Stres dan Kecerdasan Emosional Remaja pada Era New Normal*, skripsi, Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, 2022, <https://repository.itekes-bali.ac.id/journal/detail/1092/>.

menjadi relevan dalam konteks meningkatnya intensitas penggunaan game online serta pentingnya menjaga kualitas hubungan sosial di ruang digital. Selain itu, temuan dari studi ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan intervensi atau edukasi berbasis gender untuk mendukung kesehatan psikologis para pemain game online, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Keterlibatan tinggi dalam bermain game online tampak dalam aktivitas para anggota komunitas Mobile Legends Indonesia di platform Telegram. Banyak di antara mereka aktif bermain dan berdiskusi mengenai strategi, pembaruan game, serta pengalaman bermain. Intensitas keterlibatan ini menimbulkan ketertarikan untuk memahami bagaimana kebiasaan bermain game secara rutin dapat berkaitan dengan aspek-aspek psikologis tertentu, salah satunya kemampuan dalam menghadapi situasi emosional saat berinteraksi dalam komunitas digital.
2. Dalam komunitas game yang kompetitif, komunikasi antaranggota sering kali ditandai oleh dinamika emosional yang beragam. Terdapat berbagai ekspresi emosi yang muncul dalam percakapan sehari-hari di grup, mulai dari dukungan, humor, hingga ketegangan akibat perbedaan pendapat atau hasil pertandingan. Pola komunikasi seperti ini mencerminkan pentingnya emosi dalam membentuk kualitas interaksi sosial di komunitas game, sehingga menjadi hal yang relevan untuk diteliti dalam konteks aktivitas bermain yang intensif.
3. Terdapat kecenderungan bahwa pendekatan terhadap interaksi emosional dapat berbeda antara laki-laki dan perempuan. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gender dapat memengaruhi cara individu merespons tekanan maupun mengekspresikan emosi, termasuk dalam lingkungan permainan daring. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor jenis kelamin ketika menelaah hubungan antara aktivitas bermain game dan

kecerdasan emosi.

4. Minimnya penelitian dalam konteks komunitas game online. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus membahas hubungan antara keterlibatan bermain game online, kecerdasan emosi, dan peran gender, terutama dalam komunitas game online seperti *Mobile Legends*.

Penelitian ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia yang aktif di platform Telegram.
2. Subjek penelitian dibatasi pada individu dengan rentang usia 17-30 tahun.
3. Fokus utama penelitian adalah mengkaji pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi, serta menganalisis apakah jenis kelamin memperkuat atau memperlemah pengaruh tersebut.
4. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan pengisian kuesioner, untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh terhadap perilaku partisipan.
5. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dukungan observasi, sehingga selain bersifat numerik, hasilnya juga mempertimbangkan konteks perilaku yang diamati secara langsung.
6. Temuan penelitian dibatasi pada konteks komunitas yang diteliti, sehingga tidak dapat digeneralisasikan secara penuh kepada seluruh pemain game di luar komunitas tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat sejumlah permasalahan yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya merumuskan permasalahan utama dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram?
2. Berapa besarnya pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan

emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram?

3. Apakah jenis kelamin memoderasi antara kecanduan game online dan kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi pada komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram.
2. Mengetahui berapa besarnya pengaruh kecanduan game online dengan kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram.
3. Untuk menguji apakah jenis kelamin memoderasi hubungan antara kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai hubungan antara kecanduan game online dan kecerdasan emosi, khususnya dengan mempertimbangkan peran jenis kelamin sebagai variabel moderator. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi lanjutan yang membahas aspek psikologis dalam komunitas game digital.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan masukan bagi komunitas game online, khususnya komunitas *Mobile Legends*, untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengelolaan emosi selama bermain.

- b. Menjadi acuan bagi pendidik, konselor, dan orang tua dalam memahami dampak kecanduan game terhadap kecerdasan emosi remaja maupun dewasa muda.
- c. Mendorong pengembangan intervensi atau edukasi emosional berbasis gender guna meminimalkan dampak psikologis dari kecanduan game online.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas pengaruh tingkat kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram, dengan jenis kelamin sebagai variabel moderator. Cakupan penelitian dibatasi pada responden berusia 17–30 tahun yang aktif bermain dan tergabung dalam komunitas tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen berupa kuesioner daring, dan hanya mencakup tiga variabel utama: kecanduan game online sebagai variabel bebas, kecerdasan emosi sebagai variabel terikat, serta jenis kelamin sebagai variabel moderator. Fokus penelitian tidak mencakup faktor lain di luar variabel yang telah ditentukan.

G. Penegasan Variabel

1. Variabel Bebas (Kecanduan Game Online)

Kecanduan game online dalam penelitian ini diartikan sebagai kondisi di mana individu menunjukkan keterlibatan berlebihan dan sulit dikendalikan terhadap aktivitas bermain game online, khususnya dalam konteks permainan *Mobile Legends*. Individu yang mengalami kecanduan ini cenderung memprioritaskan aktivitas bermain game dibandingkan tanggung jawab atau aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku ini dapat berdampak pada keseimbangan sosial, emosional, dan fungsional seseorang.

2. Variabel Terikat (Kecerdasan Emosi)

Kecerdasan emosi dalam konteks penelitian ini merujuk pada kemampuan individu dalam memahami, mengelola, dan mengarahkan emosi diri sendiri maupun orang lain secara efektif. Kemampuan ini sangat penting dalam membentuk perilaku sosial yang sehat, mengambil keputusan yang bijak, serta menjaga kestabilan emosional dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. Tingkat kecerdasan emosi seseorang dapat mencerminkan kualitas hubungan sosial dan kontrol diri yang dimiliki.

3. Variabel Moderator (Jenis Kelamin)

Jenis kelamin dalam penelitian ini berperan sebagai variabel moderator yang digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi antara laki-laki dan perempuan. Dengan memasukkan jenis kelamin sebagai variabel moderator, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah respons emosi atau dampak psikologis dari kecanduan game online berbeda berdasarkan perbedaan jenis kelamin.

H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam enam bab utama, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, serta sistematika penulisan.

2. Bab II: Landasan Teori

Bab ini memuat kajian teoritis mengenai kecanduan game online dan kecerdasan emosi, termasuk definisi, aspek-aspek, dan faktor-faktor yang memengaruhi masing-masing variabel. Selain itu, juga disajikan penelitian terdahulu, kerangka teoritis, dan hipotesis penelitian.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, uji instrumen (validitas dan reliabilitas), serta teknik analisis data yang digunakan.

4. Bab IV: Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh dari responden, termasuk uji asumsi klasik, analisis deskriptif, dan uji hipotesis, baik sebelum maupun sesudah dimasukkan variabel moderasi.

5. Bab V: Pembahasan

Bab ini menguraikan interpretasi hasil penelitian dengan mengaitkan temuan empiris dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya.

6. Bab VI: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan yang diperoleh.