

BAB III

SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab III ini peneliti akan memaparkan data-data yang telah diperoleh dari hasil wawancara mendalam (*indept interview*) oleh subjek penelitian yaitu siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Kemudian peneliti akan menganalisis dengan metode deskriptif yang akan disajikan secara mendalam dengan pengumpulan data sedalam-dalamnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends*.

A. Sajian Data

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data yang diperoleh oleh peneliti di lapangan didapatkan data mengenai identitas siswa dan persepsi dari masing-masing siswa. Terlebih dahulu peneliti akan memaparkan identitas dari masing-masing siswa yang peneliti jadikan sampel penelitian.

1. Profil Informan

A. Rahul Edi Angga Saputra

Rahul merupakan siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan, yang dimana Rahul saat ini berada di kelas XII dan jurusan IPS. Rahul saat ini berumur 18 tahun dan sekarang tinggal di desa nadung. Rahul bermain *game online Mobile Legends* sejak beberapa bulan yang lalu. dimana saat itu *game online Mobile Legends* berada di *season 7*. saat ini Rahul berada di *rank master*. Biasanya bermain menggunakan *role hero mage* atau *marksman*. Jika di *hero marksman* biasanya menggunakan *hero Lesley*, Iritel dan Layla dan *hero mage* biasanya menggunakan *hero Odet*. Rahul Tidak suka menggunakan *hero* lain seperti Hilda, Balmond, Tigreal. dikarenakan *hero-hero* tersebut bertipe *tank*

tetapi tertarik menggunakan *role hero assassin* seperti karina, hayabusa karena bisa menjadi *counter* dari *role hero marksman*

B. Ahmad Refi Arrahman

Refi merupakan siswa jurusan IPS yang saat ini berada di kelas XII SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Saat ini Refi berumur 17 tahun dan menetap di desa Nadung kecamatan Payung. Refi mulai bermain *game online Mobile Legends* sejak 3 bulan yang lalu. Saat ini Refi berada di *rank grandmaster*. Biasanya bermain dengan *role hero tank* yaitu Jhonson.

C. Muhammad Fadhil

Fadhil saat ini berada di kelas XII jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Fadhil tinggal di desa Pangkalbuluh. Saat ini Fadhil berumur 17 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 7* dan berada di *rank grandmaster*. Biasanya bermain menggunakan *role hero tank* yaitu Jhonson.

D. Inggar Satrio

Inggar saat ini berada di kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Inggar tinggal di desa Bedengung. Saat ini Inggar berumur 16 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 7* dan berada di *rank master*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard dan Roger.

E. Saldi Ega Saputra

Saldi saat ini berada di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Saldi tinggal di desa Malik. Saat ini Saldi berumur 16 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 3* dan berada di *rank grandmaster*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard.

F. Muhammad Afif Al-Ghifari

Afif saat ini berada di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Afif tinggal di desa Sengir. Saat ini Afif berumur 15 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 3* dan berada di *rank garndmaster*. Biasanya bermain menggunakan *role hero tank* yaitu Jhonson.

G. Arif

Arif saat ini berada di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Arif tinggal di desa Malik. Saat ini Arif berumur 17 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 9* dan berada di *rank elit*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard.

H. Muhammad Subhi

Subhi saat ini berada di kelas XII jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Subhi tinggal di desa Suka Jaya. Saat ini Subhi berumur 17 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 5* dan berada di *rank master*. Biasanya bermain menggunakan *role hero marksman* yaitu Layla, Miya dan Bruno.

I. Handiko

Handiko saat ini berada di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Handiko tinggal di desa Pangkalbuluh. Saat ini Handiko berumur 15 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 6* dan berada di *rank epic*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* dan *tank* yaitu Alucard dan Jhonson.

J. Ari Haryono

Ari saat ini berada di kelas XII jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Ari tinggal di desa Nadung. Saat ini Ari berumur 18 tahun. Mulai bermain *game online*

Mobile Legends dari *season 8* dan berada di *rank master*. Biasanya bermain menggunakan *role hero mage* yaitu Gord dan Aurora.

K. Rusmadi

Rusmadi saat ini berada di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Rusmadi tinggal di desa Bedengung. Saat ini Rusmadi berumur 16 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 4* dan berada di *rank legends*. Biasanya bermain menggunakan *role hero marksman* yaitu Bruno.

L. Fathul Aminullah

Amin saat ini berada di kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Inggar tinggal di desa Payung. Saat ini Amin berumur 17 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 5* dan berada di *rank grandmaster*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu Roger.

M. Yogi Prayoga

Yogi saat ini berada di kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Yogi tinggal di desa Payung. Saat ini Yogi berumur 16 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 4* dan berada di *rank grandmaster*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard dan Roger.

N. Kholil Ardana

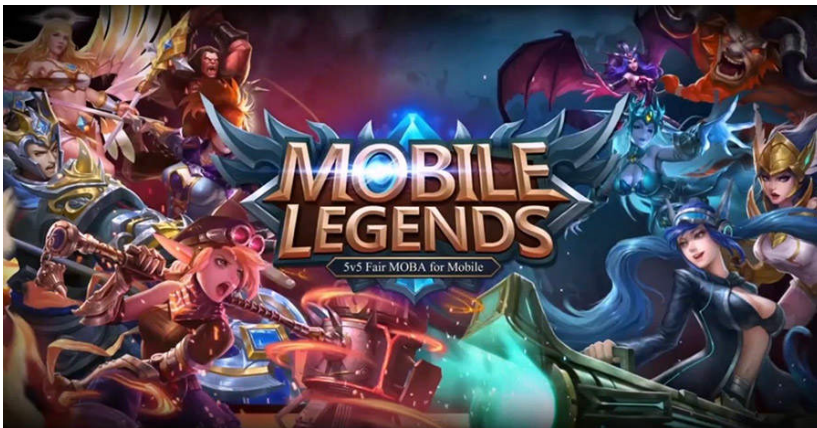
Kholil saat ini berada di kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Kholil tinggal di desa Payung. Saat ini Kholil berumur 16 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 3* dan berada di *rank legends*. Biasanya bermain menggunakan *role hero assasin* yaitu Fanny dan Karina.

O. Dodit Irwandi

Dodit saat ini berada di kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Inggar tinggal di desa Payung. Saat ini Inggar berumur 17 tahun. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 5* dan berada di *rank epic*. Biasanya bermain menggunakan *role hero tank* yaitu Hylos.

2. Persepsi Informan Terhadap *Game Online Mobile Legends*

Game online merupakan permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN maupun internet. *game online Mobile Legends* adalah *game* modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang. Siswa dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan *game online Mobile Legends* dari pada orang dewasa.



Gambar 7: Wallpaper Game Online Mobile Legends

([https://www.google.com/search?q=game+online+legends&safe=strict&client=ms-](https://www.google.com/search?q=game+online+legends&safe=strict&client=ms-operamobile&hl=id&prmd=nvi&source=lnms&tbn=isch&sa)

[operamobile&hl=id&prmd=nvi&source=lnms&tbn=isch&sa](https://www.google.com/search?q=game+online+legends&safe=strict&client=ms-operamobile&hl=id&prmd=nvi&source=lnms&tbn=isch&sa)

[X&ved=OahUKEwiyqaGRy_neAhUXfCsKHdGqA34Q_AUIEigD&biw=360&bih=](https://www.google.com/search?q=game+online+legends&safe=strict&client=ms-operamobile&hl=id&prmd=nvi&source=lnms&tbn=isch&sa)

[582#imgsrc=KKRIkAjWdU0M&imgdii=LUW-2CiF_NJGyM](https://www.google.com/search?q=game+online+legends&safe=strict&client=ms-operamobile&hl=id&prmd=nvi&source=lnms&tbn=isch&sa), 29 November 2018)

Mobile Legends adalah sebuah permainan yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan *Moonton*. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses

oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 *ronde*. *hero* dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

1. *Marksman*: Tipe *hero* ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.
2. *Tank* : Tipe *hero* ini memiliki base *Armor* yang besar sehingga dapat menerima damage yang besar dari lawan untuk melindungi tim.
3. *Mage* : Tipe *hero* ini memiliki *skill* dengan *damage* yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada hero lawan.
4. *Support* : Tipe *hero* ini memiliki *skill* yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.
5. *Assassin* : Tipe *hero* ini umumnya memiliki *skill* yang dapat membunuh serta melakukan *lock* kepada lawan.
6. *Fighter* : Tipe *hero* ini memiliki jiwa petarung yang sangat kuat. Sangat dibutuhkan disaat tim sedang melakukan *war*.

Game online Mobile Legends sangat diminati oleh semua kalangan termasuk kalangan siswa dari SD, SMP, hingga SMA. Termasuk siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Berikut adalah persepsi siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan terhadap *Game Online Mobile Legends* :

A. Rahul Edi Angga Saputra

Rahul yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan januari 2018 tepatnya pada *season 7* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends itu adalah *game* yang sangat seru karena di dalam *game online Mobile Legends* terdapat kata-kata yang unik seperti *savage*, *maniac* dan *victory* selain itu dapat juga bermain bersama teman baik bermain dari jarak dekat maupun jarak yang jauh dan terdapat hal *positif* dan *negatif* dalam bermain *game online Mobile Legends*. Hal *positifnya* terutama bisa lebih akrab dengan teman dan semakin sering berkumpul. Sedangkan hal *negatif* dalam *game Mobile Legends* ini adalah waktu belajar semakin berkurang.

Rahul yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero mage* atau *marksman* seperti Lesley, Iritel dan Odet dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 3 jam dalam sehari. Bermain dari jam 8 malam sampai jam 11 malam jika hari sekolah dan bermain dari jam 11 malam sampai 5 pagi. mengatakan bahwa :

Bermain biasanya menggunakan *hero mage* dan *marksman* seperti Lesley, Iritel dan Odet karena *hero-hero* tersebut bermain dibelakang *role hero tank* dan memiliki *damage* yang besar jika sudah memasuki akhir pertandingan atau *late game*. sulit untuk menaikkan *rank* dalam permainan ini. Karena dibutuh kekompakkan tim, dalam permainan ini semakin sering bermain dan menang maka semakin besar peluang untuk mendapatkan *rank* tertinggi yang ada di *Mobile Legends* (Rahul Edi Angga Saputra, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Rahul Edi Angga Saputra, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban

1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Karakter hero pada <i>game online Mobile Legends</i> ada berbagai macam dan sangat menarik, ditambah lagi ada <i>maniac</i> dan <i>savage</i> .
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Biasa saja, kecuali saya mendapatkan <i>maniac</i> dan <i>savage</i> . Saya menjadi lebih bersemangat.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Cukup bosan, karena tidak ada kegiatan lain.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Sangat mengesalkan ketika lawan itu bermainnya lebih hebat
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Kesal jika teman satu team <i>Noob</i> .
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Bersemangat,

B. Ahmad Refi Arrahman

Refi yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan juni 2018 tepatnya pada *season 9* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends itu adalah *game* yang sangat seru dengan grafik yang sangat bagus, *hero* yang banyak dan kebersamaan tim yang dibangun di dalam *game* tersebut dan *game* yang dimainkan dengan *game play 5 versus 5* dan terdapat hal *positif* dan *negatif* dalam bermain *game online Mobile Legends*. Hal *positifnya* dapat belajar arti sebuah kekompakkan tim untuk memenangkan pertandingan dan bisa menjalin keakraban bersama teman tanpa harus bertemu. Sedangkan hal *negatif* dalam *game Mobile Legends* ini adalah dapat merusak mata, berkurangnya waktu belajar dan lebih fokus bermain *game* dari pada membahas mata pelajaran di sekolah

Refi yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero tank* yaitu Jhonson dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 5 jam dalam sehari. Biasanya bermain dari pulang sekolah jika diajak teman sampai sebelum magrib. Dan bermain kembali dari jam setengah 9 malam sampai jam 11 malam. Jika hari libur sekolah bisa bermain dari jam 11 malam sampai jam 5 subuh. mengatakan bahwa :

Bermain biasanya menggunakan *role hero tank* seperti Jhonson karena *hero* tersebut karena memiliki darah yang tebal, walaupun *role hero tank* Jhonson tidak kesulitan untuk dapat membunuh *hero* musuh. . Bermain *Mobile Legends* akan terasa sulit jika bermain *solo* atau dengan tim *random*. Karena kita tidak bisa mengetahui tim yang kita dapatkan itu bisa bermain atau tidak. Namun, bermain dengan teman yang kita kenali cara bermainnya akan jauh mempermudah kita dalam bermain dan mengejar *rank* yang kita inginkan (Ahmad Refi Arrahman, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Ahmad Refi Arrahman, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
----	------------	---------

1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Yang memotivasi saya sehingga saya tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i> yaitu karena Karakter yang dimainkan itu menyenangkan.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Saya menjadi lebih bersemangat saat saya mendapatkan <i>savage</i> .
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Cukup bosan, karena sepi tidak ada hiburan.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Saat menghadapi lawan main, terkadang saya sering kesal apabila lawan levelnya lebih tinggi.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Kesal jika salah satu teman satu team ada yang <i>Noob</i> .
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Menyenangkan

C. Muhammad Fadhil

Fadil yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan januari 2018 tepatnya pada *season 7* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang menyenangkan dan seru karena *game* dengan tipe pertarungan dan memiliki banyak karakter *hero*. Hal positif dalam bermain *Game online Mobile Legends* bisa menyenangkan diri dan *merefreshing* diri sendiri juga dan hal negatifnya dapat membuat orang menjadi bodoh, membuang waktu dan merusak mata.

Fadil yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero tank* yaitu Jhonson dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 4 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari pulang sekolah jam 3 sore sampai jam 4 sore dilanjutkan lagi dari jam 7 malam sampai jam 10 malam. mengatakan bahwa :

Bermain biasanya menggunakan *role hero tank* yaitu *hero* jhonson dengan 200 lebih pertandingan menggunakan *hero* tersebut. Bermain menggunakan *hero* Jhonson karena memiliki darah yang tebal dan susah untuk dikalahkan. Saat ini berada di *rank grandmaster* dan cukup sulit naik ke *rank* selanjutnya yaitu *epic* karena bermain *Game online Mobile Legends* sering mendapatkan teman bermain yang lemah (Muhammad Fadhil, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Muhammad Fadhil, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Pada awalnya saya melihat teman saya bermain dan membuat saya penasaran sehingga saya ikut bermain <i>game online Mobile Legends</i> .

2	Bagaimana suasana hati anada apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Awalnya biasa saja, namun karena sering main <i>game</i> ini, jadi merasa <i>game</i> ini asik dan menyenangkan.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	saya biasa saja karena sudah ada <i>game</i> lain yang mengantikannya.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Sangat kesal bila mendapatkan lawan yang begitu hebat.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Tergantung teman satu team saya apakah hebat ata tidak saat bermain, tapi benar-benar bikin kesal saat ada teman yang cuma bisa jadi beban team.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	santai, seru dan menyenangkan jika sinyalnya tidak eror-eror. Dan tidak ada yang mengganggu saat bermain. Seperti di telepon.

D. Inggar Satrio

Inggar yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan januari 2018

tepatnya pada *season 7* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* peperangan yang sangat menyenangkan dikarenakan memiliki banyak *role hero* dalam *game* tersebut seperti *role hero fighter, assasin, tank* dan masih banyak lagi. Hal positif dalam bermain *game online Mobile Legends* pertama bisa menghasilkan uang dan

mengisi waktu luang. Hal negatifnya bisa merusak mata dan kegiatan lainnya bisa tidak dilaksanakan.

Inggar yang saat ini berada di *rank master* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero fighter* seperti roger dan alucard dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 4 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 1 malam sampai jam 4 pagi mengatakan bahwa :

Bermain biasanya menggunakan *role hero fighter* seperti roger dan alucard. Bermain menggunakan *role hero* tersebut karena memiliki jiwa petarung yang gigih dan bertarung layaknya pahlawan dalam *game* tersebut dan menggunakan *role hero* tersebut sangat mempengaruhi hasil pertandingan. Saat ini berada di *rank master*. Bermain *Game online Mobile Legends* awalnya melihat teman bermain *game* tersebut dan akhirnya ikut-ikutan bermain. Pertama kali bermain *Game online Mobile Legends* rasanya ketagihan dan ingin bermain terus, tetapi awalnya pernah dihapus *game* tersebut tetapi di *download* lagi karena bosan dan ingin bermain *game Mobile Legends* lagi. Pernah dalam sehari tidak bermain dan rasanya seperti ada yang kurang (Inggar Satrio, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Inggar Satrio, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	<i>game online Mobile Legends</i> itu seru dan mengasikkan dan <i>game</i> peperangan <i>online</i> itu yang saya suka.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Kadang senang kalau memainkan lawan yang <i>noob</i>
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Biasa saja, karena lama-lama juga merasa bosan

3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Terkadang tegang kalau lawannya <i>pro</i> dan santai kalau lawannya <i>nob</i>
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Marah kalau <i>team</i> saya mainnya <i>noob</i> dan sebaliknya.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Ramai, berisik dan sorak-sorak.

E. Saldi Ega Saputra

Saldi yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan mei 2017 tepatnya pada *season 3* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* peperangan yang menyenangkan dan menghibur, yang menarik dari *game* ini *role hero* nya banyak dan bisa menaikkan *rank /* tingkatan dari *warrior, elit, master* sampai tingkatan tertinggi yaitu *mytic*. Hal positif dalam bermain *game online Mobile Legends* bisa untuk mengisi waktu kosong dan hal negatifnya bisa mengurangi waktu belajar.

Saldi yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 3 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 7 malam sampai jam 10 malam mengatakan bahwa :

Bermain biasanya menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard. Bermain menggunakan *role hero* tersebut karena *hero* Alucard ini sangat mudah untuk dimainkan. Saat ini berada di *rank grandmaster*. Pernah dalam satu hari tidak bermain *game online Mobile Legends* dan rasanya bosan, tidak bermain dikarenakan habis paket internet. Tidak pernah kepikiran untuk berhenti bermain *game online* tersebut (Saldi Ega Saputra, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Saldi Ega Saputra, 10 September 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Saya tertarik dengan <i>game online Mobile Legends</i> karena bisa memainkan dengan <i>squad</i> sehingga saya ingin dapat mencobanya.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang karena ada <i>game</i> yang seru dan menantang.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Saya penasaran saat tidak bermain <i>game online Mobile Legends</i>
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Bila musuh saya <i>Noob</i> saya senang, dan apabila musuh saya <i>Pro</i> saya kesal.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saya Kesal saat teman satu team saya tidak kompak

Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Merasa nyaman saat paketan banyak dan sinyal bagus.
---	---

F. Muhammad Afif Al-Ghifari

Afif yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan mei 2017 tepatnya pada *season 3* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang terkesan seru karena bisa bermain bersama teman dan untuk mengisi waktu luang. Yang menarik dari *game online Mobile Legends* ini salah satunya terdapat banyak *hero* didalamnya dan karakter *hero* yang unik, seperti *jhonson* dimana *hero* tersebut dapat berubah menjadi mobil. Hal positif dalam *game* ini salah satunya bisa mengisi waktu luang dan hal negatifnya menjadi malas.

Afif yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero tank* yaitu *Jhonson* dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 8 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 7 malam sampai jam 10 malam dan dilanjutkan kembali dari jam 12 malam sampai jam 5 pagi. mengatakan bahwa :

Biasanya bermain dari setelah solat isya sampai selesai dan dilanjutkan jam 12 malam sampai jam 5 subuh. Jika di hari libur merelakan waktu tidur hanya untuk bermain *game* tersebut. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 3* dimana di *season* tersebut mendapatkan *skin* dari *hero hilda*. Awalnya bermain karena melihat teman bermain *game* tersebut. Biasanya bermain menggunakan *role hero tank* yaitu *jhonson* karena disarankan teman menggunakan *hero* tersebut. Dan tidak suka bermain menggunakan *hero* lain (Muhammad Afif Al-Ghifari, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Muhammad Afif Al-Ghifari, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Karena saya merasa jenuh sehingga saya mencari hiburan dengan bermain <i>game online Mobile Legends</i> .
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Kalau saya menang saya merasa senang, namun sebaliknya kalau kalah rasanya kesal dan pengen "ngebacot" .
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Rasanya saya sangat kecanduan dan ingin main lagi.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Semangat dan Optimis menang.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	- Kalau teman satu <i>team</i> mainnya lemah saya "ngebacot" - Kalau teman satu <i>team</i> mainnya pro saya sangat senang sekali.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Saat kalah saya sangat emosi.

G. Arif

Arif yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan september 2018 tepatnya pada *season 11* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang terkesan seru karena bisa bermain bersama teman dan *game* yang membuat kesal jika kalah dalam pertarungan. Hal negatif dalam bermain *game* ini salah satunya lupa waktu belajar dan hal positifnya dapat menghibur.

Arif yang saat ini berada di *rank elit* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero fighter* yaitu Alucard dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 3 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 7 malam sampai jam 10 malam dan jika libur sekolah dapat bermain dari jam 7 malam sampai jam 2 pagi. Mengatakan bahwa :

Biasanya bermain dari jam 7 malam sampai jam 10 malam, jika dihari libur bermain dari jam 7 sampai jam 2 malam. Bermain baru sekitar satu minggu dan sekarang berada di *rank elit*. Bermain *game online Mobile Legends* dikarenakan pengaruh teman dan bosan bermain *game* yang lain seperti bermain *game friefair*. Biasanya bermain menggunakan *role hero fighter* yaitu alucard karena *hero* tersebut berjiwa petarung (Arif, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Arif, 10 September 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Karena saya melihat teman yang main bareng setiap malam sehingga saya tertarik juga untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>

2	Bagaimana suasana hati anada apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang sekali, sampai-sampai saya ingin bermain terus.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Saya jenuh dan bosan bila tidak bermain <i>game online Mobile Legends</i>
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Saya santai-santai saja.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saya Kesal saat teman satu team saya tidak kompalk
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Merasa nyaman tegang.

H. Muhammad Subhi

Subhi yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan april 2018 tepatnya pada *season 8* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang dimainkan sebagai *hobby* dan untuk mengisi waktu luang. Hal positif dalam bermain *game* ini adalah untuk menghibur dan hal negatifnya bisa lupa waktu dan merusak mata.

Subhi yang saat ini berada di *rank master* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero marksman* yaitu Miya dan juga dapat menghabiskan waktu sekitar 3 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 9

malam sampai jam 12 malam dan jika libur sekolah dapat bermain dari jam 7 pagi sampai jam 12 siang. Mengatakan bahwa :

Mulai bermain dari *season 8* dan Biasanya bermain dari jam 10 malam sampai jam 12 malam untuk mendapatkan sinyal yang baik. Jika di hari libur bermain dari pagi dan bermainnya diatas bukit untuk mencari sinyal yang baik. Mulai bermain dari tahun kemarin dan saat ini berada di *rank master*. biasanya menggunakan *role hero* miya. bermain *game online Mobile Legends* rasanya ingin bermain terus jika menang dan jika kalah rasanya ingin membanting hp. Setiap hari ingin bermain terus dan tidak ada rasa ingin berhenti bermain (Muhammad Subhi, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Muhammad Subhi, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Membuat saya lebih terhibur terhadap <i>game</i> tersebut dan menambah pengetahuan tentang <i>game online</i>
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang dan puas jika bermain menang
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Mesara bosan karena tidak ada kesibukan
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Santai dan ambisi

	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Ambisius
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Tegang dan Agresif

I. Handiko

Handiko yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan november 2017 tepatnya pada *season 6* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang menyenangkan karena bisa bermain bersama teman. Hal positif dalam bermain *game* ini untuk mengisi waktu luang dan hal negatifnya dapat menyebabkan kecanduan.

Handiko yang saat ini berada di *rank epic* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero tank* dan *fighter* yaitu Jhonson dan Alucard. bisa menghabiskan waktu sekitar 12 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 3 sore sampai jam 12 malam dan jika libur sekolah bisa bermain sampai jam 3 pagi. Mengatakan bahwa :

Hampir setiap hari bermain *game Mobile Legends* dari pulang sekolah sampai jam 12 malam dan jika malam minggu sampai jam 3 pagi untuk bermain *game* tersebut. Tidak ada waktu belajar di rumah. Mulai bermain *game* ini sekitar 6 bulan yang lalu dari *season 6*. Sekarang berada di *rank epic*. Bermain *game Mobile Legends* ini cukup sulit karena lawan bermainnya kuat apa lagi jika *hero* yang biasa dimainkan di *banned* oleh lawan. Biasanya bermain menggunakan *hero* jhonshon dan alucard karena *hero* tersebut memiliki darah yang banyak. Tidak pernah berpikir untuk berhenti bermain kecuali habis paket internet. (Handiko, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Handiko, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	<i>Game online Mobile Legends</i> bisa bermain bersama dengan teman-teman.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Senang karena ada hiburan
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Lesu dan kesal
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Semangat untuk mengalahkan lawan
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saya mengejek mereka jika bermainnya lemah.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Emosi dan Ambisius

J. Ari Haryono

Ari yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan maret 2018 tepatnya pada *season 8* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah sebuah permainan yang membuat ketagihan bagi para pemainnya dan cukup dibilang seru, bisa berkumpul dan memperbanyak teman. Sisi positif dari bermain *Mobile Legends* adalah adanya waktu untuk berkumpul bersama teman, sedangkan sisi negatifnya bisa membuat para pemain lupa waktu.

Ari yang saat ini berada di *rank master* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero mage* yaitu Gord dan Aurora. bisa menghabiskan waktu sekitar 4 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 10 malam sampai jam 1 pagi dan jika libur sekolah bisa bermain sampai jam 5 pagi.

Mulai bermain *Mobile Legends* sekitar beberapa bulan yang lalu. Pertama kali, mengenal *Mobile Legends* dari teman berawal dari ketidaktertarikan dan mulai mencoba bermain. Akhirnya, ketagihan dengan *game* tersebut. Mulai bermain dari *season 8* dan sekarang berada di *rank master*. merasa sulit untuk menaikkan *rank* dikarenakan musuh yang cukup sulit dikalahkan. Untuk mempermudah dalam menaikkan *rank* dibutuhkan kekompakan antar tim. Disaat hari libur sekolah bermain *game online Mobile Legends* dari jam 9 malam sampai jam 5 pagi. Pada saat hari masuk sekolah, bermain *game online Mobile Legends* dari jam 10 malam sampai jam 1 pagi. Biasanya bermain menggunakan *role hero mage* yaitu gord dan aurora (Ari Haryono, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Ari Haryono, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban

1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Karena permainnya menarik dan tidak membosankan sehingga tidak terasa jika memainkannya.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang dan bahagia
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Mesara bosan
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Santai dan berambisi
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Ambisius
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Tegang

K. Rusmadi

Rusmadi yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan July 2017

tepatnya pada *season 4* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* penghibur salah satunya dikalangan pelajar tentunya. Sisi positif dalam bermain *game online Mobile Legends* untuk mengisi waktu luang dan sisi negatifnya bisa merusak mata.

Rusmadi yang saat ini berada di *rank legends* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero marksman* yaitu Bruno. bisa menghabiskan waktu sekitar 4 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 3 sore sampai jam 5 sore dilanjutkan lagi dari jam 3 pagi sampai jam 4 pagi. jika libur bermain dari jam 12 malam sampai jam 3 pagi.

Bermain *game online Mobile Legends* setelah pulang sekolah sekitar 2 jam. Di saat hari libur bermain dari jam 12 malam sampai jam 3 pagi di karenakan koneksi jaringan yang buruk. Pada hari sekolah, bermain dari jam 3 pagi sampai jam 4 pagi. Bermain *game online Mobile Legends* sejak 1 tahun yang lalu. Mulai bermain dari *season 4* dan sekarang berada di *rank legends 5*. Merasa sngat sulit untuk menaikan *rank* dan kesal karena mendapatkan teman bermain yang kurang menguasai cara bermain yang baik. Sering menggunakan *role hero marksman* yang bisa di bilang *hero* terkuat dalam *game online Mobile Legends* seperti bruno. Alasan sering menggunakan *hero* tersebut karena memiliki serangan *kritikal* yang mematikan (Rusmadi, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Rusmadi, 10 September 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Karena saya banyak waktu kosong dan tidak ada kerjaan, jadi <i>game online Mobile Legends</i> sangat menghibur.

2	Bagaimana suasana hati anada apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang sekali, dan merasa terhibur.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Saya biasa saja karena saya sudah bosan.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Saya santai-santai saja.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saya senang karena teman satu team saya kompak.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Merasa nyaman kesal apabila sinyal eror.

L. Fathul Aminullah

Amin yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan july 2017 tepatnya pada *season 4* mengatakan bahwa :

Game online Mobile Legends adalah *game* yang seru karena terdapat banyak tingkatan seperti *elit*, *granmaster*, *epic* dan *legends* dan dapat pula menghilangkan stress, jika bermain *game* tersebut.

Amin yang saat ini berada di *rank grandmaster* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero fighter* yaitu Roger. bisa menghabiskan waktu sekitar 4 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 3 sore sampai jam 7 malam jika libur sekolah bermain dari jam 7 malam sampai jam 2 pagi.

Setelah pulang sekolah tidak ada kegiatan lain selain bermain *game online*. Pernah sampai tidak mandi demi bermain *game online Mobile Legends* tersebut. Jika hari libur bermain dari jam 7 malam sampai jam 2 pagi. Bermain *game online* ini, dari kelas 10 sekitar 1 tahun yang lalu. Sekarang berada di *rank granmaster*. Pernah tidak bermain *game online* karena kehabisan paket internet dan jaringan yang buruk. Biasanya bermain di *role hero fighter* yaitu roger alasannya lebih mudah untuk melarikan diri saat dikejar oleh musuh (Fathul Aminullah, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Fathul Aminullah, 10 September 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Hal yang membuat saya tertarik yaitu karena <i>game</i> ini memiliki misi yaitu naik <i>ranked</i>
2	Bagaimana suasana hati anada apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Senang kalau menang dan kesal jika kalah

	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Bosan, karena banyak waktu kosong
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Tenang dan Fokus
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saya bermain dengan tenang dan memberikan arahan.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Emosi “Ngebacot”

M. Yogi Prayoga

Yogi yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan juli 2017 tepatnya pada *season 4* mengatakan bahwa:

Game online Mobile Legends adalah *game* peperangan yang dimainkan bersama teman. Hal positif bermain *game online Mobile Legends* ialah bisa berkoordinasi dan menjalin kerja sama dengan teman. Dan hal negatifnya saya sering mengucap hal-hal yang tidak baik diucapkan.

Yogi yang saat ini berada di *rank epic* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role role hero tank* yaitu gatot kaca. Bisa menghabiskan waktu sekitar 6 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari pulang sekolah sampai jam 5 sore dan dilanjutkan bermain dari jam 1 pagi sampai jam 4 pagi.

Mengatakan bahwa :

Bermain *game online* ini biasanya bermain bersama teman di satu tempat, karena lebih enak bermain berkumpul bersama. Biasanya bermain dari pulang sekolah

sampai jam 5 sore. Dan dilanjutkan bermain dari jam 1 pagi sampai jam 4 pagi. Waktu tidur diganti dengan bermain *game*. jadi waktu tidurnya dari jam 7 malam sampai jam 12 malam. Saat bermain *game online* tidak dapat diganggu seperti ditelepon karena akan membuat *player* tersebut menjadi *AFK*. Mulai bermain *game online Mobile Legends* dari *season 4*. Dan saat ini berada di *rank epic*. Sulit untuk mendapat kemenangan dalam *game online* ini, tergantung teman tim yang didapatkan. *Role hero* yang disukai yaitu *role hero tank* gatot kaca, karena memiliki darah yang tebal dan juga *hero* gatot kaca ini adalah *hero* yang berasal dari indonesia. Jika mendapatkan teman bermain yang kurang baik dalam bermain maka akan membuat kesal hingga ingin mengucap hal yang tidak baik diucapkan (Yogi Prayoga, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Yogi Prayoga, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Pada awalnya saya tidak tau dengan <i>game online Mobile Legends</i> tapi setelah saya melihat teman saya bermain <i>game online Mobile Legends</i> saya pun akhirnya mencoba untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i> dan saya mulai tertarik dan terus ingin bermain.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Suasana hati saya lebih enjoy karena setidaknya saya bisa mengisi waktu luang saya dengan teman-teman yang saya kenal.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i> saya biasa saja karena masih ada kerjaan yang saya kerjakan selain bermain <i>game online Mobile Legends</i> .

3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Saya ambisius karena saya mengharapkan kemenangan tanpa kekalahan
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Tergantung teman satu team saya apakah dia <i>reader</i> atau tidak, kalau <i>reader</i> pastinya sangat sekal karena pada saat <i>play game</i> dia cuma bisa jadi beban team.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Enjoy, seru dan menyenangkan, namun kadang juga kesal karena team kalah akibat sinyal buruk, dan strategi kurang bagus.

N. Kholil Ardana

Kholil yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan mei 2017 tepatnya pada *season 3* mengatakan bahwa:

Game online Mobile Legends adalah *game* yang seru, bisa bermain bersama teman dan ada tournament *Mobile Legends* itu sendiri. Hal positif dalam bermain *game online Mobile Legends* ialah saya memiliki banyak teman walaupun hanya sebatas dunia maya dan bisa belajar bahasa inggris secara tidak langsung. Dan hal negatifnya saya menjadi malas belajar, lupa waktu dan sering tertidur didalam kelas.

Kholil yang saat ini berada di *rank legends* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role assasin* yaitu fanny dan karina. Bisa menghabiskan waktu sekitar 6 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 7 malam sampai jam 1 pagi dan jika hari libur bisa bermain sampai jam 5 pagi.

Mengatakan bahwa :

pertama kali memainkan dari kelas 1 SMA dari *season 3*. mengetahui adanya *game online Mobile Legends* dari youtube. Bermain dari jam 7 malam sampai jam 1 pagi. Jika hari libur bermain sampai menjelang subuh. Pernah mengikuti turnamen *Mobile Legends* dan mendapatkan juara 2. Persiapan sebelum mengikuti turnamen hanya sering berlatih bersama teman agar kompak. *Role hero favorit* adalah *assasin* yaitu fanny dan karina, Saat ini berada di *rank legends*. Bermain *game online Mobile Legends* ini untuk mengejar peringkat dunia dan lokal. Perah tidak bermain karena *game nya error*. Maka dari itu setiap hari harus bermain dan harus mendapatkan kemenangan (Kholil Ardana, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Kholil Ardana, 10 September 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Hal yang memotivasi saya dan tertarik dengan <i>game online Mobile Legends</i> yaitu karena <i>game</i> tersebut dimainkan dengan team dan biasa disebut <i>Squad</i> . Dan juga <i>game</i> ini membuat saya ketagihan apalagi untuk para-para jomblo bisa memainkan <i>game</i> ini sepuas mungkin tanpa diganggu pacar.
2	Bagaimana suasana hati anada apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Senang dan membuat kecanduan, sampai-sampai dimarah oleh orang tua karena lupa makan dan begadang setiap malam (<i>push rank</i>)
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Pertama pensiun <i>game online Mobile Legends</i> itu berat tapi karena sudah dimarahai orang tua dan juga pacar. Contohnya lagi asik main tiba-tiba di telepon pacar itu sangat terganggu jadi dari pada kesal, saya berfikir lebih

		baik saya berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i> .
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Bermain dengan benar dan serius sesuai dengan kriteria <i>role hero</i> dan juga harus fokus.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Saling membantu atau kalah dalam bahasa <i>gamenya (gank)</i> . Harus kompak dan bekerja sama untuk mengalahkan team musuh.
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	Kalau teman satu team bermain dengan benar saya beri pujian dan kalau sebaliknya saya biasanya “ <i>ngebacot</i> ” <i>team</i> sendiri karena kesal akibat kalah.

O. Dodid Irwandi

Dodid yang bermain *game online Mobile Legends* dari bulan september 2017 tepatnya pada *season 5* mengatakan bahwa:

Game online Mobile Legends adalah *game* yang menyenangkan dan pertama mengetahui *game online* ini dari teman. Hal positif dalam bermain *game online Mobile Legends* mengisi waktu luang dan dapat berkomunikasi dengan orang yang jauh, dan hal negatifnya dapat lupa waktu, waktu belajar berkurang dan kurang tidur.

Dodid yang saat ini berada di *rank epic* biasanya bermain *game online Mobile Legends* menggunakan *role hero tank* yaitu Hylos. Bisa menghabiskan waktu sekitar 6 jam dalam sehari. Bermain *game online Mobile Legends* dari jam 3 sore sampai jam 6 sore dan dilanjutkan dari jam 1 pagi sampai jam 3 pagi. Mengatakan bahwa :

bermain *game online* dari pulang sekolah sampai jam 6 sore. Dan kembali bermain dari jam 1 pagi sampai jam 3 pagi. Bermain pada dini hari untuk

mencari sinyal yang baik. Gangguan bermain dari *game online* salah satunya sinyal dan ditelepon teman saat bermain dan membuat player itu menjadi kesal. Sekarang berada di *rank epic* dan bermain dari *season 5*. Pernah tidak bermain dalam sehari rasanya seperti ada yang kurang. Bermain di *role hero tank* yaitu *hylos* karena memiliki darah yang tebal, Tidak menyukai *role hero* yang lain karena cukup sulit dimainkan seperti *hero fanny* (Dodit Irwandi, 10 September 2018).

Beberapa faktor psikis yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* yaitu motivasi, suasana hati dan sikap. Berikut ini adalah persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends* (Dodit Irwandi, 05 Desember 2018).

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang memotivasi anda sehingga anda tertarik untuk bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Awalnya saya tertarik untuk main <i>game online Mobile Legends</i> sejak teman saya memberitahukan ada <i>game</i> yang seru dan menjak saya untuk main bersama-sama.
2	Bagaimana suasana hati anda apabila memainkan <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa senang karena ada <i>game</i> yang seru untuk mengisi waktu luang saya.
	Saat berhenti bermain <i>game online Mobile Legends</i>	Merasa ada yang kurang dari saya.
3	Bagaimana sikap anda saat menghadapi lawan main anda	Kesal saat lawan yang dihadapi sangat hebat.

	Bagaimana sikap anda saat menghadapi teman satu team	Senang saat teman satu team hebat
	Bagaimana sikap anda saat menghadapi kondisi saat bermain	<p>Enjoy saat didalam permainan saat teman satu team hebat.</p> <p>Kadang kesal apabila saat bermain sinyalnya jelek, sehingga mengganggu permainan.</p>

B. Pembahasan

1. Persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends*

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan sajian data berdasarkan teori-teori persepsi, dimana teori-teori tersebut sudah dipaparkan di bagian bab 1. Berdasarkan sajian data, dari penelitian ini peneliti dapat melihat berbagai macam persepsi yang disampaikan berdasarkan penilaian siswa terhadap *game online Mobile Legends*.

persepsi adalah hasil pikiran seseorang dari situasi tertentu. Melalui pengertian tersebut dapat diasumsikan bahwa persepsi yang disampaikan oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan berangkat dari pengalaman masing-masing siswa mengenai suatu objek atau peristiwa yang ada di *game online Mobile Legends*. Dengan begitu persepsi dari masing-masing siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan tentu terdapat perbedaan sudut pandang dalam setiap menafsirkannya, seperti mempersepsikan hal positif dan negatif nantinya akan mempengaruhi tindakan mereka. Dari hal tersebut, adapun penyampaian persepsi tentu melalui adanya sebuah proses terlebih dahulu, sebagaimana proses tersebut

dinyatakan oleh Suciati (2012: 87) Persepsi akan muncul manakala sudah terjadi proses penginderaan terlebih dahulu (sensasi). Stimulus akan diberi makna oleh individu, motif, sikap, kepribadian, kebiasaan, dan sebagainya. Hal ini adalah yang menyebabkan persepsi yang beragam dari stimulus yang sama. Dengan begitu saat ini persis dengan apa yang dirasakan oleh siswa terhadap apa yang terjadi ketika mereka bermain *game online Mobile Legends*. bermain *game online Mobile Legends* juga memiliki sensasi tersendiri yang dialami oleh siswa seperti sensasi ketika mendapatkan *savege* dan kemenangan dalam pertandingan yang biasa sering dikenal dengan sebutan *victory*. Seperti yang disampaikan David Krech dan Richards Crutchfield dalam Rakhmat (2007: 50) persepsi seperti juga sensasi, ditentukan oleh faktor personal dan faktor situasional.

Banyak perbedaan persepsi yang didapat oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Misalkan perbedaan persepsi terhadap *role hero* yang biasa digunakan dengan *role hero* yang jarang untuk digunakan dan perbedaan persepsi tentang sulitnya menaikkan *rank*. Siswa yang sering bermain menggunakan *role hero tank* mengatakan akan sangat sulit bermain menggunakan *role hero* lain seperti *role hero assasin*. Dan siswa yang berada di *rank* rendah seperti *rank elit* akan sangat mudah untuk menaikkan *rank*, tetapi berbeda dengan siswa yang berada di *rank epic* karna cukup sulit untuk menaikkan ke *rank* selanjutnya. Seperti yang disampaikan Fauzi dalam Suciati (2015: 88-89) hal yang menyebabkan perbedaan persepsi salah satunya sistem nilai yang ada di masyarakat sangat menentukan jenis persepsi yang muncul. Penilaian baik dan buruk terhadap sebuah objek menentukan persepsi.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa

Berdasarkan pemaparan tentang teori persepsi di atas, maka dapat diketahui bahwa persepsi yang dimiliki oleh siswa ditentukan oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya. Yaitu faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional David Krech dan Richard S. Crutchfield dalam Rakhmat (2007:55) mengatakan bahwa faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal. Persepsi tidak ditentukan jenis dan bentuk stimulus, tetapi karakteristik orang yang memberikan respons pada stimulus itu. Persepsi bersifat selektif secara fungsional. Sedangkan faktor struktural menurut Rakhmat (2007: 57) semata-mata berasal dari sifat stimulus fisik dan efek-efek saraf yang ditumbulkannya pada sistem saraf individu. Para psikolog merumuskan prinsip-prinsip persepsi yang bersifat struktural. Prinsip-prinsip ini kemudian terkenal dengan teori Gestalt. Menurut teori Gestalt, bila kita mempersepsi sesuatu, kita mempersepsinya sebagai sesuatu keseluruhan.

Dari hal di atas dapat disimpulkan Siswa akan mempersepsi sesuatu ketika ia memainkan *game online Mobile Legends*. Namun setiap siswa akan memiliki persepsi yang berbeda bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini disebabkan karena setiap siswa memiliki pengalaman tersendiri yang akan mempengaruhi persepsinya. Siswa akan mempersepsi ketika ia memperhatikan hal tersebut. siswa dapat terpengaruh bermain *game online Mobile Legends* ketika ia memperhatikan temannya bermain *game* tersebut. maka dari itu timbul rasa ingin memainkan juga karena melihat temannya yang begitu asik bermain *game online Mobile Legends*. Ketika siswa sudah bermain *game online Mobile Legends*

maka ia dituntut untuk bisa bermain dengan baik dan menggunakan *role hero* yang dikuasai dalam permainannya atau *role hero* yang disukainya seperti *role hero tank* yaitu Jhonson yang banyak digemari oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan alasannya karena *role hero* Jhonson satu-satunya *hero* yang dapat berubah menjadi mobil dan bisa untuk mengelilingi maps dalam *game online mobile legends*. Siswa yang menggemari *role hero tank* ini akan beranggapan bahwa menggunakan *role hero* lain seperti *assassin*, *marksman* dan *mage* sulit untuk dikendalikan atau dimainkan karena harus mempunyai *skill* yang baik dalam menggunakan *role hero* tertentu. Hal tersebut juga serupa dengan yang dikatakan oleh Rakhmat (2012: 51-53) bahwa adanya perhatian yaitu proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Perhatian terjadi bila kita mengkonsetrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera yang lain

Perhatian siswa terhadap *game online Mobile Legends* tidak lepas dari berbagai faktor. Menurut Rakhmat (2012: 51-53) ada dua faktor mempengaruhi perhatian yaitu faktor internal dan faktor eksternal Faktor. Faktor eksternal dalam bermain *game online Mobile Legends* siswa akan memikirkan *game online Mobile Legends* yang lebih intensif dan menonjol dibandingkan dengan memikirkan kegiatan lainnya seperti belajar. *Game online mobile legends* juga lebih menarik dari pada *game online* lainnya, dikarenakan *game* yang dibuat oleh perusahaan *moonton* ini memiliki beberapa keunggulan seperti, banyaknya *role hero* yang ditawarkan lalu banyaknya *mode* yang bisa dimainkan seperti *mode classic* dan *mode ranked* yang banyak digemari oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan untuk memainkan *mode ranked* agar bisa mendapatkan *rank* yang diinginkan. Selain itu dapat juga menajalin komunikasi bersama teman yang jauh ketika bermain *game online Mobile*

Legends dengan disediakannya fitur untuk *chat* dan berbicara di dalam *game* tersebut. sehingga akan membuat siswa dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang yang baru dikenali didalam *game* maupun teman yang baik yang dikenalnya. Setiap satu bulan biasanya terdapat *hero-hero* yang baru di dalam *game online Mobile Legends* untuk membuat para siswa tidak bosan dalam bermain dan menunggu *hero* terbaru yang akan datang, sehingga membuat siswa menjadi semakin suka dalam bermain *game online Mobile Legends*. Penjelasan diatas sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Rakhmat (2012: 51-53) ada beberapa hal yang mempengaruhi faktor eksternal, yaitu intensitas, ukuran, kontras, gerakan, pengulangan, keakraban, sesuatu yang baru.

Faktor internal dalam bermain *game online Mobile Legends* juga dirasakan oleh siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan. Seperti yang dijelaskan oleh Rakhmat (2012: 51-53) ada beberapa hal yang mempengaruhi faktor internal, seperti kebutuhan psikologis, latar belakang, pengalaman, sikap dan kepercayaan umum, penerimaan diri, kepribadian

Faktor internal yang dijelaskan diatas menunjukkan bahwa banyak hal yang menyebabkan siswa tertarik untuk bermain *game online Mobile Legends* salah satunya faktor psikologis yang menyebabkan siswa terus bermain *game online Mobile Legends* karena sudah menjadi kebutuhan yang harus dikonsumsi setiap hari untuk mendapatkan *rank* yang di inginkan. Siswa juga lebih tertarik untuk berkumpul dan melakukan komunikasi dengan teman yang bermain *game online Mobile Legends*. Seperti bermain disatu tempat bersama-sama. Siswa yang lebih dulu bermain akan mempengaruhi siswa lainnya dalam memilih *role hero* yang mudah berdasarkan pengalaman yang sudah didapatkan oleh siswa yang lebih dulu bermain *game online Mobile Legends*. Siswa yang baru bermain *game online Mobile Legends* dengan siswa yang bermain dari *season 3-5* akan merasa kurang percaya diri untuk

bermain bersama siswa yang sudah bermain dari *season 3-4* karena sudah ada perbedaan *rank* diantara siswa tersebut.

Selain faktor internal dan faktor eksternal ada juga faktor psikis yang dapat mempengaruhi persepsi siswa terhadap *game online Mobile Legends*. Disaat kalah dalam pertandingan maka siswa tersebut akan mempengaruhi suasana hati dan sikap siswa tersebut. selain itu siswa dapat termotivasi untuk mengajar *rank* yang diinginkan ketika selalu menang dalam pertandingan. Seperti yang dijelaskan oleh Saverin dan Tankard dalam Suciati (201: 90) salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi ialah motivasi, suasana hati dan sikap.

1. Motivasi

Penelitian McClland dan Atkinson membuktikan tentang pengaruh motivasi terhadap persepsi manusia. Motivasi adalah suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dan menumbuhkan berbagai persepsi seseorang dalam menilai sebuah hal. Bagi siswa SMA Negeri 1 Payung ada beberapa hal yang memotivasi mereka sehingga mereka tertarik dengan *game online Mobile Legends* seperti karakter hero pada *game online Mobile Legends* ada berbagai macam dan sangat menarik, *game online Mobile Legends* dapat dimainkan dengan *team (Squad)*, *game* peperangan yang menantang karena *game* ini memiliki misi yaitu naik *ranked*, mengisi waktu kosong sehingga tidak jenuh, putus cinta, dan penasaran melihat teman bermain.

2. Suasana hati

Suasana hati (*mood*) berpengaruh pada persepsi. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Leuba dan Lucas dengan jalan melakukan hipnotis pada subjek memiliki suasana hati tertentu dan menyuruh mereka untuk menceritakan apa yang dilihat dalam gambar. Suasana hati adalah suatu bentuk keadaan atau perasaan yang sering muncul tanpa sebuah peristiwa spesifik sebagai stimulus. Suasana hati penyebabnya sering kali umum dan tidak jelas. Saat bermain *game online Mobile Legends* setiap siswa SMA Negeri 1 Payung mengalami suasana hati yang berbeda-beda, sebagian besar merasa senang dan enjoy saat bermain *game online Mobile Legends*, karena mereka merasa mendapatkan sebuah hiburan yang menarik, namun suasana menyenangkan tersebut akan berubah menjadi tegang bahkan mengesalkan. Tegang karena saat bermain mereka harus pintar-pintar mengatur strategi permainan, menjaga kokompakan dan harus memenangkan suatu peperangan dalam *game online Mobile Legends* tersebut, namun suasana hati akan berubah menjadi mengesalkan apabila mereka kalah dalam sebuah peperangan. Suasana hati akan mudah berubah-ubah dan berbeda-beda setiap orang, saat bermain *game online Mobile Legends* siswa lebih merasa senang dan enjoy, berbeda halnya saat mereka tidak bermain *game online Mobile Legends* mereka merasa jenuh dan bosan namun tidak semua siswa merasakan demikian ada juga merasa biasa-biasa saja dikarenakan mereka juga mempunyai kesibukan dan pekerjaan lain, ada juga yang merasa biasa saja karena mereka sudah punya *game online* baru yang menurut mereka jauh lebih menarik dari *game online Mobile Legends*.

3. Sikap

Hastrof dan Cautril melakukan penelitian tentang persepsi terhadap permainan sepakbola Amerika. Pertandingan sepakbola pada tahun 1951 antara Darmouth dan Princeton sangat memukau dan kontroversial. Hastrof dan Cautril mengkaji persepsi mereka terhadap pelanggaran oleh pihak lawan. Bahkan editorial kampus saling menuduh bahwa lawan mereka telah bermain kasar. Sikap adalah kecenderungan seseorang untuk bisa bertindak, berfikir dan juga merasa bahwa dirinya paling baik dalam menghadapi objek, ide dan juga situasi ataupun nilai (Rakhmat, 1992: 39). Sikap siswa SMA Negeri 1 Payung saat bermain *game online Mobile Legends* juga bervariasi, baik sikap mereka saat menghadapi lawan, sikap dengan teman satu *team*, dan sikap mereka saat menghadapi kondisi saat bermain. Saat menghadapi lawan, ada yang beranggapan bahwa lawan mereka jauh lebih hebat, sehingga membuat mereka tegang dan pesimis, hal tersebut jelas membuat mereka menjadi kesal. Berbeda halnya dengan sebagian siswa yang begitu santai dalam menanggapi lawan main mereka, sebagian siswa memiliki rasa optimis dan keyakinan yang tinggi bahwa mereka pasti akan mengalahkan lawan mereka terlebih lagi jika lawan mereka kemampuan bermainnya memang lebih rendah. Mereka akan lebih semangat dalam bermain.

Sikap siswa juga berbeda-beda saat sedang menghadapi teman satu *team*nya. Saat bermain satu *team* yang terdiri dari lima orang. Jelas butuh strategi dan kekompakan agar mereka dapat mengalahkan *team* dari lawan. Dalam tersebut pasti terdapat beberapa hal yang memicu sikap siswa dalam menanggapi teman satu *team*nya. Ada yang merasa senang dan semangat karena teman satu *team* memiliki kemampuan bermain yang hebat sehingga mudah untuk diajak berkoordinasi dan dapat memenangkan sebuah permainan *game online Mobile Legends*. Namun berbeda

halnya jika salah satu temannya ada yang lemah dalam permainan sehingga mereka anggap hanya menjadi beban dalam *team*. Kejadian seperti ini jelas memancing mereka untuk “*ngebacot*” atau berkata-kata kasar untuk meluapkan kekesalan mereka terhadap cara bermain teman satu *team* yang kurang baik. Selain itu juga kondisi saat bermain *game online Mobile Legends* juga sangat mempengaruhi sikap siswa, siswa akan merasa tenang, senang dan enjoy apabila saat mereka bermain tidak ada gangguan dari hal apapun, namun akan berbeda cerita jika disaat sedang asik bermain tiba-tiba sinyal menjadi buruk, ada yang menelepon atau diganggu konsentrasinya. Jelas hal tersebut sangat mengganggu berlangsungnya permainan sehingga bisa menyebabkan kekalahan dalam memenangkan sebuah permainan tersebut. Saat seperti itu sikap siswa pasti akan berubah menjadi kesal dan mencari-cari sebab untuk dipersalahkan dari kegagalan mereka.

Proses persepsi siswa SMA Negeri 1 Payung, Bangka Selatan dalam bermain *game online Mobile Legends* berawal dari melihat siswa lain bermain dan juga melihat *youtube* sehingga dapat mengetahui *game online Mobile Legends* lalu terpengaruh untuk memainkannya juga sehingga mengerti komponen-komponen yang ada didalam *game online Mobile Legends* sehingga dapat membentuk berbagai macam persepsi siswa di dalam *game online Mobile Legends*. Seperti yang dijelaskan oleh Feldman dalam Suciati (2015: 96) ada dua bentuk pemrosesan dalam sebuah persepsi yaitu pemrosesan *top-down* dan *bottom-up*. Pemrosesan *top-down* diatur oleh pengetahuan, pengalaman, dan motivasi pada tingkat yang lebih tinggi. Pemrosesan *top-down* digambarkan oleh konteks yang penting dalam menentukan suatu objek. Konteks

dalam hal ini berhubungan dengan harapan. Meskipun demikian sebuah proses *top-down* tidak muncul begitu saja tanpa bantuan *bottom-up*.