

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu negara terbesar yang menjadi pengguna alat teknologikomunikasi dan informasi di dunia adalah Indonesia dan alat yang masyarakatnya sering menggunakan *smartphone*. Dalam fenomena new media dan revolusi industri 4.0, Indonesia mendapatkan peringkat kelima sebagai negara pengguna internet teraktif dan tertinggi di Dunia. Negara China, India, Amerika dan Barazil merupakan empat besar negara yang memiliki peringkat lebih tinggi dalam bidang keaktifan penggunaan internet. Predikat negara paling aktif ini didapat karena masyarakat Indonesia baik itu anak muda hingga lansia banyak yang menggunakan *smartphone* dalam memenuhi kebutuhan dan gaya hidup sehari-hari, mereka juga tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi informasi ini.

Kemajuan teknologi informasi tidak dapat dipungkiri membawa kehidupan manusia kepada era atau zaman yang sangat bergantung pada *smartphone* yang membantu manusia dalam mempermudah kegiatan komunikasi dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa sebagian besar penduduk dunia tidak dapat meninggalkan ponsel mereka ketika mereka pergi ke luar, saat bersaa teman, saat istirahat dan saar berpergian kemana pun mereka berada. Kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang juga menyebabkan fasiliitas pendukungnya seperti internet juga semakin berkembang pesat, dimana saat ini kita dapat menemukan internet di berbagai tempat umum seperti café, tempat hiburan, perpustakaan, sekolah, rumah sakit, kantor dan rumah.

Untuk bermain, pengguna harus memiliki akses ke, dan koneksi ke internet, karena game online tidak dapat diakses atau dimainkan tanpanya. Salah satu dari banyak cara Internet mempengaruhi manusia adalah melalui penyediaan hiburan yang dinikmati oleh orang-orang dari segala usia, terutama kaum muda. Masyarakat menyediakan berbagai macam pilihan untuk memenuhi kebutuhan

akan rekreasi; kesenangan tidak dibatasi oleh lokasi, waktu, atau usia; misalnya, bermain game adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dinikmati oleh semua orang dari segala usia. Bermain game di smartphone merupakan salah satu hiburan yang sederhana.

Baik secara online maupun offline, permainan beragam jenis. Pada lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai, game online lebih diminati dibandingkan game offline oleh para siswa karena game online memiliki banyak keunggulan diantaranya pengguna dapat mengakses langsung sistem perusahaan game tersebut dan dapat bermain dengan seluruh pemain di seluruh penjuru dunia asalkan smartphone yang mereka gunakan terhubung dengan jaringan internet.

Game Mobile Legends adalah game mobile yang meminta pemain untuk mengembangkan strategi kemenangan. Moonton membuat dan merilis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Mobile Legends ini. Game Online Mobile Legends kini menjadi game gratis terpopuler di Google Play Store, Menurut Dimaz Wiratama S., Operational Manager Moonton Indonesia, saat ini jumlah pemain di Indonesia sangat tinggi karena hal tersebut.

Ada 170 juta pengguna Mobile Legends aktif perbulan diseluruh dunia dan 50 juta gamer aktif perbulan di Indonesia, hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara penyumbang gamer mobile legends terbesar di dunia. (Liputan6.com)

Durasi bermain game mobile legends ini berdurasi sekitar 20-30 menit dan juga bisa lebih dari 30 menit tergantung dari jenis lawan pemain jika lawan pemain sangat jago dalam bermain. Pemain dalam game pun bisa bermain berkali-kali dalam sehari dan menghabiskan waktu yang lama sampai berjam-jam. Berdasarkan fenomena yang terlihat di lingkungan XII, banyak siswa sekolah dasar mengalami kecanduan bermain mobile legends, baik di rumah maupun saat berkumpul bersama teman-teman

Berkurangnya waktu anak-anak untuk bersosialisasi dengan teman seuianya atau lost generation merupakan salah satu dampak negatif yang disebabkan oleh kecanduan game online. Waktu delapan jam sehari dapat

dihabiskan untuk bermain oleh anak-anak pecandu game online. Anak-anak pecandu game online biasanya bersifat lebih agresif dalam berbagai aktivitas karena mereka sering sekali melihat konten-konten kekerasan pada masa pertumbuhan yang belum matang baik secara fisik maupun mental, dan hal ini dapat membahayakan masa depan mereka.

Sesuai latar belakang diatas maka penulis ingin mengetahui pengaruh *gameonline mobile legend* terhadap *lost generations* pada anak siswa sd apakah ada pengaruh atau dampak yang diberikan setelah bermain mobile legends dengan judul “Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap *Lost Generations* Pada Siswa Sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.

### **B. Batasan Masalah**

Untuk penelitian skala besar, pemecahan masalah diperlukan. Dengan demikian, para ulama memecahkan masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya pengguna *game online mobile legends*
2. Subjek penelitian ini adalah siswa sd yang duduk dikelas 5 dan 6 di lingkungan XII Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai

### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai hal tersebut di atas, maka penelitian ini akan mengkaji hal-hal sebagai berikut.:

1. Adakah pengaruh dari *game online mobile legends* terhadap *lost generations* pada siswa sd Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai?

### **D. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui adanya pengaruh dari *gameonline mobile legends* terhadap *lost generations* pada siswa sd di Kecamatan Medan Denai Kelurahan Binjai.



## E. Manfaat Penelitian

### 1. salah satu manfaat lembaga akademik

Diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan sumber penelitian yang tersedia untuk Departemen Perdagangan Islam di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

### 2. Menggunakan manfaat teoretis

Peneliti berharap temuan ini akan membantu upaya mereka untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana game internet memengaruhi kehidupan siswa sekolah menengah.

### 3. Manfaat Berlatih

Diharapkan temuan penelitian ini akan memberikan contoh nyata dan informasi berguna kepada siswa tentang efek game online pada generasi sebelumnya yang telah hilang.

## E. Sistematika Pembahasan

### BABI. Pendahuluan

Bagian ini membahas latar belakang masalah, definisi masalah, tujuan dan manfaat, serta metodologi penelitian yang digunakan untuk mengkaji masalah tersebut.

### BABII. Kajian Teori

Mencakup penelusuran literatur sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian dan deskripsi kerangka teori yang relevan.

### BABIII. Metode Penelitian

Di dalamnya tercakup uraian mendalam tentang metode penelitian yang digunakan para akademisi dan justifikasi alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, percakapan, observasi, pengumpulan data, konseptualisasi, dan analisis.

### BABIV. Hasil Dan Pembahasan

Babiniberisihasilpenelitianyangberdasarkanrumusanmasalahpenelitiyaitupengaruhmediasosialtiktokterhadaprilakucitradiri mahasiswa.

### BABV. Penutup

#### A. Kesimpulan

B. Saran

