

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online dianggap sebagai wujud perkembangan teknologi yang populer disemua kalangan, saat ini *game online* sudah memiliki berbagai macam jenis (*gendre*) seperti RPG (*Role Playing Game*), perang (*war/action*), petualangan (*advanterure*), strategi, *sport*, dan yang lainnya. Penelitian ini berfokus pada permainan *Mobile game*, karna pada saat sekarang ini banyak sekali dijumpai fenomena bermain *Mobile Game*, baik itu dirumah, dicafe, bahkan di sekolah/kampus. *Mobile Game* sendiri memiliki berbagai macam nama atau merek, seperti *Dragon Raja*, *toram online*, *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, *Garena Free Fire*, *Arknights*, *Granblue Fantasy*, *Onmyoji arena*, *Honkay impach*, *Idle legend*, *arena of Valor*, *Balck Desert Mobile*, *Life after*, *Genhsin Impach*, dan masih banyak lagi. Berdasarkan hasil survei statistik Mobile Gaming Relasi Sosial Dandi indonesia pada tahun 2020-2021, yang dilakukan pada 100 responden dengan google survei dan menyebarkan melalui media sosial ditemukan nama *Mobile Game* yang paling banyak dimainkan yakni dengan angka 69 % dari total responden pernah dan memainkan *game Mobile Legend*. (<https://cfds.fisipol.ugm.ac.id>).

Berdasarkan hasil survei tersebut, peneliti ingin fokus kepada *game Mobile Legend*, dilihat dari *Google Playstore*, *Game* ini telah didownload sebanyak dari 100 juta kalilebih. Menurut kumparan.com *Mobile legend* ialah game dengan basis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dirilis oleh *Moonton* dan dikenal dengan singkatan ML di masyarakat, game ini dimainkan oleh 10 orang yang dikelompokkan kedalam 2 tim yakni 5 VS 5, *game* ini bisa diakses atau dimainkan melalui telepon pintar baik android ataupun IOS. Rata-rata dalam memainkan *game* ini memerlukan waktu sekiranya 15-20 menit. Dan masing-masing dari pemain memiliki 1 Hero dari banyak pilihan Hero yang digunakan untuk bermain. *Game Mobile legend* sudah menjadi fenomena yang tidak asing lagi dijumpai bahkan semakin populer, yang menjadi salah satu faktor adalah dengan adanya pertandingan *e-sport*, dengan semakin banyaknya perhatian masyarakat terhadap *e-sport* membuat *esport* menjadi cabang eksebisi di ajang Asia Games pada tahun lalu.

Gema *Mobile Legends* sebagai salah satu game kompetitif eSports melonjak setelah eSports resmi menjadi cabang olahraga di Southeast Asian Games 2019.

acara olahraga. Tak hanya di Amerika Serikat, di Indonesia juga ada event eSports resmi dan bergengsi bernama "Esports Presidents Cup", yang sudah digelar sejak tahun 2019.(www.merdeka.com).Hal ini lah yang menjadikan *game mobile legend* semakin populer di indonesia, selain itu dengan aturan main yang cukup mudah membuat *game* ini merebak pada segala umur baik itu dikalangan anak-anak, remaja maupun mahasiswa. Tidak hanya itu *game* ini juga dimainkan dimana saja baik itu di sekolah, rumah, kampus, *cafe*, dan yang lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian jurnal Rani, D. Hasibuan, E.J. & Barus, R.K.I. (2018) yang berjudul Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa yang dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area dapat disimpulkan Dampak positif dari bermain game online MLBB terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area secara positif dan berguna yang menjadikan mahasiswa yang merasa dalam fase jenuh atau bosan dapat memanfaatkan waktu luangnya melalui bermain game (kebutuhan hiburan) bagi diri sendiri, satu dari banyak narasumber dapat mempertimbangkan mengenai kehidupan nyata serta aktivitas bermain game (tidak menganggap game sebagai kebutuhan wajib), membangun cara komunikasi secara tepat, memperluas pertemanan online, manfaat teknologi pada permainan game sangat dapat bersifat positif contohnya membantu untuk membaca secara lebih teliti. Dikarenakan para narasumber mendapatkan pengalaman dan pengetahuan melalui permainan game dan teknologi media online yang digunakan, belajar memahami cara bermain melalui tontonan video di kanal youtube dapat meningkatkan motivasi untuk bermain game.

Dampak negatif dari bermain game yakni pemborosan waktu serta finansial, dapat berakibat kecanduan dan lupa akan waktu dikarenakan seringnya bermain game mengakibatkan kecenderungan untuk acuh pada dunia sekitar dan interaksi sosial, adanya ungkapan kekecewaan ketika merasa kalah dalam bermain game seperti dengan berkata kasar, merendahkan kawan atau lawan, melupakan waktu dan lalai dalam banyak kegiatan seperti ibadah, mengabaikan nasihat orang tua, mengabaikan interaksi dengan teman dan keluarga, disamping itu terdapat sejumlah narasumber yang mengalami gangguan tidur lebih banyak daripada mereka yang tidak bermain game online tersebut. (Rani, D. Hasibuan, E.J. & Barus, R.K.I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. PERSPEKTIF, 7 (1): 6-12.)

Berdasarkan jurnal tersebut membenarkan bahwa adanya efek yang ditimbulkan *game online mobile legend* bagi para penggunanya termasuk para

mahasiswa ataupun mahasiswi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara efek bagi para pemainnya ada efek positif dan ada efek negatif, merujuk pada KBBI efek ialah kesan yang ditimbulkan dari apa yang penonton, pendengar atau pembaca pikirkan ketika telah mendengar atau melihat sesuatu, sementara dalam tinjauan komunikasi efek yakni tindakan atau perilaku dari pihak komunikator yang menjadi akibat setelah menerima pesan dari komunikasi, efek dapat memiliki sifat secara kognitif mencakup tambahan wawasan, afektif emosi, atau merupakan tindakan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti *Game Mobile Legend* ini dapat menyebabkan mahasiswa/mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fis UIN Sumatera Utara jadi lupa waktu dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, *game* ini dapat membuat pemainnya duduk berjam-jam dimanapun dan kapanpun hal ini yang menyebabkan mahasiswa/mahasiswi Ilmu Komunikasi Fis UIN Sumatera Utara jadi malas-malasan dalam mengikuti perkuliahan dan lalai dalam belajar bahkan membuat mereka mengalami gangguan tidur. Waktu senggang yang sepatutnya dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan tidak dihabiskan dengan memainkan *game online*, hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah, Rasulullah SAW bersabda :

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

“Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang” (HR. Bukhari no. 6412)

Alasan peneliti memilih mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara nantinya mereka bisa mengatasi efek-efek yang ditimbulkan dari *game online* yakni *mobile legend* ini.

Game online mobile legend ini sebenarnya baik dijadikan sarana hiburan bagi seseorang, melatih kemampuan seseorang dalam komunikasi antar personal, menambah semangat belajar, dan meningkatkan bahasa asing tetapi harus ada upaya yang dilakukan oleh pemain agar tidak terlena dengan mengontrol dirinya sendiri agar tidak mengakibatkan kecanduan. Seperti membagi waktu antara bermain *game* dan aktivitas lain, tetap menjaga etika saat bermain *game* dan sebagainya. sebagaimana dalam Islam yang mengatur kehidupan manusia dengan semestinya, Islam sangat menyediakan keluasaan serta kelapangan bagi manusia untuk menikmati kenikmatan hidup dengan syarat hal tersebut diperoleh melalui cara yang baik serta dijalankan dengan benar sebagaimana yang tertuang pada surat Al-Baqarah ayat 42 :

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya :

Dan janganlah kamu campur adukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.(Alqur'an Surat Albaqarah ayat 42).

Realitanya adalah bahwa bermain game online tidak selalu memberikan pengaruh atau efek negatif, Seorang menteri Sekretaris Kabinet Inggris, Tom Watson , berpendapat bahwa bermain *video game* dapat membantu anak-anak dalam memberikan pelatihan dan mengasah pikiran, fokus, konsentrasi, melalui tantangan, serta menyesuaikan perubahan. Hasil riset terhadap mereka dengan rentang usia antara 18-23 tahun bahwa seseorang yang memainkan game dapat memberikan lebih banyak fokus terhadap hal-hal di sekitarnya serta kapabilitasnya secara visual juga turut mengalami peningkatan daripada mereka yang tidak bermain game (Harsono,2014: 75-76).

Berdasarkan hal tersebut peneliti akan memaparkan penelitian ini dengan judul “Efek Permainan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Mahasiswa Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara”

B. Rumusan Masalah

Berikut rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana efek permainan game mobile legend terhadap mahasiswa ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni melihat efek permainan game mobile legend terhadap mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis : Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan atau tambahan bagi perkembangan ilmu komunikasi khususnya dalam bidang media baru (*new media*) yaitu media *online* mengenai *game online*.

Secara Praktis : Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara dan menjadi referensi informasi terkait efek dari *game online* serta terhadap mahasiswa universitas UIN Sumatera Utara lainnya yang membaca dan menjadi kajian terkait topik serupa. Dalam hal ini terutama mahasiswa yang menyukai atau tertarik dengan *game online*.

E. Batasan Istilah

1. Efek

Menurut wikipedia Kata efek berasal dari bahasa latin *effectus* yang memiliki arti hasil, transformasi, perubahan, atau konsekuensi secara langsung sebagai akibat dari tindakan atau fenomena. Sedangkan menurut KBBI efek yakni kesan yang ditimbulkan dalam pikiran penonton, pendengar atau pembaca serta lainnya (setelah melihat atau mendengar sesuatu). Efek terbagi menjadi dua yaitu efek positif yang memberikan manfaat dan efek negatif yang memberikan kerugian pada seseorang. Tetapi dalam tinjauan komunikasi efek yakni adanya perubahan dari pihak komunikasi yang menjadi akibat setelah menerima pesan dengan komunikasi, efek dapat memiliki sifat secara kognitif mencakup wawasan, afektif layaknya emosi, atau merupakan tindakan.

2. Mobile Legend

Menurut wikipedia *Mobile legend* ialah suatu permainan alam jaringan yang menggunakan instrumen atau alat yang bersifat arena pertarungan yang dimainkan oleh multipemain dan diterbitkan oleh *moonton* yang merupakan anak dai perusahaan *ByteDance*. Dan lebih sering dikenal dengan singkatan ML. (https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legend:_Bang_Bang)

menurut kumparan.com *mobile legend* ialah permainan yang dengan basis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirilis oleh *Moonton* dan dikenal dengan singkatan ML di masyarakat, game ini dapat dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi dalam 2 kelompok yakni 5 VS 5, *game* atau permainan ini bisa diakses atau dimainkan melalui telepon pintar baik android ataupun IOS. Rata-rata dalam memainkan *game* ini memerlukan waktu sekiranya 15-20 menit. Dan

masing-masing dari pemain memiliki 1 Hero dari banyak pilihan Hero yang digunakan untuk bermain.

3. Mahasiswa

Siswoyo (2007:121) mengemukakan bahwa jika menurut (Hartaji, 2012:5), mahasiswa dapat diidentikkan dengan mahasiswa di perguruan tinggi yang tengah berproses memperbanyak pengetahuan atau sedang belajar dan kuliah. Suatu bentuk pendidikan tinggi yang meliputi akademisi, politeknik, sekolah menengah atas, lembaga penelitian dan universitas (<http://digilib.uinsby.ac.id>). Mahasiswa adalah orang perseorangan atau mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan pada suatu perguruan tinggi, didalam KBBI mahasiswa ialah adalah mahasiswa (Wulan dan Abdullah, 2014). Berdasarkan beberapa pengertian mahasiswa di atas, peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa ialah individu yang tengah melakukan proses pendidikan secara formal di perguruan tinggi dengan tujuan untuk memperoleh gelar dan masa depan yang cerah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di Program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara telah ditemukan hasil penelitian menunjukkan bahwa bagaimana *game online mobile legend* memberikan banyak efek kepada penggunanya, beberapa efek yang dirasakan mahasiswa adalah efek positif dan efek negatif diantaranya dapat meningkatkan kemampuan bahasa asing lalu meningkatkan semangat belajar berikutnya *mobile legend* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar personal lalu mendapatkan hiburan sedangkan efek negatifnya antara lain sering mengabaikan keadaan sekitar, lalu boros waktu dan uang dan mengalami gangguan tidur karena pemain yang sering bermain pada malam hari agar menghindari gangguan. Dari paparan diatas Efek *Game Online Mobile Legend* bagi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara lebih dominan kepada efek positif, karena mayoritas pemain bukan pecandu berat dan bermain hanya untuk hiburan ketika waktu luang saja.

F. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan, dalam bab ini berfungsi menjadi bagian pengantar mencakup penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, dan sistematika penulisan. Kerangka pendahuluan

ini akan mengantarkan secara keseluruhan kepada setiap pembahasan bab-bab berikutnya.

BAB II : kajian teori, dalam bab ini memaparkan mengenai Teori Uses and effect konsep mahasiswa, dan game online, efek game online ditambah apa itu game mobile legend serta kajian terdahulu.

BAB III : Metode Penelitian, berisi uraian pendekatan serta jenis penelitian, penjelasan judul, waktu serta lokasi penelitian, informan untuk penelitian, sumber data yakni sumber data primer serta sekunder, teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta sesi dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan serta verifikasi data. Teknik keabsahan data atau memeriksa seawajut dengan pengadaan diskusi serta triangulasi.

BAB IV : Deskripsi Objek Penelitian, Efek Permainan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara, Efek Positif dan Negatif Permainan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FIS UIN Sumatera Utara, Pembahasan.

BAB V : Kesimpulan, Saran