

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat segala sesuatu menjadi mudah. Tak terkecuali dalam hal bermain game. Yang dulunya sebelum ada internet dan smartphone untuk bermain hanya terbatas tempat dan waktunya. Kini dengan kehadiran internet dan juga smartphone membuat bermain game menjadi lebih mudah dan bisa dimana saja. Hal ini membuat para *developer game online* berlomba-lomba mengeluarkan game-game terbaru yang menarik. Salah satu contohnya adalah *game Mobile Legend* dengan developernya yakni *Moonton*. Perusahaan yang berbasis di Malaysia.

Dimasa pandemi saat ini terkadang akan merasa bosan dirumah dan salah satu cara untuk melepas kebosanan dan kepenatan ialah dengan bermain *game*. Banyak sekali dari para pelajar/mahasiswa bermain game hingga larut malam sehingga akan mengganggu tugas maupun aktifitas kuliah dikampus dikarenakan bangun kesiangan hingga mengantuk disaat jam kuliah. Hal ini tentu berakibat buruk, ilmu yang didapat diperkuliahan menjadi kurang maksimal dan nilai bisa menurun. Ketika ilmu yang didapat tidak maksimal dikarenakan mengantuk disaat jam kuliah ataupun terlambat bisa menimbulkan dampak negatif lainnya yaitu menyontek ke teman yang lebih mengerti pada saat ujian.

Dilain sisi Games bergenre RPG (Roled Played Games) dalam sebuah penelitian memiliki korelasi dengan meningkatkan intelektualitas. dilansir dari situs ekrut.com, salah satu pemimpin penelitian Profesor Alex Wade mengatakan, “game penuh strategi seperti RPG (*Role Played Game*), focus pada memori dan mengambil keputusan.” Hal itu sendiri lantaran banyaknya role hero yang ada di games tersebut dan juga setiap hero memiliki skill dan cara bermain yang berbeda pula. Penelitian tersebut terdiri dari dua bagian. Pertama, melibatkan 56 partisipan (51 di antaranya adalah pria berusia rata-rata 20.5 tahun). Penelitian pertama menggunakan *games League of Legends, Dota 2* dan yang serupa. Ternyata, ditemukan korelasi antara tingkat kemahiran bermain game dan tingkat kemampuan menyelesaikan uji kecerdasan. Sementara itu, penelitian kedua melibatkan ribuan pemain dan juga menyertakan game tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama, seperti: *Destiny, Battlefield 3, Counter Strike* dan semacamnya. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi :

Apakah ada pengaruh bermain *Game mobile legends* terhadap aktifitas perkuliahan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *Games Online Mobile Legends* dengan aktivitas kuliah pada Mahasiswa Ilmu komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritik

1. Untuk menambah referensi terhadap pengaruh game online
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan datang

b. Manfaat Praktis

1. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar mutu pendidikan meningkat seiring perkembangan teknologi
2. Menambah pemahaman tentang ada tidaknya pengaruh *game online mobile legends* terhadap aktifitas dalam perkuliahan.

1.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban awal untuk pertanyaan penelitian, dan kebenarannya belum diuji secara empiris. Arikunto menyatakan bahwa hipotesis belum final, merupakan kesimpulan yang belum terbukti. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah atau sub-masalah yang diajukan oleh seorang peneliti, dijelaskan oleh alasan atau teori penelitian, dan kebenarannya belum dapat dipastikan.

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis bisa didefinisikan sebagai pernyataan awal mengenai suatu popuasi yang akan diuji kebenarannya, berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif

Ha : “**Terdapat pengaruh Signifikan** *games mobile legend* terhadap aktivitas kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember”

2. Hipotesis nihil (Ho)

Ho “ **Tidak terdapat pengaruh signifikan** *games Mobile Legends* terhadap aktivitas Kuliah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember”.

