SNESTIK

Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika

https://ejurnal.itats.ac.id/snestik dan https://snestik.itats.ac.id

Informasi Pelaksanaan :
SNESTIK II - Surabaya, 26 Maret 2022
Ruang Seminar Gedung A, Kampus Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Informasi Artikel:
DOI : 10.31284/p.snestik.2022.2576

Prosiding ISSN 2775-5126

Fakultas Teknik Elektro dan Teknologi Informasi-Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Gedung A-ITATS, Jl. Arief Rachman Hakim 100 Surabaya 60117 Telp. (031) 5945043
Email : snestik@itats.ac.id

Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perkuliahan Mahasiswa

Indy Ramadhan Khayatullah[1], Rafi Oktaviano Eka Limanjaya[2], Akhmat Fathoni[3], Andy Rachman[*]

Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
e-mail: indyrk86@gmail.com

ABSTRACT

This study discusses the impact of playing mobile legend games on ITATS informatics student lecture activities. We often lose track of time when playing Mobile Legend, therefore we conduct a survey to students about the impact of their lecture activities, especially if they play late at night. Primary data collection in this study was carried out by distributing online questionnaires, respondents who were Informatics students ITATS. The data was obtained from filling out the form on the google form. Furthermore, the data collected is analyzed for description. Based on the results of data analysis, it can be concluded that, playing mobile legends games for ITATS Informatics students include: ITATS Informatics students 69.2% often play mobile legends, ITATS Informatics students 78.8% are active in working on assignments despite playing mobile legends games until late at night, ITATS Informatics students 74.0% are still in college even though they play mobile legends games late at night, ITATS Informatics students 73.1% are still focused on lessons even though they play mobile legends games until late at night. It can be concluded that playing mobile legends games until late at night does not affect the lecture activities of ITATS informatics students.

Keywords: *Play Activities, Late At Night*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang dampak bermain game mobile legend terhadap kegiatan perkuliahan mahasiswa informatika ITATS. Kita sering lupa waktu saat bermain Mobile Legend, maka dari itu kita melakukan survey kepada mahasiswa tentang dampak dari kegiatan perkuliahan mereka, apalagi jika mereka

bermain sampai larut malam. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online, responden yang merupakan mahasiswa Informatika ITATS. Data diperoleh dari pengisian form pada google form. Selanjutnya data yang terkumpul di analisis untuk dideskripsikan. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa, bermain game mobile legends pada mahasiswa Informatika ITATS diantaranya: Mahasiswa Informatika ITATS 69,2% sering bermain mobile legends, Mahasiswa Informatika ITATS 78,8% giat mengerjakan tugas meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam, Mahasiswa Informatika ITATS 74,0% masih masih masuk kuliah meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam, Mahasiswa Informatika ITATS 73,1% masih fokus terhadap perlajaran meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam. Dapat disimpulkan bahwa bermain game mobile legends hingga larut malam tidak mempengaruhi kegiatan perkuliahan mahasiswa informatika ITATS.

Kata kunci: Aktivitas Bermain, Hingga Larut Malam

PENDAHULUAN

Game merupakan sesuatu kegiatan yang pada umumnya digunakan untuk mengisi waktu luang atau hiburan[1]. Game terdiri dari beberapa macam peraturan yang memunculkan situasi bersaing dari beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dirancang untuk memaksimalkan kemenangan dan juga untuk meminimalkan kemenangan dari lawan[2].Terdapat beberapa macam game yang telah dibuat diantaranya adalah Valorant, Dota, CSGO, Mobile Legends, PUBG, dan lain-lain.

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Samuel Henry, Game merrupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijaikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. Andik Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

Game yang paling sering dimainkan adalah game Mobile Legends[3]. Mobile Legends merupakan game moba (Multiplayer Online Battle Arena) yang terdapat pada mobilephone yang sering dimainkan oleh masyarakat. Dari data yang diperoleh aplikasi Playstore Mobile Legends terdapat 100 juta lebih unduhan[3]. Selain grafik yang bagus, cara bermainnya juga mudah dipahami[4].

Penelitian ini membahas tentang dampak bermain game mobile legend terhadap kegiatan perkuliahan mahasiswa informatika ITATS. Sering kali kita lupa akan waktu jika bermain Mobile Legend[5], oleh karena itu kita men-survey para mahasiswa tentang dampaknya bagi kegiatan perkuliahan mereka, apalagi jika mereka bermain hingga latur malam.Sehingga Dari data survey yang diperoleh, kita dapat mengetahui apa dampak dari bermain game mobile legends hingga larut malam terhadap mahasiswa informatika ITATS.

Sejarah video game berasal dari komputer digital elektronik bernama Colossus dan ENIAC yang digunakan pada Perang Dunia Kedua. Kemudian, setelah Perang Dunia Kedua selesai, program mulai digunakan pertama kali pada University of Manchester, Cambridge University, University of Pennsylvania, dan Princeton University agar komputer bisa diprogram dengan mudah untuk melakukan pekerjaan yang bermacam-macam diawal tahun 1950an oleh perusahaan IBM,Remington Rand dan Ferranti[5]. Bentuk game yang berbasis elektronik dan visual adalah salah satu hasil perkembangan internet jaman sekarang[1].Suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual adalah salah satu hasil perkembangan internet jaman sekarang[6].

Pada tahun 1970-an militer Amerika menemukan metode networking komputer. Sebelum adanya perkembangan game online, masih memakai jaringan LAN atau Local Area Network tetapi perkembangan dari teknologi jaman sekarang berkembang sangat pesat yang pada akhirnya game

online menggunakan jaringan yang lebih luas seperti www (world wide web) yang bisa diakses menggunakan nirkabel[7] .

Pada laporan penelitian ini, terdapat pembahasan mengenai deskripsi data, analisa data dan hasil pembahasan. Deskripsi data merupakan kegiatan menyajikan data dari data yang telah dikumpulkan. Pada proses pengumpulan data, data merupakan data yang tidak beraturan, dan sulit dibaca, agar data tersusun dalam bentuk yang teratur makan penulis melakukan penyusunan data[8].

Metode analisa data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif, dengan mempelajari hasil data survey yang dilakukan, kemudian dilakukan analisis sehingga memperoleh hasil yang bersifat deskripsi[9].Metode penelitian ini tepat untuk menganalisa kasus dampak bermain mobile legends hingga larut malam pada mahasiswa informatika ITATS.

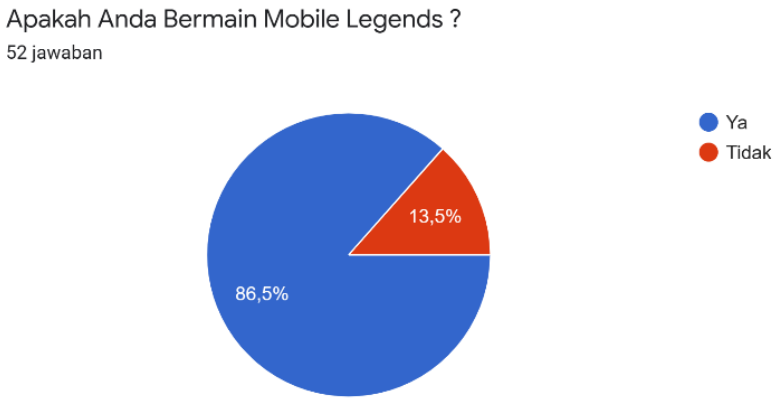
METODE

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online, responden yang merupakan mahasiswa Informatika ITATS. Data diperoleh dari pengisian form pada google form. Selanjutnya data yang terkumpul di analisis untuk dideskripsikan. Komponen yang terdapat dalam kuesioner terdiri atas beberapa pertanyaan yaitu (1) Apakah Anda Mempunyai Handphone ?; (2) Apakah Anda Bermain Mobile Legends ?; (3) Apakah Anda Sering Bermain Mobile Legends ?; (4) Apakah Anda Sering Tidak Mengerjakan Tugas Karena Bermain Game Mobile Legends Sampai Larut Malam ?; (5) Apakah Anda Pernah Tidak Masuk Kuliah Bermain Game Mobile Legends Hingga Larut Malam ?; &(6) Apakah Anda Tidak Fokus Saat Pelajaran Karena Bermain Mobile Legends Hingga Larut Malam ?.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Singkat Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Informatika ITATS. Responden yang mengisi kuisioner di google form sejumlah 52 mahasiswa, dari keseluruhan responden terdapat beberapa mahasiswa yang tidak bermain Mobile Legends.Untuk rincian jumlah responden sebagai berikut:

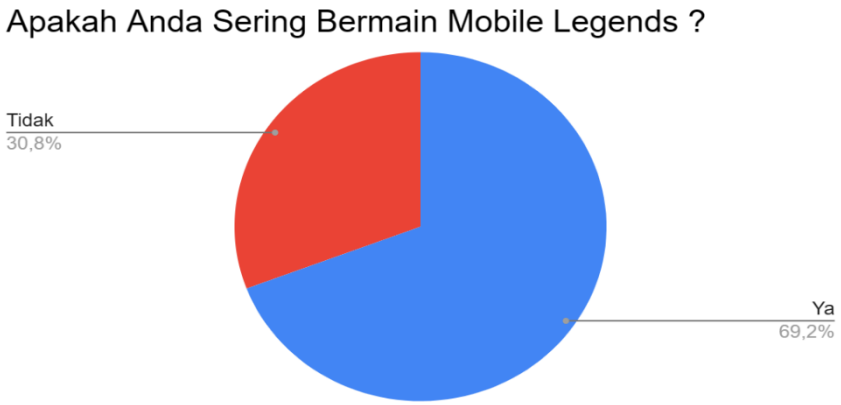


Gambar 1. Grafik Responden

Penelitian berdasarkan gambar tersebut diketahui bahwa jumlah responden yang tidak bermain Mobile Legends sebanyak 13,5%.

Kondisi Responden Terhadap Bermain Mobile Legends

Kondisi responden terhadap bermain mobile legends yang dibahas terdiri dari seringnya bermain mobile legends, seringnya tidak mengerjakan tugas karena bermain mobile legends sampai larut malam, pernahkah tidak masuk kuliah karena bermain mobile legends hingga larut malam, dan bagaimana fokus mahasiswa pada mata kuliah. Untuk rincian data dapat dilihat pada gambar bawah ini.



Gambar 2 Grafik Intensitas Pengguna Mobile Legends

Dari keseluruhan responden tidak semuanya sering bermain mobile legends, dari gambar diatas 30,8% tidak sering bermain dan 69,2% sering bermain.



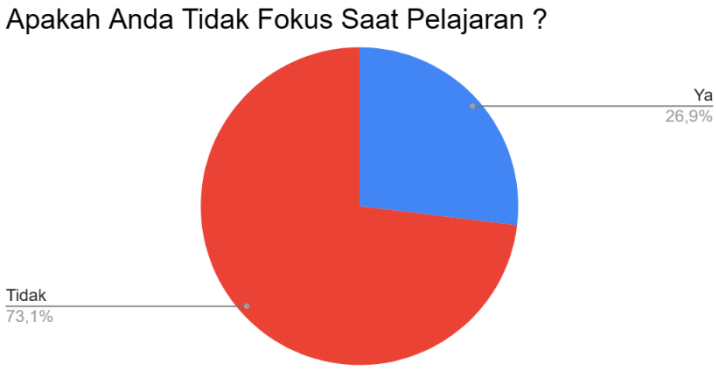
Gambar 3 Grafik Dampak Penggunaan Mobile Legend Terhadap Pengerjaan Tugas

Dari keseluruhan responden 21,2% sering tidak mengerjakan tugas dan 78,8% masih tetap megerjakan tugas meskipun bermain mobile legends.



Gambar 4 Grafik Dampak Penggunaan Mobile Legend Terhadap Kehadiran Kuliah

Dari gambar diatas diketahui bahwa 26,0% pernah tidak masuk kuliah dikarenakan bermain game mobile legends hingga larut malam dan 74,0% masih masuk kuliah meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam.



Gambar 5 Grafik Dampak Penggunaan Mobile Legend Terhadap Perkuliahan

Dari gambar diketahui bahwa 26,9% tidak fokus terhadap pelajaran dikarenakan bermain game mobile legends hingga larut malam dan 73,1% masih tetap fokus terhadap perlajaran meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa, bermain game mobile legends pada mahasiswa Informatika ITATS diantaranya: Mahasiswa Informatika ITATS 69,2% sering bermain mobile legends, Mahasiswa Informatika ITATS 78,8% giat mengerjakan tugas meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam, Mahasiswa Informatika ITATS 74,0% masih masih masuk kuliah meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam, Mahasiswa Informatika ITATS 73,1% masih fokus terhadap perlajaran meskipun bermain game mobile legends hingga larut malam. Dapat disimpulkan bahwa bermain game mobile legends hingga larut malam tidak mempengaruhi kegiatan perkuliahan mahasiswa informatika ITATS.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Gunawan, T. Prastyawan, and Y. Wahyudin, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3, 4 DAN 5 MENGUNAKAN CONSTRUCT 2," vol. 16 Nomor 01, p. 14, Apr. 2021.

[2] T. Brahmana, "EKONOMI KREATIF PADA FENOMENA GAME ONLINE (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG-BANG UNIVERSITAS SUMATERA UTARA)," p. 154, Jul. 2021.

[3] A. Tantoni, "ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free fire, Mobile Legends, PUBG mobile)," vol. Vol.2 No.2, Nov. 2019.

[4] A. Mufida and M. R. Abidin, "PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN," vol. Vol. 2No. 3, pp. 44–59, 2021.

[5] G. Ondang, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN SOSIOLOGI FISPOL UNSRAT," vol. 13 No. 2, p. 15.

[6] A. Irsyad, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP BUDAYA BELAJAR SISWA DI SMPN 4 BONTONOMPO DESA KATANGKA KABUPATEN GOWA," p. 6, Feb. 2021.

[7] D. Runjani, "KONSEPMAQASID AL-SYARIAH DALAM KONTEKS GAME ONLINEDIMASYARAKAT," vol. Vol. 2, No. 1, pp. 25–44, Jan. 2020.

[8] N. Kamal, "PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK ATAS TANAH TERHADAP PENYIMPANGAN PELAKSANAAN PENGADAAN TANAH UNTUK KEPENTINGAN UMUM DENGAN INSTRUMEN PINJAM PAKAI TANAH," vol. (Vol 3, No. 1, pp. 81–99, Jan. 2021.

[9] M. Faradita, "Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," vol. Vol. 2 No. 1A, April.