

Analisis Dampak Kecanduan Aplikasi *Mobile Legend* Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sastra Semester 6

Sefenrius Buulolo¹, Sarhad Niat Putri Harefa², Krisnawati batee³, Noveri Amal Jaya Harefa⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
Jl. Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Ombolata Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara
sefenriusbll@gmail.com

Abstract

The purpose of the study was to describe the impact of addiction to the Mobile Legend application among Semester Vi Literature Language Education students. The method used in this research is a qualitative method. The data collection stage is that data can be used in various ways. The data collected is in the form of collecting primary data. For the main literature study in the data collection method is to use the documentation method. After collecting data, the next step is the data analysis stage, namely inductive qualitative data analysis, data presentation, and conclusions. Then the data is reviewed descriptively and the presentation of the results of data analysis is presented in the form of interview results by explaining the impact of addiction to the Mobile Legend application among 6th semester literature language education students. Aspects of Motivational Value Namely Game Addicts What is Motivated Namely Filling Free Time and Entertainment, Interesting Features and Social Environments that Encourage Playing, Building Relationships and Social Interaction with Friends; (2) Advantages with Yourself Namely Recognition in the Game and Potential Income from Content, Making New Friends and Opportunities to Participate in Tournaments, Training Communication in Teams and Entertainment; (3) Negative Impacts Difficulty Managing Time, Irregular Eating and Sleeping Patterns, and Increased Emotions, Wasting Time, Health Problems, and Decreased Academic Achievement, Health Problems, Lack of Sleep, and Spending Money. As a result, playing Mobile Legends provides some positive impacts such as entertainment, skill enhancement, and income opportunities.

Keywords: Impact, Mobile Legend, 6th Semester Students

Abstrak

Tujuan Penelitian Adalah Untuk Mendeskripsikan Dampak Kecanduan Aplikasi Mobile Legend Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sastra Semester Vi Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Metode Kualitatif. Adapun Tahap Pengumpulan Data Yaitu Data Dapat Digunakan Berbagai Cara Data Yang Dikumpulkan Berupa Pengumpulan Data-Data Primer. Untuk Studi Pustaka Yang Utama Dalam Metode Pengumpulan Data Adalah Dengan Menggunakan Metode Dokumentasi. Setelah Melakukan Pengumpulan Data, Langkah Selanjutnya ialah Tahap Analisis Data Yaitu Analisis Data Kualitatif Bersifat Induktif, ,, Penyajian Data, Dan Simpulan. Kemudian Data Dikaji Secara Deskripsi Dan Penyajian Hasil Analisis Data Disajikan Berupa Hasil Wawancara Dengan Memberikan Penjelasan Dampak Kecanduan Aplikasi Mobile Legend Dikalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sastra Semester 6. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Terdapat Beberapa Jenis 1. Aspek Nilai Motivasi Yaitu Pencandu Game Apa Yang Termotivasi Yakni Mengisi Waktu Luang Dan Hiburan, Fitur Menarik Dan Lingkungan Sosial Yang Mendorong Untuk Bermain, Membangun Hubungan Dan Interaksi Sosial Dengan Teman-Teman; (2) Keuntungan Dengan Diri Sendiri Yakni Pengakuan Dalam Permainan Dan Potensi Penghasilan Dari Konten, Mendapatkan Teman Baru Dan Kesempatan Berpartisipasi Dalam Turnamen, Melatih Komunikasi Dalam Tim Dan Hiburan; (3) Dampak Negatif kesulitan Mengatur Waktu, Pola Makan Dan Tidur Tidak Teratur, Serta Emosi Yang Meningkat, Membuang Waktu, Gangguan Kesehatan, Dan Penurunan Prestasi Akademik, Gangguan Kesehatan, Kurang Tidur, Dan Pengeluaran Uang. Hasilnya Bermain Game Mobile Legends Memberikan Beberapa Dampak Positif Seperti Hiburan, Peningkatan Keterampilan, Dan Peluang Penghasilan,

Kata Kunci: Dampak, Mobile Legend, Mahasiswa Semester 6

Copyright (c) 2024 Sefenrius Buulolo Sarhad Niat Putri Harefa, , Krisnawati Batee, Noveri Amal Jaya Harefa

✉ Corresponding author: Sefenrius Buulolo

Email Address: sefenriusbll@gmail.com (Jl. Yos Sudarso Ujung No.118/E-S, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara)

Received 26 June 2024, Accepted 02 July 2024, Published 08 July 2024

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan era 4.0, suasana kelas harus kondusif dan efektif, hal ini terjadi ketika guru kelas adalah seorang pendidik kreatif yang aktif, Lase & Harefa (2023:4301). Mobile Legends merupakan sebuah permainan daring yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Namun, Seiring berjalannya waktu, game online terus berkembang. Jika dahulu game online lebih sering dimainkan melalui komputer pribadi (PC), kini para penyedia game mulai memfokuskan perhatian mereka pada game yang dapat diakses melalui smartphone. Peralihan dari PC ke smartphone ini memberikan kemudahan bagi pemain untuk menikmati game favorit mereka di mana saja dan kapan saja (Al Aziiz et al., 2024). penggunaan aplikasi Mobile Legends tidak jarang menimbulkan dampak negatif, terutama bagi mahasiswa. Game Mobile Legends. Bang Bang (MLBB) adalah salah satu contoh perkembangan teknologi elektronik yang semakin pesat di era globalisasi saat ini. Bermain game online sekarang dapat dilakukan di layar komputer atau telepon seluler. Telepon seluler sebelumnya hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi sekarang dapat digunakan untuk banyak hal, termasuk bermain game online atau offline. Game terbagi menjadi dua kategori. Yang pertama adalah game yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa terhubung ke internet. Kategori ini dikenal sebagai game offline. Kedua adalah game yang dimainkan melalui internet, yang hanya dapat dimainkan melalui komputer atau telepon seluler kita selama kita terhubung ke jaringan internet (Rani et al., 2020). Meskipun kemajuan teknologi saat ini sangat penting bagi kehidupan manusia, kemajuan ini dapat menimbulkan banyak masalah di masa depan, termasuk masalah lingkungan hidup dan masalah etika dan moral. Selain itu, teknologi dapat membantu dan memudahkan manusia untuk beraktivitas, terutama mendapatkan informasi terbaru. Gadget adalah salah satu alat elektronik terbaru yang banyak digunakan masyarakat umum (Laila et al., 2023). Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, minat pengguna dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua, terus meningkat. Teknologi mencakup berbagai jenis media seperti audio, visual, dan audiovisual, serta lainnya. Perkembangan teknologi internet membawa manfaat besar bagi kemajuan di berbagai bidang kehidupan, menawarkan banyak hal menarik bagi penggunanya. Terlepas dari berbagai kontroversi yang mengelilinginya, Mobile Legends adalah game MOBA yang sangat populer di seluruh dunia dan telah secara signifikan mengubah lanskap esports di Indonesia. (Jessica Thio & Junaidi, 2024)

Kecanduan aplikasi Mobile Legends di kalangan mahasiswa dapat berdampak pada penurunan kinerja akademik, kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, serta masalah kesehatan fisik dan mental. Hal ini menjadi perhatian serius, terutama di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa sastra semester 6 yang sedang mempersiapkan diri untuk menyelesaikan studi mereka. Dengan begitu, penting untuk melakukan analisis dampak kecanduan aplikasi Mobile Legends di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa sastra

semester 6 guna mengetahui sejauh mana aplikasi tersebut memengaruhi kehidupan akademik dan sosial mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan legenda ponsel memiliki baik efek positif maupun negatif terhadap prestasi akademik siswa. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, sampai-sampai mereka bertanya kepada orang dewasa tentang hal-hal yang tidak mereka mengerti dari game ini. Anak-anak usia dini kini lebih melek teknologi, mereka cenderung lebih cepat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan tidak ingin tertinggal dari anak-anak lainnya. Lamanya waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game dapat meningkatkan tingkat kecanduan terhadap permainan, yang semakin berdampak pada kepribadian mereka, terlihat dari gerakan-gerakan spontan dalam setiap aktivitasnya.(Amalia & Aunillah Naya, 2023). Penelitian ini dilakukan terhadap sepuluh subjek yang disurvei. Manfaat game yang dirasakan tentunya berbeda satu dengan yang lain, sama halnya seperti dampak negatif dari game juga berbeda satu dengan yang lain. Persentase nilai yang menunjukkan pengaruh penggunaan mobile legend terhadap aktifitas harian mahasiswa lebih besar daripada persentase nilai yang tidak menunjukkan pengaruh. Hasil yang diperoleh masih berupa hasil yang diperoleh dengan mencari nilai jawaban terbesar dari jawaban responden, jadi masih belum efektif untuk menarik kesimpulan, tetapi dapat digunakan untuk menimbulkan hipotesis penelitian tentang pengaruh penggunaan mobile legend terhadap aktifitas harian mahasiswa. Aktivitas yang dimaksud adalah kegiatan yang dilakukan siswa sebagai mahasiswa yang disiplin, rajin belajar, dan mampu berkomunikasi dengan baik untuk mendukung prestasi akademiknya sebagai mahasiswa(Basra & Permana, n.d.) . Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi telah secara menyeluruh mengubah pola interaksi sosial di masyarakat. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS) yang dikutip dari DataIndonesia.id, pada tahun 2022, sebanyak 33,44% anak usia dini (0-6 tahun) di Indonesia sudah bisa menggunakan ponsel. Selain itu, 24,96% anak usia dini di Indonesia juga mampu mengakses internet. Data ini menunjukkan bahwa banyak anak sudah mengenal teknologi, dan sebanyak 24,96% anak usia dini sudah bisa menggunakan internet. Hal ini tentu memiliki berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Namun, di antara berbagai dampak tersebut, terdapat banyak dampak negatif, salah satunya adalah penggunaan game online(Ikhsan et al., n.d.).

Mahasiswa semester 6 biasanya berada dalam masa-masa krusial dengan beban akademik yang cukup berat. Tugas akhir, proyek, dan persiapan untuk kelulusan bisa menimbulkan stres. Bermain game seperti Mobile Legends bisa menjadi cara untuk menghilangkan stres dan melepaskan tekanan. Tekanan akademik yang intens ini seringkali menimbulkan stres dan kelelahan mental. Dalam upaya untuk mengatasi stres dan melepaskan tekanan, banyak mahasiswa mencari aktivitas rekreatif yang dapat memberikan mereka jeda dari kesibukan akademis. Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa makna hidup dan tanggung jawab setidaknya sebagian menjelaskan hubungan terbalik antara kecanduan game online dan kebutuhan psikologis dasar. Hasil penelitian ini sangat penting dan menunjukkan bahwa

intervensi yang membantu remaja memenuhi kebutuhan psikologis dasar mereka dapat membantu mereka menghindari kecanduan game online (Kaya et al., 2023).

Salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan mahasiswa adalah bermain game mobile, khususnya Mobile Legends. Game ini menawarkan pengalaman bermain yang seru dan kompetitif, yang dapat memberikan rasa pencapaian dan hiburan instan. Mobile Legends, dengan mekanisme permainan yang adiktif dan komunitas pemain yang luas, sering kali menjadi pilihan utama bagi mahasiswa untuk mengalihkan perhatian dari beban akademik. E-Sports, atau Electronic Sports, adalah sebuah fenomena yang menggambarkan dunia kompetisi dalam permainan video. Menurut British E-Sports Association, E-Sports telah berkembang menjadi setara dengan olahraga populer seperti sepak bola dan basket. CNN melaporkan bahwa kompetisi video game kini semakin terorganisir, dengan berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun tim. Berdasarkan informasi dari American E-Sports, kompetisi E-Sports pertama kali diselenggarakan di Stanford University pada tahun 1970-an, dengan hadiah berupa langganan majalah Rolling Stone. Saat itu, game yang dimainkan adalah Spacewar, yang dirilis pada tahun 1960. Situs Game Quitters mencatat bahwa transformasi industri game dari sekadar hobi menjadi olahraga profesional yang terorganisir dimulai pada tahun 1990-an. Kini, berbagai permainan dimainkan oleh gamer di seluruh dunia (Wijaya & Santi, 2024).

METODE

Penelitian dengan pendekatan kualitatif mengindikasikan bahwa maksud kualitas adalah hal esensial terhadap sifat dasar suatu benda. penelitian kualitatif yaitu mengarah pada definisi, makna, konsep, karakteristik, metafora, simbol serta pemaparan segala sesuatu. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengarah pada menghitung serta mengukur sesuatu, Sulistyawati (2023:18). Variabel yang diteliti adalah dampak kecanduan mahasiswa terhadap game online yaitu game mobile legend. Sumber data dalam penelitian adalah subjek tempat data diperoleh atau diambil. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara untuk mengumpulkan data, sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan lisan maupun tulisan jika peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak dan peristiwa, dan apabila peneliti menggunakan teknik dokumentasi, maka sumber datanya berupa dokumen, catatan dan teks. Abubakar (2022:57). Berkaitan dengan hal ini, Sugiyono (2013:102) mengatakan instrument penelitian adalah "Suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati." Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument yang digunakan untuk mendapatkan data dari mahasiswa yang kecanduan dalam bermain mobile legend yaitu dengan melakukan wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah a) Peneliti mengobservasi mahasiswa yang bermain mobile legend; b) Peneliti

melakukan wawancara dengan mahasis yang bermain game mobile legend supaya bisa mengetahui dampak dari kecanduan bermain game online terhadap diri mereka; c) Mencatat dan mendeskripsikan apa saja dampak yang mereka rasakan selama menjadi pengguna game mobil legend; d) Peneliti menggabungkan hasil observasi dan wawancara terhadap apa yang diteliti supaya bisa mendapatkan hasil yang diinginkan. Teknik analisis data terdiri dari tiga bagian yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan. Hasil Penelitian menunjukan bahwa Ada faktor-faktor yang mempengaruhi minat atau keterlibatan individu dalam permainan tersebut. Pertama, fokus akademik menjadi pertimbangan utama bagi mahasiswa dalam mengalokasikan waktu mereka. Mereka cenderung memprioritaskan kegiatan yang mendukung pencapaian akademis mereka. Kedua, preferensi pribadi terhadap aktivitas lain seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial juga memainkan peran penting. Beberapa mahasiswa mungkin lebih tertarik pada kegiatan di luar permainan video. Ketiga, kesadaran akan dampak kesehatan dan pengaturan waktu yang baik menjadi pertimbangan yang signifikan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Deskripsi data responden

Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas B semester VI yang berjumlah 6 orang mahasiswa, pelaku utama yang suka main main game mobile legend terdapat 3 orang . dan orang ketiga yang tidak memainkan game mobile legend sebanyak : 2 orang Semuanya laki-laki , penelitian ini dkhususkan untuk mahasiswa Universitas Nias, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Prodi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia.

Analisis data

Pelaku utama

Dari hasil wawancara, berikut adalah temuan utama terkait dengan mahasiswa yang bermain game Mobile Legends:

1. Motivasi Bermain:

- a. Aventrius: Mengisi waktu luang dan hiburan.
- b. Samsuprianus: Fitur menarik dan lingkungan sosial yang mendorong untuk bermain.
- c. Boy: Membangun hubungan dan interaksi sosial dengan teman-teman.

2. Keuntungan Bermain:

- a. Aventrius: Pengakuan dalam permainan dan potensi penghasilan dari konten.
- b. Samsuprianus: Mendapatkan teman baru dan kesempatan berpartisipasi dalam turnamen.
- c. Boy: Melatih komunikasi dalam tim dan hiburan.

3. Dampak Positif:
 - a. Aventrius: Pembuatan konten, joki akun, dan turnamen.
 - b. Samsuprianus: Menghilangkan suntuk dan menambah teman.
 - c. Boy: Melatih cara berpikir dan kolaborasi tim.
4. Dampak Negatif:
 - a. Aventrius: Kesulitan mengatur waktu, pola makan dan tidur tidak teratur, serta emosi yang meningkat.
 - b. Samsuprianus: Membuang waktu, gangguan kesehatan, dan penurunan prestasi akademik.
 - c. Boy: Gangguan kesehatan, kurang tidur, dan pengeluaran uang.
5. Pengaturan Waktu:
 - a. Aventrius: Sulit mengatur waktu, lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain.
 - b. Samsuprianus: Kesulitan mengatur waktu karena hasrat bermain lebih besar.
 - c. Boy: Bisa mengatur waktu dengan baik karena hanya bermain saat ada waktu kosong.

Meskipun bermain game *Mobile Legends* memberikan beberapa dampak positif seperti hiburan, peningkatan keterampilan, dan peluang penghasilan, namun dampak negatifnya cukup signifikan terutama terkait dengan pengaturan waktu, kesehatan, dan prestasi akademik. Mayoritas pemain kesulitan mengatur waktu dengan baik, sehingga berdampak negatif pada aspek lain dalam kehidupan mereka.

Orang ketiga

Narasumber 1

Dari wawancara dengan Sukardi Hulu, dapat disimpulkan beberapa poin penting:

1. Fokus Akademik: Salah satu alasan utama Sukardi tidak tertarik bermain *Mobile Legends* adalah karena kesibukan akademik. Dia lebih memilih untuk fokus pada tugas dan pembelajaran daripada bermain game yang memerlukan waktu dan perhatian yang besar.
2. Spesifikasi Teknis dan Kesehatan: *Mobile Legends* memerlukan spesifikasi teknis yang tinggi dan jaringan yang stabil, yang menjadi kendala bagi Sukardi. Selain itu, bermain terlalu lama membuatnya merasa pusing, sehingga dia memilih untuk tidak bermain.
3. Pengaruh Sosial dan Kecanduan: Sukardi mencatat dampak negatif dari kecanduan game, seperti mengabaikan tanggung jawab akademik, penggunaan kata-kata kasar, dan perilaku agresif saat bermain. Dia mengaitkan kecanduan ini dengan perilaku adiktif lainnya, seperti merokok.
4. Perbedaan Hobi: Sukardi menekankan bahwa setiap orang memiliki hobi yang berbeda, dan dia lebih suka belajar, menulis, dan membaca daripada bermain game. Meskipun dia mengakui potensi penghasilan dari bermain game, dia tidak tertarik untuk terlibat.

5. Pengelolaan Waktu dan Prioritas: Saran yang diberikan Sukardi menekankan pentingnya mengelola waktu dan situasi dengan bijak. Dia menyarankan agar pemain game tetap mengutamakan tugas akademik dan menghindari perilaku yang mengganggu orang lain.

Implikasi

Wawancara ini memberikan wawasan bahwa tidak semua mahasiswa tertarik atau terpengaruh oleh popularitas Mobile Legends. Faktor akademik, spesifikasi teknis, dan kesehatan memainkan peran penting dalam keputusan mereka untuk tidak bermain. Hal ini menunjukkan perlunya keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik, serta pentingnya pengelolaan waktu yang baik bagi mahasiswa.

Narasumber ke 2

Warisman Zebua

Warisman Zebua, seorang mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, menunjukkan ketidakminatannya dalam bermain Mobile Legends. Alasannya antara lain adalah gangguan terhadap proses pembelajaran dan kegiatan sehari-harinya yang lebih penting, serta aturan ketat dalam permainan yang mengharuskan fokus penuh tanpa bisa meninggalkan permainan. Dia juga mengindikasikan kendala teknologi dan penolakan dari keluarga terhadap bermain game. Lebih menyukai permainan yang memberikan fleksibilitas waktu seperti game sepakbola dan dansa, Warisman menganggap bahwa aturan yang lebih longgar dalam jenis permainan ini memungkinkan dia untuk lebih bebas mengatur waktu bermain tanpa terikat kewajiban permainan yang ketat seperti di Mobile Legends. Meskipun mengakui popularitas luas Mobile Legends di kalangan pemain game, Warisman juga menggarisbawahi dampak negatifnya, seperti pengeluaran finansial besar untuk pembelian diamond dan item dalam permainan, serta potensi gangguan terhadap kesehatan dan fokus belajar.

Implikasi

Warisman memilih untuk tidak bermain Mobile Legends demi menjaga keseimbangan antara pendidikan, kesehatan fisik, dan kegiatan sehari-harinya. Dia menyarankan untuk mengurangi frekuensi bermain game ini sebagai upaya untuk menjaga kesehatan dan fokusnya, sambil tetap mengakui nilai hiburan dan penghilang stres yang dapat ditawarkan oleh permainan tersebut dalam batas yang wajar.

Diskusi

Deskripsi Data Responden

Penelitian ini melibatkan 6 mahasiswa semester VI kelas B dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Dari jumlah tersebut, 3 mahasiswa merupakan pelaku utama yang aktif bermain Mobile Legends, sementara 2 mahasiswa lainnya termasuk dalam kategori orang ketiga yang tidak memainkan game ini. Semua responden adalah laki-laki.

Analisis Data

1. Pelaku Utama (Mahasiswa yang Bermain Mobile Legends)

Dari hasil wawancara dengan pelaku utama, dapat ditemukan beberapa temuan utama:

- a. **Motivasi Bermain:** Aventrius, Samsuprianus, dan Boy memiliki motivasi bermain yang berbeda-beda, antara lain untuk mengisi waktu luang, mendapatkan pengakuan dalam permainan, membangun hubungan sosial, dan hiburan.
- b. **Keuntungan Bermain:** Mereka mencatat keuntungan seperti pengakuan dalam permainan, peluang penghasilan dari konten, meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerjasama tim, serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam turnamen.
- c. **Dampak Positif:** Beberapa dampak positif yang dirasakan termasuk hiburan, peningkatan keterampilan, dan kesempatan untuk membangun jaringan sosial baru.
- d. **Dampak Negatif:** Namun, mereka juga mengalami dampak negatif seperti kesulitan mengatur waktu, gangguan terhadap pola makan dan tidur, serta pengeluaran finansial untuk pembelian item dalam game.
- e. **Pengaturan Waktu:** Mayoritas pelaku utama mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dengan baik, yang berpotensi mengganggu aspek lain dari kehidupan mereka seperti prestasi akademik dan kesehatan.

2. Orang Ketiga (Mahasiswa yang Tidak Bermain Mobile Legends)

Dari wawancara dengan narasumber yang tidak tertarik bermain Mobile Legends, Sukardi Hulu, dapat ditemukan beberapa poin penting:

- a. **Fokus Akademik:** Sukardi menekankan bahwa fokusnya lebih pada tugas akademik dan pembelajaran, sehingga dia memilih untuk tidak terlibat dalam permainan yang memerlukan komitmen waktu yang besar.
- b. **Kendala Teknis dan Kesehatan:** Dia juga menyebutkan bahwa spesifikasi teknis yang dibutuhkan oleh Mobile Legends dan dampak negatif terhadap kesehatan menjadi alasan lainnya untuk tidak bermain.
- c. **Pengaruh Sosial dan Kecanduan:** Sukardi mengamati dampak negatif dari kecanduan game, termasuk pengabaian tanggung jawab akademik dan perubahan perilaku negatif.
- d. **Perbedaan Hobi dan Prioritas:** Dia menekankan bahwa setiap individu memiliki preferensi dan prioritas yang berbeda, dan dia lebih memilih aktivitas seperti belajar, menulis, dan membaca.
- e. **Implikasi**
- f. Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting:
- g. **Keseimbangan Antara Hiburan dan Tanggung Jawab:** Pentingnya mengelola waktu dengan bijak antara kegiatan hiburan seperti bermain game dan tanggung jawab akademik atau pekerjaan.

- h. Pentingnya Kesadaran Teknis dan Kesehatan: Menyadari dampak teknis dan kesehatan dari terlibat dalam game online, terutama bagi mereka yang rentan terhadap pengaruh negatif.
- i. Variasi Preferensi Individu: Setiap individu memiliki preferensi dan minat yang berbeda dalam hal hobi dan aktivitas yang mereka pilih untuk melibatkan diri.
- j. Edukasi dan Kesadaran: Perlu adanya pendidikan atau sosialisasi yang lebih baik mengenai manajemen waktu, pengaruh teknologi, dan kesehatan mental terkait penggunaan game online.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggambarkan bahwa meskipun Mobile Legends memiliki popularitas yang luas di kalangan mahasiswa, tidak semua individu tertarik atau terpengaruh untuk bermain. Faktor seperti fokus akademik, preferensi pribadi terhadap aktivitas lain, dan kesadaran akan dampak kesehatan serta pengaturan waktu memainkan peran kunci dalam keputusan mereka. Pemahaman yang lebih baik terhadap preferensi individu dan pengelolaan waktu yang baik dapat membantu mahasiswa mencapai keseimbangan yang sehat antara kehidupan pribadi, akademik, dan hiburan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa popularitas Mobile Legends di kalangan mahasiswa tidak secara otomatis menghasilkan partisipasi universal. Ada faktor-faktor yang mempengaruhi minat atau keterlibatan individu dalam permainan tersebut. Pertama, fokus akademik menjadi pertimbangan utama bagi mahasiswa dalam mengalokasikan waktu mereka. Mereka cenderung memprioritaskan kegiatan yang mendukung pencapaian akademis mereka. Kedua, preferensi pribadi terhadap aktivitas lain seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial juga memainkan peran penting. Beberapa mahasiswa mungkin lebih tertarik pada kegiatan di luar permainan video. Ketiga, kesadaran akan dampak kesehatan dan pengaturan waktu yang baik menjadi pertimbangan yang signifikan. Mahasiswa yang sadar akan efek dari pemakaian yang berlebihan terhadap kesehatan fisik dan mental mereka cenderung membatasi waktu mereka dalam bermain game. Penelitian ini menunjukkan pentingnya pemahaman yang lebih baik terhadap preferensi individu dan kemampuan untuk mengelola waktu secara efektif. Ini dapat membantu mahasiswa mencapai keseimbangan yang sehat antara kehidupan pribadi, akademik, dan hiburan. Dengan demikian, pendekatan yang holistik terhadap pengelolaan waktu dan pengembangan diri bisa menjadi kunci untuk mendukung kesejahteraan mahasiswa dalam lingkungan universitas.

REFERENSI

- Al Aziiz, M., Herlando, F., Palepa, M. J., & Rohmansa, R. Q. (2024). Analisis Sentimen Aplikasi Mobile Legends: Bang Bang Menggunakan Latent Dirichlet Allocation. *E-Link: Jurnal Teknik Elektro dan Informatika*, 19(1), 1. <https://doi.org/10.30587/e-link.v19i1.6942>

- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Basra, R., & Permana, I. (n.d.). *Analisa Dampak Game Mobile Legends Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Metode*. 12(3).
- Ikhsan, F., Islahi, R. M., Holilah, M., & Arief, M. (n.d.). *Analisis Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak*.
- Jessica Thio, M., & Junaidi, A. (2024). Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta. *Kiwari*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.24912/ki.v3i1.29376>
- Kaya, A., Türk, N., Batmaz, H., & Griffiths, M. D. (2023). Online Gaming Addiction and Basic Psychological Needs Among Adolescents: The Mediating Roles of Meaning in Life and Responsibility. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-022-00994-9>.
- Laia, E., Fau, S., & Telaumbanua, K. (2023). *Studi Kasus Kecanduan Gadget Pada Anak Remaja Usia 12-18 Tahun Di Desa Hilisataro Raya Serta Implikasi Dalam Layanan Bimbingan Konseling*. 2(2).
- Lase W, Zalukhu A, Zalukhu R. S, Harefa N. A. J. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Wijaya, G. A., & Santi, F. (2024). The Influence of the Mobile Legends E-Sport Phenomenon on Student Financial Behavior. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 280–285. <https://doi.org/10.37034/infeb.v6i1.852>