

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* dan seiring berjalannya waktu, yang dahulu hanya dapat dimainkan secara offline, dengan adanya jaringan internet dapat dimainkan secara online dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri (Afrianto 2012). Permainan dalam *game online* dapat bermain dengan jumlah yang tidak terbatas dan memiliki kesempatan untuk bertemu dengan pemain lainnya dengan beda usia dan beda daerah. Selain itu perkembangan *game online* saat itu juga telah menghadirkan adanya industri *game centre* yang menyediakan jasa bagi para *gamers* untuk menghabiskan waktunya guna bermain *game*. Kehadiran *game online* setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang.

Awal mula *game online* hanya bisa dimainkan pada komputer. Individu yang tidak memiliki komputer dengan spesifikasi tinggi itu biasanya bermain di warung internet yang biasa disebut warnet. Selain perkembangan *game online* pada komputer, perkembangan *game online* telah banyak masuk kedalam dunia *smartphone*, salah satunya pada hp android dan sejenisnya. Banyak sekali pilihan-pilihan *game offline* maupun *game online*. Selain itu dalam dunia *game online* maupun *game offline* itu terdapat kategori-kategori yaitu arkade, balapan, kartu, kasino, kata, laga, moba, musik, olahraga, papan, pendidikan, petualang, RPG, santai, simulasi, strategi, teka-teki, dan yang terakhir trivia. Pada penelitian ini, peneliti mengambil salah satu dari kategori *game online* yaitu *mobile legend*. Karena *game mobile legend* merupakan *game online* gratis dan dapat diunduh oleh siapa saja. Dapat dilihat di aplikasi *play store* bahwa *game* yang paling populer adalah *game mobile legend* pada bulan september 2019 berada di peringkat pertama dalam kategori *game*. *Mobile legend* ini memiliki rating 7+, dimana rating 7+ termasuk rating yang banyak diminati dan digemari oleh seluruh

umat manusia. *Mobile legend* sangat banyak digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, sampai dewasa. Sudah tercatat *game mobile legend* ini yang mengunduh sekitar 100 juta lebih, jadi sekitar 100 juta lebih orang memainkan *game mobile legend*. Sudah tidak bisa dipungkiri lagi *game mobile legend* ini banyak yang memainkan. *Mobile legend* dirilis pada tanggal 24 september 2016 oleh Moonton (Yuan, 2014).

Game mobile legend banyak diminati karena merupakan game yang sangat mudah dimainkan oleh siapapun dan dimanapun selama masih ada jaringan internet karena menggunakan kontrol yang sangat mudah. *Mobile legend* merupakan *game* yang mudah didapatkan dengan cara mengunduh pada *smartphone* siapa saja didalam aplikasi *playstore* pada android. Selain itu, *mobile legend* berukuran kecil sehingga *handphone* yang berkualitas rendah masih mampu memainkan *game mobile legend* ini. *Game mobile legend* bisa bermain dengan teman dirumah masing-masing ataupun pada saat nongkrong bersama. Permainan ini yang membuat menarik dalam dunia *game* adalah *game* pertama kali yang rilis di Indonesia dalam bentuk *mobile* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Mobile legend resmi menjadi *E-Sport* yang diresmikan oleh raksasa *gaming* Singapore (Razer). *Mobile legend* ini dalam *press release* pada tanggal 28 november 2019 bahwa *mobile legend* jadi satu dari enam *game* yang dipertandingan dalam SEA Games tahun 2019. Dipilihnya *mobile legend* dalam ajang SEA Games 2019 bukan tanpa sebab. Menurut CEO Razer, Tan Min-Liang, *game* ini dipilih karena popularitasnya dikawasan Asia Tenggara. Di Indonesia sendiri, ada sekitar 8 juta *user* aktif *mobile legend*. Selain Indonesia, Filipina dan Singapura juga menjadi penyumbang terbesar pengguna *mobile legend* di Asia Tenggara. Dibandingkan dengan Arena of Valor (AOV) yang ditandingkan pada gelaran Asian Games 2018 lalu, *mobile legend* memang jauh lebih populer. Terlebih jumlah *influencer mobile legend* di Asia Tenggara juga jauh lebih banyak dibandingkan dengan *mobile game* lainnya.

Mobile legend adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Mobile legend* diklaim *game* yang interaktif dan mengasah kemampuan bekerja sama antar pemainnya. Dalam *game* terdapat permainan dalam satu tim lima orang. Jadi, dalam satu pertandingan dalam *game* ini adalah lima lawan lima yang bertemu secara acak dalam *game* tersebut. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan jalan setapak tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *botton* yang menghubungkan basis-basis (Febri, 2018).

Setiap tim mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero*, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara lawan. *Hero-hero* dalam *game mobile legend* ini sangat menarik dan berbeda dalam mengeluarkan *skill*-nya. Sehingga dari sini banyak ketertarikan bagi orang-orang yang ingin memainkan *game mobile legend* ini. *Hero-hero* dalam *Mobile legend* terdapat enam *role*, yaitu *tank*, *fighter*, *assassin*, *mage*, *marksmen*, dan *support*. *Tank* merupakan *hero* yang memiliki *durability* atau daya tahan yang tinggi. Tugas *hero* ini adalah memimpin di garis depan untuk menghancurkan musuh, rela berkorban, menjadi umpan dan melindungi teman dalam satu tim yang lemah. *Fighter* merupakan *hero* yang akan bertarung di garis depan berdampingan dengan *tank*. *Hero* ini akan memberikan kerusakan pada lawan sepanjang berlangsung permainan dan merupakan ancaman terbesar bagi *hero* berjenis *marksman* dan *mage*. *Assassin* merupakan *hero* yang memiliki mobalitas dan tingkat kesulitan yang tinggi. Serangan *hero assassin* ini memang sangat mematikan, namun daya tahannya sangat tipis sehingga harus menunggu saat yang menguntungkan sebelum menyerang. *Hero* ini harus menyerang dengan cepat dan tepat, dan menghabisi semua musuh di saat-saat terakhir. *Mage* merupakan *hero* yang benar-benar mengendalikan *skill* yang dimiliki sang *hero*. Efek *ability*-nya sangat luar biasa dan memberikan *damage* yang besar pada *hero* lawan. Namun, daya tahannya tergolong yang paling lemah dan serangan fisiknya tidak berguna. Maka begitu, efek serangannya yang tinggi

bisa sangat berpengaruh besar pada tim. *Marksman* merupakan *hero* yang berada digaris belakang bersama *hero mage*. *Hero marksman* ini memiliki serangan fisik yang amat besar. Jadi bisa dibilang merupakan penentu kemenangan dalam tim. *Role hero* yang terakhir yaitu *support*, *hero* jenis ini sangat berguna sepanjang permainan. *Hero* jenis ini ada yang bisa menyembuhkan, memperlambat, hingga mengganggu gerakan dan formasi lawan (Aziza, 2019).

Selanjutnya Aziza (2017) mengatakan, *game mobile legend* ini sudah ada sejak tahun 2016, dan mulai populer pada tahun 2017. Bukan hanya dimainkan saja, *mobile legend* ini sering bahkan terjadwal untuk mengadakan turnamen. Turnamen yang diselenggarakan cukup besar, pada tahun 2017 turnamen diselenggarakan dengan nama MSC (*Mobile Legend South East Asia Cup*) dan MPL (*Mobile Legend Profesional League*). Sampai tahun 2018 *game* ini masih banyak diminati oleh pemuda-pemuda. Menggairahkan industri *e-sport* yang menghasilkan banyak bintang-bintang pemain (tim dan atlit). Banyak tim-tim *mobile legend* mengikuti turnamen *mobile legend* untuk mendapatkan pengalaman lebih banyak dan melawan tim-tim yang beda daerah. Selain itu, tim-tim yang berpartisipasi mengikuti turnamen tersebut karena tertarik pada hadiah yang lumayan besar. Semua tim berlomba-lomba, mengadu *skill* mereka untuk mendapatkan hadiah dan gelar menjadi tim atau atlit profesional.

Febri (2018), setiap *hero* memiliki kemampuan-kemampuan yang berbeda-beda, dan juga memiliki yang namanya *cooldown* (jeda waktu) setelah kemampuan itu digunakan. Pada awal pertandingan *cooldown* (jeda waktu) tersebut lebih lama dari pada diakhir pertandingan, sehingga penting sekali untuk menaikkan *level* pada *hero* tersebut dengan cara mengambil *buff* atau *monster jungle*. Ketika melakukan perlawanan *skill* pada *hero* tersebut pasti akan digunakan, akan tetapi ketika kemampuan tersebut dalam keadaan *cooldown* tidak menuntut kemungkinan pasti akan kalah, sehingga diperlukan siasat dalam menggunakan *skill-skill* tersebut. Arena dalam *game* ini tersedia yang namanya *buff* dan *monster jungle*, fungsi dari *buff* dan *monster jungle* ini adalah untuk menaikkan *level* pada *hero* dan uang untuk membeli *item-item* yang dibutuhkan untuk *hero* tersebut. Apabila ada teman satu tim yang mengambil *buff* dan

monster jungle tersebut dimana *hero* nya sangat butuh, maka *level* akan kalah dengan lawannya, sehingga ketika melakukan perlawanan akan tidak ada kemungkinan untuk menang. Dalam dunia *game*, tidak akan jauh yang namanya *bug*. *Bug* yang dimaksud dalam *game* adalah kejadian yang tidak sesuai dengan alur dalam permainan. Sering sekali terjadi dalam permainan ini, seperti halnya *bug* karakter pada *hero* tidak sesuai dari biasanya, *skill-skill* yang tidak sesuai atau tidak bisa digunakan. Ini bisa menyebabkan satu tim mengalami kekalahan.

Ada beberapa dampak positif kita bermain *game mobile legend* ini. Karena *game mobile legend* ini merupakan *game* yang berbasis tim, maka butuh belajar *teamwork* dan tidak egois saat bermain atau pada saat bertanding. Kemenangan bakal ditentukan oleh kerjasama antar anggota tim. Kita tidak akan bisa menang dengan menjadi jagoan sendirian. Dengan berbasis lima *hero*, disini kita dituntut bekerjasama dengan orang lain demi melancarkan serangan efektif ke tower musuh. Kekompakan menjadi modal utama, jangan sampai bermain sendirian karena merasa lebih hebat dari satu tim atau merasa lebih hebat dari pada musuh. Jangan sampai musuh *level up* duluan karena tim kita. Disini juga kita belajar untuk tidak egois. Dengan memilih *role* yang dibutuhkan tim. Kita akan belajar mengalah untuk menang. Jangan egois dengan *hero* yang memang kita ingin gunakan tapi tidak sesuai dengan tim. Kerjasama tim dan sifat tidak egois ini dipraktekkan di kehidupan sehari-hari. Kerjasama tim dapat berguna di kampus, dan kantor serta sifat tidak egois akan bermanfaat di kehidupan sehari-hari tentunya (Dwi, 2018).

Ketika bermain *game mobile legend* kita dapat belajar menguji kesabaran kita dalam menghadapi teman satu tim yang banyak mengatur ataupun pada saat bertemu dengan lawan yang lebih profesional dari tim kita pada saat bertanding. Ketika salah satu dari tim tidak sabar maka akan menghasilkan permainan yang jelek dan mengakibatkan kekalahan dalam bertanding. Selain masalah dari satu tim, ada yang lebih sering bermasalah yaitu pada jaringan internet, disitu kita harus menuntut kesabaran kita. Saat dalam satu tim sering bermain *game mobile legend*, tentu dalam satu tim sudah terlatih kapan harus melihat *map* untuk mengetahui dimana *hero* musuh, kapan harus menyerang, kapan harus mundur.

Dalam tim terlatih untuk mengambil keputusan cepat dan tepat saat ada kesempatan datang dan harus jeli *hero* mana atau tower mana yang harus diserang terlebih dahulu. Kita juga dilatih untuk jeli saat *hero* musuh mendadak hilang, karena sering terjadi akan disergap secara tiba-tiba saat menyerang. Dengan terlatih dalam kejelian dan mengambil peluang ini, kita lebih waspada di kehidupan sehari-hari. Respon dan kejelian kita dalam mengambil keputusan secara cepat dan tepat juga terlatih. Tentu hal ini akan berguna di kehidupan sehari-hari. Dalam bertanding pasti akan pernah yang mengalami saat tim kita dibantai habis oleh tim musuh. Kemungkinan untuk menang kecil sekali, namun ketika tim tidak menyerah, sedikit demi sedikit tim kita bisa membalikkan keadaan sehingga biasa disebut dalam *game* ini *epic comeback*. Jangan menyerah walaupun kalah pada akhirnya, namun sifat tidak mudah menyerah akhirnya yang harus kita bina dan kita latih. Sifat ini tentu akan sangat berguna di kehidupan sehari-hari kita akan menemui banyak masalah dan kita tidak menyerah hingga akhir (Dwi, 2018). Itu semua merupakan dampak positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap mengikuti turnamen, semua tim pasti mengalami kemenangan atau kekalahan. Jika tim tersebut mengalami kemenangan, pasti merasakan kesenangan tersendiri dari tim tersebut dan dapat menikmati hadiah yang didapatkannya, bahkan ketagihan untuk mengikuti turnamen-turnamen selanjutnya. Sebaliknya, jika tim mengalami kekalahan bahkan tidak pernah sama sekali merasakan kemenangan yang dirasakan dari tim tersebut adalah kecewa. Dalam tim ketika mengalami kekalahan pasti ada sikap mereka yang dikeluarkan seperti halnya menyalahkan teman satu tim dengan memberikan kata-kata kasar. Tidak hanya itu saja, ada tim ketika mengalami kekalahan memberikan semangat satu sama lain dan pengalaman tersebut akan menjadi instropeksi dalam tim untuk lebih kompak dan mengatur strategi lebih baik lagi agar turnamen selanjutnya bisa tampil lebih baik lagi, dapat memenangkan pertandingan dan keluar sebagai juara.

Kesiapan sebelum mengikuti turnamen agar ketika bertanding benar-benar siap dan bisa memenangkan pertandingan. Kesiapan sebelum pertandingan dalam satu tim itu penting, bahkan setiap individu atau anggota tim dibutuhkan kesiapan

yang lebih. Dalyono (2005) berpendapat bahwa kesiapan pertandingan kemampuan yang cukup baik fisik dan mental, kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental berarti memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan suatu kegiatan. Dari penjelasan tersebut maka dalam suatu tim yang mengikuti pertandingan *mobile legend* fisik dari masing-masing individu dalam tim memiliki tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik. Tidak hanya fisik, mental dari individu tiap tim harus memiliki minat untuk mengikuti pertandingan dan memiliki motivasi yang cukup agar dapat mengikuti pertandingan dengan maksimal atau dengan baik agar menjadi juara dipertandingan tersebut. Sebaliknya, apabila kesiapan dalam suatu tim kurang maka tim tersebut tidak akan mendapatkan apa yang dituju mengikuti pertandingan tersebut. Dalam menghadapi sebuah pertandingan dalam tim ketika mengikuti pertandingan kesiapan yang dibutuhkan adalah keterampilan saat bermain dengan cara latihan dengan rutin dengan satu timnya. Selanjutnya kemampuan dalam bermain *mobile legend* itu harus disiapkan dengan baik dan individu memiliki kemampuan dari masing-masing *role hero* agar dapat memiliki tugas masing-masing dalam permainan *mobile legend*.

Bertanding adalah kegiatan beradu tenaga dan kemampuan dengan lawan yang dihadapi, untuk itu diperlukan kondisi fisik maupun psikis yang baik. Kesiapan bertanding memiliki arti yang kondisi terbaik atlet dalam menghadapi pertandingan, Grlick & Partington dalam Donadoni (2015) membagi kesiapan bertanding menjadi dua bagian yaitu aspek fisik dan psikis. Kondisi fisik adalah salah satu persyaratan yang sangat diperlukan dalam usaha peningkatan prestasi seorang atlet, bahkan sebagai landasan titik tolak suatu awalan olahraga prestasi. Kondisi fisik yang baik mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya mempunyai keterampilan, mempunyai daya tahan saat mengikuti latihan maupun pertandingan, reaksi. Kondisi fisik sangat diperlukan oleh seorang atlet karena tanpa dukungan dari kondisi fisik prima maka pencapaian prestasi puncak akan banyak mengalami banyak kendala mustahil dapat prestasi tinggi. Aspek mental atau psikis memiliki peranan yang begitu penting juga untuk dipersiapkan dengan baik. Taylor dalam Donadoni (2015) menjelaskan bahwa untuk kompetisi hasil

maksimal dalam sebuah pertandingan atau kompetisi diperlukan beberapa komponen psikologis yang tersusun dan berkaitan satu dengan yang lainnya. Komponen-komponen yang diungkapkan Taylor dalam Donadoni (2015) tersebut adalah motivasi. Motivasi merupakan kemampuan menggunakan hasrat untuk setiap saat membangkitkan semangat dan tenaga untuk mencapai keadaan yang lebih baik serta mampu mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif, mampu bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi. Pada satu tim *mobile legend* yang dikatakan oleh Taylor dalam Donadoni (2015) ketika berkompetisi hasil maksimal dalam sebuah pertandingan atau kompetisi diperlukan beberapa komponen psikologis yang tersusun dan berkaitan satu dengan yang lainnya seperti halnya motivasi ingin menjadi pemain profesional dan masuk kedalam tim *e-sport* yang terkenal atau yang sudah sering menjuarai turnamen-turnamen besar *mobile legend*. Hadiah-hadiah yang menarik dan besar bisa juga sebagai motivasi dan bisa digunakan untuk membeli *skin* pada *hero-hero* atau karakter yang ada pada *game mobile legend* tersebut karena semakin bagus *skin* yang dibelinya maka akan semakin tinggi untuk bermain *mobile legend*.

Dalam mempersiapkan diri menghadapi sebuah pertandingan, seorang atlet senantiasa berusaha sebaik mungkin untuk dapat menampilkan *performance* terbaik yang dimiliki beberapa hal yang menjadi faktor kesiapan adalah sebagai berikut. Hardy, Jones & Puld dalam Donadoni (2015) menyimpulkan bahwa kesiapan fisik psikis pada atlet dipengaruhi oleh faktor-faktor yang meliputi rutinitas latihan pada pemain yang seharusnya diberikan porsi latihan yang cukup sehingga fisik dan mental atlet akan siap dalam menghadapi pertandingan atau kompetisi dan menghilangkan kecemasan. Jika dalam permainan *mobile legend* lebih sering *main bareng* (main bareng) dan *sparing* dengan tim lain agar mendapatkan pengalaman-pengalaman lebih banyak. Selanjutnya kepercayaan diri pada pemain yang memiliki rasa percaya diri yang baik mempunyai kepercayaan bahwa dirinya mampu menampilkan kinerja olahraga yang baik seperti yang diharapkan. Hal ini penting dipengaruhi oleh adanya harapan yang positif pada penampilan. Pengalaman bertanding tidak dapat dimiliki begitu saja oleh pemain. Seiring berjalannya waktu, pengalaman bertanding dapat dengan jumlah jam terbang

pemain untuk menghadapi lawan dengan berbagai karakter dan situasi kondisi pertandingan yang beragam. Hal ini dapat diartikan semakin banyak pengalaman bertanding seorang pemain, maka persiapan atlet mudah dan banyak. Pemain *mobile legend* untuk menambah pengalamannya yaitu dengan cara bermain bersama dengan satu timnya dalam mode *ranked* yang ada dalam *game mobile legend* dan juga bisa melakukan *sparing* dengan tim lain dan yang terakhir adalah lebih sering ikut pertandingan *mobile legend* yang sering diselenggarakan di daerah sendiri.

Kesiapan menurut Boyea dalam Donadoni (2015) yang diistilahkan sebagai *match readiness* dimaksudkan untuk fokus/konsentrasi secara total yang meliputi, badan, pikiran, dan emosi, dalam hal ini strategi yang harus mereka lakukan untuk dapat menghasilkan penampilan atau permainan yang terbaik. Kesiapan bertanding adalah tentang mengkondisikan pemain dalam konsentrasi/fokus penuh di dalam pertandingan. Pemain *mobile legend* ketika mempersiapkan permainnya sebelum bertanding harus secara total untuk fokus dan berkonsentrasi terhadap permainan yang meliputi pikiran pemain harus tetap fokus pada permainannya agar dapat hasil yang baik. Begitupun juga dengan emosi pada pemain dari masing-masing tim karena dalam hal ini strategi yang harus mereka lakukan ketika bertanding dapat menghasilkan penampilan atau permainan yang terbaik dan mendapatkan kemenangan yang sesuai apa yang direncanakan ketika ingin mengikuti turnamen *mobile legend* tersebut.

Kesiapan bertanding terdapat tiga aspek kesiapan yang menurut Boyea dalam Donadoni (2015) yaitu aspek *attention* (fokus), dimana perhatian yang berpusat pada kemampuan yang memiliki dan strategi yang akan diterapkan dalam pertandingan sehingga pemain lebih konsentrasi dengan hal-hal yang positif. Pemain *mobile legend* ketika mengikuti pertandingan harus fokus dalam bertanding tersebut agar tim bisa juara dalam pertandingan *mobile legend*. Aspek yang kedua yaitu *anxiety* (kecemasan), kegelisahan dan kekhawatiran ketika menghadapi pertandingan bagi seorang pemain adalah suatu hal yang wajar terjadi. Hanya saja pada tingkat yang berlebihan akan membawa hal buruk bagi pemain dalam persiapan pertandingan. Pemain yang tidak siap mengikuti

pertandingan akan merasakan kecemasan yang tinggi sehingga mempengaruhi permainan dalam satu tim dan berdampak buruk pada pemain-pemain lainnya dalam satu tim tersebut dan akhirnya akan mengalami kekalahan dalam bertanding, sebaliknya apabila pemain memiliki kecemasan yang rendah maka dalam permainan pada saat bertanding akan maksimal dan mendapatkan hasil yang puas yaitu kemenangan. Aspek yang ketiga yaitu *arousal* (gairah), secara praktis dapat diartikan sebagai sejauh mana seorang pemain akan bermain dengan energik di setiap pertandingan. Terjadinya gejala *arousal* tidak dapat dielakkan dalam aktifitas olahraga terutama saat terjadinya ketegangan atau stres ketika menghadapi pertandingan. *Arrousal* memiliki hubungan yang erat dengan kesiapan bertanding yang akan berpengaruh pada penampilan di lapangan.

Dalam penelitian Yulia (2017), yang berjudul “*Readiness for Blended Learning viewed from the Students’ Attitude towards Learning Aspects*”, penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif, bertujuan untuk menggambarkan kesiapan siswa untuk implementasi gabungan pembelajaran, dilihat dari sikap siswa terhadap aspek pembelajaran dalam gabungan pembelajaran. Kuesioner dibagikan kepada 108 mahasiswa Fakultas Informasi dan Teknologi untuk mengetahui penggunaan teknologi, akses internet, aktivitas online, dan sikap siswa terhadap aspek pembelajaran. Wawancara mendalam kepada siswa dilakukan untuk mengetahui lebih dalam tentang sikap siswa terhadap aspek pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa siswa sangat siap untuk implementasi gabungan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap positif siswa terhadap aspek online (fleksibilitas belajar, pembelajaran online, interaksi online, dan manajemen pembelajaran), sebanyak 83%, lebih tinggi dari skor sikap mereka terhadap pembelajaran kelas konvensional yang 77%. Kemahasiswaan mahasiswa merupakan dasar keberhasilan implementasi gabungan pembelajaran, yang harus didukung oleh dosen dan organisasi. dilihat dari sikap siswa terhadap aspek pembelajaran dalam gabungan pembelajaran. Dari literatur tersebut bahwa kesiapan merupakan suatu pengaruh terhadap sikap positif dimana akan dilakukan pada penelitian ini kepada pemain yang mengikuti turnamen *mobile legend*.

Tidak hanya kesiapan fisik maupun psikologis dalam mengikuti pertandingan, dibutuhkan juga sikap pemain saat bertanding. Menurut Herianto (2017) mengatakan bahwa sikap dapat dikembangkan melalui dengan olahraga, yaitu pantang menyerah, gigih, serta membuka diri terhadap lingkungan sosialnya. Sikap juga dapat mempengaruhi mental pada saat mengikuti turnamen. Dalam dunia olahraga, terdapat yang dinamakan *E-Sport* (Olahraga Elektronik). Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, saat ini perangkat teknologi tidak hanya berfungsi satu arah, namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Hal tersebut tidak hanya satu perangkat, namun dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk kemudian mengembangkan teknologi komunikasi dan informasi tersebut. Salah satu hasil sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet saat ini tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi namun juga pada hal-hal yang bersifat hiburan (*entertainment*). Salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan hiburan internet adalah *game*.

Sikap (*attitude*) merupakan istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu tersebut bisa benda, kejadian, dan situasi orang-orang atau kelompok. Sikap dinyatakan dalam tiga domain ABC, yaitu *Affect*, *Behaviour*, dan *Cognition*. *Affect* adalah perasaan yang timbul (senang, tak senang), *Behaviour* adalah perilakuyang mengikuti perasaan itu (mendekat, menghindari), dan *Cognition* adalah penilaian terhadap objek sikap (bagus, tidak bagus) (Sarwono, 1997). Jadi sikap yang dimiliki individu merupakan perasaan rasa senang dan tidak senang begitupun biasa-biasa terhadap suatu benda, kejadian, dan situasi orang-orang terhadap atau kelompok disekitar.

Dalam Sarwono (2010), sikap dapat dibentuk karena adanya adopsi terhadap kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus-menerus, lama kelamaan secara bertahap diserap ke dalam diri individu dan memengaruhi terbentuknya suatu sikap. Sikap dapat berkembang dengan berkembangnya intelegensi, bertambahnya pengalaman, sejalan dengan

bertambahnya usia, maka ada hal-hal yang tadinya dianggap sejenis, sekarang dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.

Selanjutnya Sarwono (2010), menyatakan sikap dapat dibentuk karena trauma, pengalaman yang tiba-tiba, mengejutkan, yang meninggalkan kesan mendalam pada jiwa orang yang bersangkutan. Pengalaman-pengalaman yang traumatis dapat juga menyebabkan terbentuknya sikap.

Utami (2008), sikap ataupun *attitude* memiliki beberapa poin penting yang harus dijabarkan, diantaranya, sikap berorientasi pada respon, dimana sikap merupakan bentuk dari sebuah perasaan yakni perasaan yang mendukung atau memihak (*favourable*) maupun perasaan yang tidak mendukung pada sebuah objek. Sikap berorientasi kepada kesiapan respon seperti sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi pada suatu objek dengan menggunakan cara tertentu. Namun bila dihadapan pada suatu stimulus yang mungkin menginginkan adanya respon suatu pola perilaku, ataupun kesiapan antisipasi untuk bisa menyesuaikan diri dari situasi sosial yang dikondisikan. Sedangkan terakhir, sikap adalah konstelasi atau bagian komponen-komponen kognitif, konatif, ataupun afektif yang saling bersinggungan dan juga berinteraksi untuk saling merasakan, memahami serta memiliki perilaku yang bijak pada suatu objek dilingkungan. Hal ini mungkin yang dikatakan oleh orang awam mencoba menempatkan diri diposisi orang lain baik dalam definisi baik ataupun dalam definisi buruk.

Sikap adalah kecenderungan seseorang untuk bisa bertindak, berpikir dan juga merasa bahwa dirinya paling baik dalam menghadapi objek, ide dan juga situasi ataupun nilai. Sikap bukanlah perilaku menurut Jalaluddin namun kecenderungan untuk perilaku dengan menggunakan metod tertentu saja terhadap objek sikap. Objek sendiri bisa berbentuk apa saja yakni orang, tempat, gagasan, ataupun situasi dalam kelompok. Sikap memiliki daya penolong atau motivasi yang bisa dianggap sesuai ataupun tepat. Sikap bukan hanya sekedar rekaman dari kejadian yang sudah dilewati atau sudah berlalu. Tetapi, sikap bisa menentukan apakah orang harus berpihak pada suatu hal ataupun menjadi seseorang yang memiliki sisi minus atau plus dalam diri, selain itu sikap menentukan apa yang disukai, diharapkan, dan diinginkan, serta lebih sering mengesampingkan apa

yang tidak diinginkan, dan apa yang harus mereka hindari atau tidak disukai. sikap cenderung lebih menetap. Berbagai studi menunjukkan sikap politik kelompok cenderung dipertahankan dan jarang mengalami pembahan, karena itulah sikap jarang berubah. Sikap bisa dijadikan bahan evaluatif untuk seseorang, dimana sikap mungkin bisa menjadi hal tersebut bisa menyenangkan ataupun tidak menyenangkan. Karena itulah sikap seringkali membuat seseorang menjadi defensif atau lebih terbuka. Sikap seringkali berasal dari pemikiran yang salah paham dimana sikap tidak dibawa sejak lahir namun sikap berasal dari lingkungan dan juga pengalaman seseorang. Bukan hanya dari lahir atau dibawa berdasarkan genetik.

Rakhmat (2004) mengemukakan bahwa sikap adalah kecenderungan bertindak berpersepsi, berfikir dan merasa dalam objek, ide, situasi atau nilai. Sikap bukan perilaku tetapi merupakan kecenderungan untuk berperilaku dengan cara-cara tertentu terhadap objek sikap.

Sikap selain dapat berbentuk sikap perorangan (individu) juga dapat berbentuk sikap sosial. Sikap individu adalah sikap yang dimiliki oleh individu tertentu, sedangkan sikap sosial adalah sikap yang dimiliki sekelompok orang terhadap suatu objek. Sikap mempunyai segi-segi perbedaan dengan aspek-aspek psikis lainnya, seperti pengetahuan (*knowledge*), keyakinan (*belief*), motif (*motives*), minat (*intention*). Berikut merupakan ciri-ciri sikap menurut Isbandi Rukminto Adi (1994). Sikap selalu menggambarkan hubungan antara subjek dengan objek. Tidak ada sikap tanpa objek. Objek ini bisa berupa benda, orang, ideologi, nilai-nilai sosial, lembaga masyarakat dan sebagainya. Oleh karena itu sikap selalu terbentuk atau dipelajari dalam hubungannya dengan objek-objek tertentu, yaitu melalui proses persepsi terhadap subjek tertentu.

Hubungan yang positif atau negatif antara individu dengan objek tertentu akan menimbulkan sikap tertentu pula dari individu terhadap objek tersebut. Sikap tidak dibawa sejak lahir, tetapi dipelajari dan dibentuk. Ini berarti bahwa manusia pada waktu dilahirkan belum membawa sikap-sikap tertentu terhadap sesuatu objek sehingga sikap itu terbentuk dalam perkembangan individu yang bersangkutan. Karena sikap dapat dipelajari, maka sikap dapat berubah-ubah,

meskipun relatif sulit berubah. Sikap mempunyai kecenderungan stabil sekalipun sikap itu dapat mengalami perubahan. Sikap itu dibentuk ataupun dipelajari dalam hubungannya dengan objek-objek tertentu.

Sikap tidak menghilang walau kebutuhan sudah dipenuhi. Sikap tersebut akan sulit berubah, dan walaupun dapat berubah akan memakan waktu yang relatif lama. Sikap tidak hanya satu macam, melainkan sangat beragam sesuai dengan objek yang menjadi pusat perhatian. Dalam sikap terdapat sesuatu objek tertentu akan selalu diikuti oleh perasaan tertentu yang dapat bersifat positif (menyenangkan) ataupun negatif (tidak menyenangkan) terhadap objek tersebut. Disamping itu sikap juga mengandung motivasi, ini berarti sikap mempunyai daya dorong bagi individu untuk berperilaku secara tertentu terhadap objek yang dihadapinya.

Tim yang mengikuti turnamen *mobile legend* jauh hari sebelum turnamen dimulai akan melakukan persiapan seperti salah satunya latihan main bareng secara rutin dan mempersiapkan fisik dan mental mereka. Menurut Dalyono (2005) berpendapat bahwa kesiapan adalah kemampuan yang cukup baik fisik dan mental. Selanjutnya, tim ketika mulai bertanding setelah mempersiapkan sebelumnya sikap yang akan muncul pada pemain ketika mengalami kekalahan atau kemenangan sikap yang akan dikeluarkan oleh mereka sikap positif atau sikap negatif. Sehingga peneliti tertarik mengenai tim yang mengikuti turnamen *mobile legend* tersebut mengenai kesiapan bertanding dalam tim ketika menghadapi turnamen dan sikap apa yang mereka tampilkan ketika mengalami kekalahan ataupun memenangkan pertandingan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kesiapan bertanding terhadap sikap positif pada pemain yang mengikuti turnamen *mobile legend*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kesiapan bertanding terhadap sikap positif pada pemain yang mengikuti turnamen *mobile legend*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan dalam keilmuan psikologi, khususnya psikologi sosial terkait pembahasan sikap positif dan psikologi olahraga tentang kesiapan bertanding pada pemain *mobile legend*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi subjek

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan subjek lebih memahami pentingnya kesiapan bertanding terhadap sikap positif ketika mengikuti turnamen *mobile legend*.

b. Bagi pemain *mobile legend*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman tentang kesiapan bertanding pada pemain *mobile legend* terhadap sikap positif.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau rujukan untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat konsep psikologi terkait sikap positif dan kesiapan bertanding, serta bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat tema pemain yang mengikuti turnamen *mobile legend*.