



AKSIOLOGI GAME MOBILE LEGEND'S BANG BANG SEBAGAI OLAHRAGA NON FISIK DI KOTA KUPANG

Ridwan Ivandri Nggi¹

Program Studi S1 Pendidikan Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

Email : ridwan.17060474068@mhs.unesa.ac.id

Dikirim: 10-06-2024; Direview: 10-06-2024; Diterima: 14-06-2024;

Diterbitkan: 15-06-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan aksiologi *game mobile legend's bang bang* sebagai olahraga non fisik di kota kupang. Jenis penelitian adalah kuantitatif dan menggunakan Sampel berjumlah 50 orang yang tinggal di Kota Kupang. Pengumpulan data digunakan angket online dengan pengukuran skala likert. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar subyek memiliki persepsi yang positif terhadap nilai-nilai yang terdapat dalam permainan esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia yaitu kategori sangat baik dengan persentase terbesar dari seluruh pilihan jawaban instrumen berada pada kriteria Sangat Setuju (SS) yaitu, Setuju (S) ; kriteria Netral (N) ; dan kriteria Tidak Setuju (TS). Keterbatasan dalam penelitian ini adalah cakupan Wilayah/Provinsi yang penulis jadikan sebagai pengambil sampel. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Adanya nilai aksiologi yang terdapat dalam *game mobile legend's bang bang* dapat memberikan nilai-nilai etika dan estetika. (2) Nilai-nilai etika dan estetika yang terdapat dalam *game mobile legend's bang bang* dapat diterapkan didalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Aksiologi, Mobile legend's bang bang, Kota Kupang

Abstract

This study aims to determine and explain the axiology of the mobile legend's bang bang game as a non-physical sport in the city of Kupang. This type of research is quantitative and uses a sample of 50 people who live in Kupang City. Data collection used online questionnaire with Likert scale measurement. The analytical technique used is descriptive quantitative as outlined in the form of a percentage. The results showed that most of the subjects had a positive perception of the values contained in esports games as non-physical sports in Indonesia, namely the very good category with the largest percentage of all instrument answer choices being in the Strongly Agree (SS) criteria, namely, Agree (S) ; Neutral criteria (N); and Disagree (TS) criteria. The limitation in this study is the coverage of the Region/Province that the author uses as a sample taker. The research results show: (1) The existence of axiological values contained in the mobile legend's bang bang game can provide ethical and aesthetic values. (2) The ethical and aesthetic values contained in the Mobile Legend's Bang Bang game can be applied in everyday life.

Keywords: Axiology, Mobile legend's bang bang, Kupang City

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin berkembang dengan pesat. Dapat dilihat dengan berkembangnya teknologi menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah. Kebutuhan akan informasi yang lengkap, akurat, mudah dan cepat menjadi pilihan yang paling efisien, melalui penggunaan teknologi berbasis web menjadi pilihan yang paling baik untuk memenuhi kebutuhan akan informasi karena dianggap lebih terstruktur dan mudah. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang di berbagai negara dalam satu waktu termasuk Indonesia, Mulai dari ketersediaan internet yang semakin cepat hingga meningkatnya perkembangan game dan gadget di Indonesia (Nugraha, Saragih, & Noor:2018).

Pergerakan masyarakat yang sebagian merupakan para peminat dan atlet esport, hal ini memberikan minat terhadap olahraga non fisik cukup tinggi. Dengan adanya fenomena ini, masyarakat memiliki pertimbangan tersendiri dalam memilih olahraga non fisik karena dapat dilakukan dimana saja dan dalam keadaan apapun. Tidak hanya itu, keberadaan game ini juga bisa memberikan jaringan pertemanan yang luas sehingga menjadi salah satu olahraga yang dipilih.

Penulis menyebutkan bahwa salah satu olahraga non fisik yang sedang naik daun pada masyarakat saat ini adalah Game Mobile Legends Bang-Bang, bersaing dengan Arena of Valor dan game MOBA Android lainnya. Dengan adanya gameplay yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami bagi para pemain yang baru mengenal MOBA menjadikan lebih populer dan lebih diminati di banding game MOBA lainnya. Game ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata, sudah banyak kompetisi yang diadakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Dalam bermain game ini, pemain Indonesia mempunyai pamor yang cukup baik, Dapat dilihat dari dominasi pemain Indonesia pada Leaderboard untuk Ranked Game. Bahkan Moonton (pemilik Mobile Legends Bang Bang) membuat hero bernama "Gatot Kaca" sebagai penghargaan kepada para pemain Indonesia.

Game mobile legend's bang bang atau disingkat MLBB kini mendapatkan perhatian khusus dari berbagai kalangan masyarakat. Permainan yang diciptakan oleh developer game asal China, shanghai moonton technology corporation (Moonton). Mobile legend's bang bang world championship (M1) merupakan turnamen dengan skala internasional pertama yang Moonton adakan, yang diselenggarakan di Malaysia pada 11 November 2019. Tercatat ada 14 negara yang turut andil dalam turnamen ini, misalnya Malaysia, Indonesia, Filipina, Singapura, myanmar, Kamboja, Vietnam, Laos, Thailand, Jepang, Turki, Amerika Serikat dan Brazil. Permainan MLBB yang dapat dimainkan dengan menggunakan android dan iOS, sehingga memungkinkan semua kalangan masyarakat untuk memainkan permainan tersebut.

Pentingnya penelitian mengenai aksiologi Game Mobile Legends Bang-Bang sebagai olahraga non fisik di Kupang adalah sebagai sebuah pembuktian bahwa permainan esports memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam cabang olahraga pada umumnya, adanya nilai etika dan estetika dalam permainan esports (Abadi, 2016). Dengan adanya aksiologi dalam permainan esports sebagai olahraga non fisik di Kupang dapat memberikan dampak yang positif jika para peminat dan atlet esports memahami secara baik tentang nilai dan fungsi tentang aksiologi dalam memainkan permainan tersebut (Luttikhuisen dos Santos, de Kieviet, Königs, van Elburg, & Oosterlaan, 2013; Shahin, 2016). Hal ini tidak terlepas dari nilai-nilai dan aturan main yang terdapat dalam permainan esports misalnya, para pemain esports disarankan untuk kerja sama tim, sikap solidaritas, saling menghormati, dan sikap empatik (Han, Park, & Kim, 2015) dan ada nilai-nilai etika dan estetika (Huk, 2019).

Namun penelitian mengamati bahwa aksiologi Game Mobile Legends Bang-Bang sebagai olahraga non fisik di Kota Kupang tidak, padahal banyak peminat dan bahkan penulis jarang menemukan artikel yang meneliti tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan game Mobile Legends Bang Bang, hal ini akan berdampak pada persepsi di kalangan masyarakat, setiap orang akan menilai bahwa dalam permainan game Mobile Legends Bang Bang tidak memiliki nilai etika, estetika, ekonomi, dan lain sebagainya. Dari berbagai studi literatur yang penulis temukan tentang permainan esports diketahui bahwa penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji tentang permainan esports sebagai sebuah cabang olahraga, penelitian ini dilakukan oleh Jenny, Seth E. et al, (2017) dengan Carles Nyoman Wali dan Widiyanto Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia dan penelitian terbaru dari Banyai, G. et al (2020) dengan judul "Esports Research: A Literature Review" kedua penelitian tersebut lebih berfokus pada pengertian permainan esports. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menegaskan bahwa, permainan esports perlu dikaji secara mendalam bukan hanya pengertian dan manfaat semata dari permainan esports namun perlu juga untuk mengkaji aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang Sehingga masyarakat dapat mengetahui aksiologi pada Game Mobile Legends Bang-Bang di Kota Kupang.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam permainan mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota Kupang. Adapun sasaran penelitian ini adalah pada komunitas-komunitas game mobile legend's bang bang di kota Kupang sebanyak 50 orang. Komponen terpenting dalam penelitian ini adalah proses pengambilan dan pengumpulan data yaitu data primer, yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian.

Peneliti memperoleh data tersebut dari penyebaran kuesioner melalui media sosial seperti whatsapp, Facebook, dan gmail kepada komunitas

game mobile legend's bang bang kota Kupang. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Lapangan (*field Research*) dan Penelitian Kepustakaan (*Library Research*). Analisis data dalam penelitian Kuantitatif merupakan hasil pengolahan data atas jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan dari setiap item kuesioner setelah data dari seluruh responden terkumpul, maka peneliti melakukan pengelompokan data berdasarkan variabel dari seluruh responden. Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan peneliti, karena analisis data yang dikumpulkan untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam permainan mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota Kupang yaitu menggunakan skala likert pernyataan yang diberikan berupa pernyataan positif dengan skor : SS (sangat Setuju) = 5, S (setuju) = 4, CS (Cukup Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

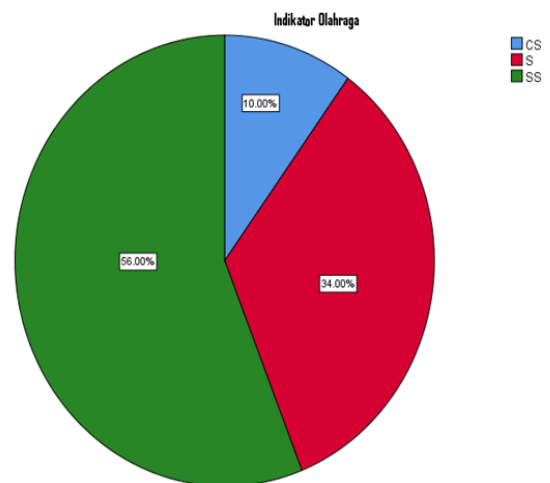
Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil kuesioner yang disebarkan, maka dapat diketahui tanggapan responden mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang. Berikut ini adalah hasil analisis jawaban dari para responden yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran yang diolah menggunakan SPSS 25.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Indikator Olahraga	50	2	3	5	4.46	0.676	0.458
Indikator Sosial	50	11	19	30	25.88	3.211	10.312
Indikator Kesehatan	50	12	18	30	25.30	3.424	11.724
Indikator Ekonomi	50	2	3	5	4.32	0.741	0.549
Indikator Pendidikan	50	2	3	5	4.46	0.676	0.458
Indikator Prestasi	50	8	7	15	12.64	1.860	3.460
Indikator Pengetahuan	50	5	5	10	8.50	1.313	
Valid N (listwise)	50						

1. Indikator Olahraga

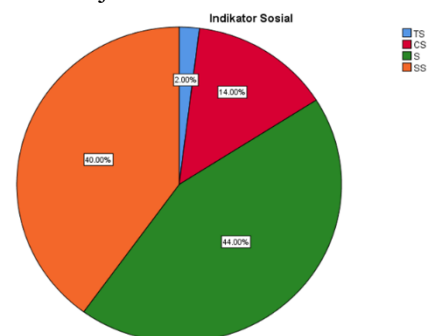
Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 28 responden atau 56 % menyatakan sangat setuju, 17 responden atau 34 % menyatakan setuju, 5 responden atau 10% menyatakan Cukup setuju.



Gambar 1. Indikator Olahraga mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

2. Indikator Sosial

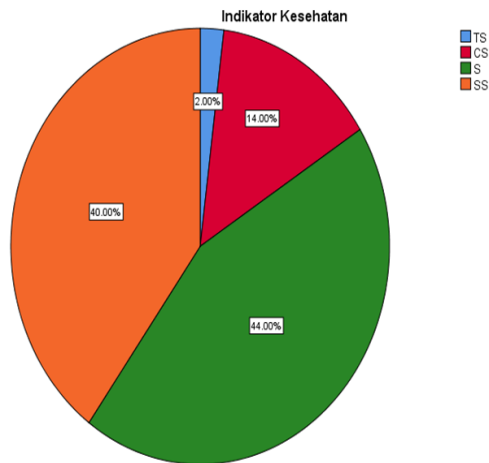
Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 20 responden atau 40 % menyatakan sangat setuju, 22 responden atau 44 % menyatakan setuju, 7 responden atau 14 % menyatakan Cukup setuju. 1 responden atau 2 % menyatakan Tidak setuju.



Gambar 2. Indikator Sosial mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

3. Indikator Kesehatan

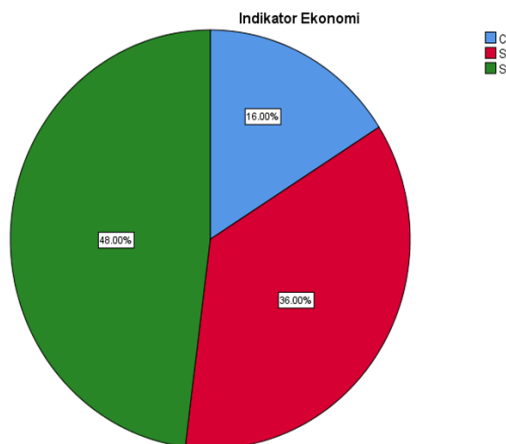
Berdasarkan data pada gambar dapat dilihat ada 20 responden atau 40 % menyatakan sangat setuju, 22 responden atau 44% menyatakan setuju, 7 responden atau 14 % menyatakan Cukup setuju. 1 responden atau 2 % menyatakan tidak setuju.



Gambar 3. Indikator Kesehatan mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

4. Indikator Ekonomi

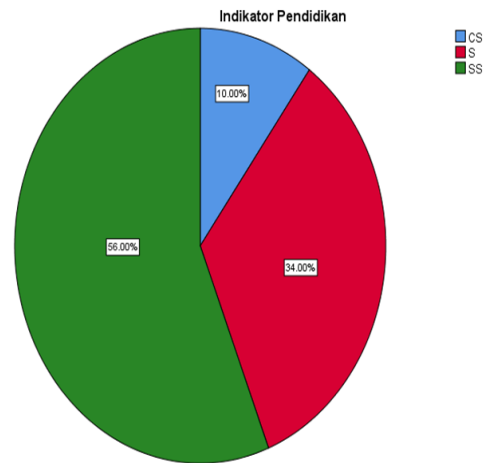
Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 24 responden atau 48 % menyatakan sangat setuju, 18 responden atau 36 % menyatakan setuju, 8 responden atau 16 % menyatakan Cukup setuju.



Gambar 4. Indikator Ekonomi mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

5. Indikator Pendidikan

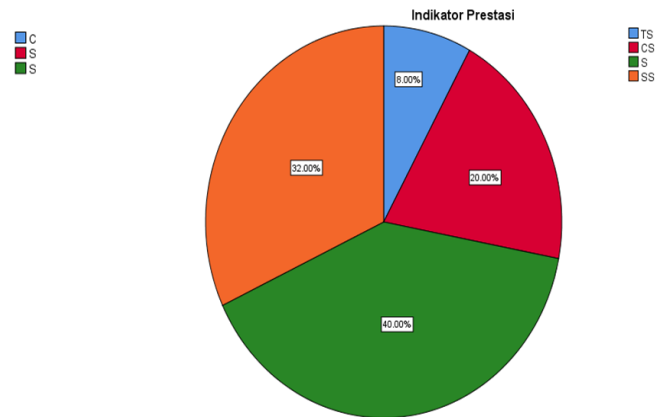
Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 28 responden atau 56 % menyatakan sangat setuju, 17 responden atau 34 % menyatakan setuju, 5 responden atau 10 % menyatakan Cukup setuju.



Gambar 5. Indikator Pendidikan mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

6. Indikator Prestasi

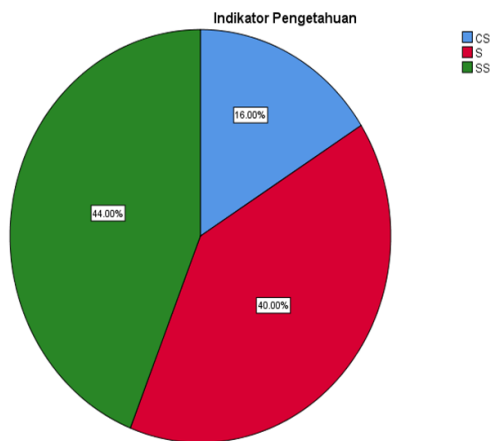
Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 16 responden atau 32% menyatakan sangat setuju, 20 responden atau 40 % menyatakan setuju, 10 responden atau 20 % menyatakan Cukup setuju, 4 responden atau 8 % menyatakan tidak setuju.



Gambar 6. Indikator Prestasi mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

7. Indikator Pengetahuan

Berdasarkan data pada gambar di bawah dapat dilihat ada 22 responden atau 44 % menyatakan sangat setuju, 20 responden atau 40 % menyatakan setuju, 8 responden atau 16 % menyatakan Cukup setuju.



Gambar 7.Indikator Pengetahuan mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota kupang.

4. KUTIPAN DAN ACUAN

Menurut Mudhofir (2001: 47), kata axios berarti “bernilai”, “berharga”; dan kata logos berarti “kajian tentang”. Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami aksiologi sebagai kajian tentang nilai.

Permainan esport sebagai olahraga non fisik akan memberikan dampak yang positif jika para peminat dan atlet esport memahami secara baik tentang nilai dan fungsi aksiologi dalam memainkan permainan tersebut (Luttikhuisen dos Santos, de Kieviet, Konigs, van Elburg, dan Oosterlaan 2013; Shahin, 2016). Nilai-nilai dan aturan main yang terdapat dalam permainan esport misalnya, para pemain disarankan untuk kerja sama tim, sikap solidaritas, saling menghormati, dan bersikap empatik (Han, Park, dan Kim, 2015) dan ada nilai-nilai etika dan estetika (Huk, 2009).

Menurut Ulum Bahrul (2018) Mobile Legends BangBang biasanya memiliki beragam jenis *hero* atau jagoan.

Mobile Legend adalah sejenis game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sebenarnya 8 diprakarsai dari genre RTS (Real Time Strategy) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90-an! Salah satu “bapak” dari game RTS sendiri adalah HerzogZwei yang diluncurkan pada tahun 1989 untuk console Sega. Permainan Herzog Zwei sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit yang dikontrol oleh AI (Ditahun yang sama, Blizzard meluncurkan salah satu game RTS paling populer, yaitu Starcraft untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama Aeon64 menciptakan *map Aeon of Strife* yang pertama kali memperkenalkan sistem map dengan tiga lane berbeda. *Aeon of Strife* dianggap

sebagai cikal bakal game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) berikutnya bergulir saat munculnya Warcraft III: *Reign of Chaos* pada tahun 2002.

Berbekal *Warcraft III World Editor*, Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *Warcraft III: Frozen Throne*, seorang modder bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai *map* yang ada dan memberinya nama *Dota Allstars* yang berisikan berbagai *hero* dari macam-macam *map DOTA* yang pernah dibuat pada periode 2002. *Dota Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu Steave Guinso Feak yang pada waktu itu berkomitmen mengembangkan *map Dota Allstars* dengan cara menciptakan berbagai *hero* baru dan juga peningkatan permainan. Nampaknya, istilah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat. Fauzi Moch Prima (2017) Game yang disebutkan di atas, game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “*hero*” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain.

Persamaan ketiga adalah MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh *hero* lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan membunuh *non-controllable character* (*creep* atau *minion*). Tahun ini sejarah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) telah memasuki babak baru dimana game MOBA bisa dimainkan di gadget seperti *smartphone* atau *tablet*. Fenomena ini Universitas Sumatera Utara kembali mendobrak tradisi MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja vaing glory atau mobile legends karena lebih simple dan tidak rumit game MOBA yang ada di PC.

5. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan data yang peneliti bahas mengenai aksiologi game mobile legend's bang bang sebagai olahraga non fisik di kota Kupang, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa permainan esport memiliki nilai-nilai etika dan estetika, serta terkait dengan nilai-nilai olahraga pada umumnya. Unsur-unsur nilai yang terkandung dalam game mobile legend's bang bang yakni olahraga, sosial, kesehatan, Ekonomi, pendidikan, prestasi dan pengetahuan. Hal tersebut dibuktikan dengan tanggapan responden terhadap masing-masing pernyataan.

2. Saran

Penelitian ini terbatas pada 1 Kota di provinsi Nusa Tenggara Timur, tetapi diharapkan penelitian selanjutnya dapat mencakup semua orang, baik peminat maupun atlet esports. Diharapkan bagi penelitian lain bisa mendapatkan suatu informasi yang lebih efisien dan efektif untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengetahui informasi esports mobile legend's bang bang di Indonesia. Berharap dengan penelitian ini akan menambah pengetahuan kita tentang aksiologi dalam permainan esports.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua, kakak dan adik saya yang telah mendukung dan mendoakan saya. Serta kepada dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan penelitian saya dan juga kepada staf jurusan yang telah banyak membantu saya. Serta teman-teman seperjuangan saya.

REFERENSI

- Abadi, T. W. (2016). Aksiologi: Antara Etika, Moral, dan Estetika. KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(2), 187.
<https://doi.org/10.21070/kanal.v4i2.1452>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). E-sports Research: A Literature Review. Journal of Sports Economics, 17(2), 300–402.
<https://doi.org/10.1177/1527002519859417>
- Edgar, A. (2019). Esport. Sport, Ethics and Philosophy, 13(1), 1–2.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2019.1558558>
- Sumaryanto. 2016. *Aksiologi Olahraga dalam Perfektif Pengembangan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: UNY Press.