

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di era digital ini telah membawa perubahan di segala aspek, termasuk olahraga yang dalam beberapa tahun terakhir mulai berkembang hingga akhirnya melahirkan *e-sport*. *Esport (Electronic Sport)* atau dalam bahasa Indonesia berarti olahraga elektronik dalam lima tahun terakhir berkembang pesat, baik dari sisi industri maupun penggunaannya. Pada tahun 2010-an *e-sport* bisa dimainkan menggunakan ponsel dan dapat dimainkan lebih dari dua orang dengan adanya bantuan dari internet. (Paramitha., 2021)

Pada saat ini *game e-sport* yang sangat digemari di komunitas yaitu *Game Mobile Legends: Bang Bang*. (Bangun & Elza, 2021). *Game Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) adalah salah satu contoh perkembangan dari teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini (Rani et al., 2019). *Game Mobile Legend Bang Bang* saat ini sedang disenangi masyarakat, penggemar tidak melihat usia dari anak-anak hingga dewasa termasuk mahasiswa.

Namun berbagai perspektif mengenai manfaat dan risiko *e-sport* masih dalam perdebatan, seperti manfaat dalam sudut pandang olahraga, kesehatan hingga industri. Beberapa negara memiliki pandangan tersendiri terhadap kehadiran *e-sport*, seperti Jerman yang memiliki standar dalam mendefinisikan olah raga, yang terdiri dari tiga kategori, yaitu: 1) aktivitas fisik; 2) menyampaikan nilai-nilai etika yang baik; dan 3) struktur organisasi yang baik. (Paramitha., 2021). Sedangkan untuk resiko dari *e-sport* dilihat dari karakteristik pemain *e-sport mobile legend* yang cenderung sangat kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, lama tidur, telat mendapat informasi dan malas.

Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik dapat secara positif mengkoordinasi anatomi, fisiologi, dan fungsi otak dan karenanya meningkatkan kinerja kognitif. Berdasarkan perhatian, memori, proses informasi, dan kemampuan berpindah tugas adalah kemampuan yang secara khusus terkait dengan kesuksesan dalam bermain game. Aktivitas fisik terutama latihan aerobik efektif untuk

meningkatkan kemampuan kognitif dan juga meningkatkan suasana hati, sehingga dapat mengurangi stres sehingga dapat mempengaruhi kinerja bermain dari pemain *e-sport*. (Ketelhut., 2021)

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Paramitha., 2021) menunjukkan hasil bahwa kebiasaan aktivitas fisik para pemain *e-sport* sebelum kompetisi menjadikan rata-rata tingkat aktivitas fisik para pemain *e-sport* tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan ketika para pemain *e-sport* sedang tidak dalam masa kompetitif menjadikan aktivitas fisik mereka menjadi sedikit sehingga dikategorikan menjadi ringan ke sedang. Guna aktivitas fisik kategori tinggi yang dilakukan sebelum kompetisi adalah untuk meningkatkan kinerja para pemain *e-sport* dalam permainan di dalam *game*.

Penelitian ini didapatkan hasil bahwa subjeknya yang merupakan mahasiswa aktif di UPN Veteran Jakarta yang juga aktif dalam berkompetisi *e-sport mobile legend* lebih sedikit melakukan aktivitas fisik dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang subjeknya merupakan atlet profesional yang aktif dalam kompetisi secara nasional maupun internasional melakukan lebih banyak aktivitas fisik. Sehingga hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa mahasiswa masih sedikit melakukan aktivitas fisik karena memiliki aktivitas lain sebagai mahasiswa dan berpengaruh kepada performa bermain para pemain *mobile legend*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Gambaran Perilaku Aktivitas Fisik Pada Pemain *Mobile Legend* di Tim *E-sport* UPN Veteran Jakarta”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas terdapat rumusan masalah mengenai “Bagaimanakah Gambaran Perilaku Aktivitas Fisik Pada Pemain *Mobile Legend* yang di Tim *Esport* UPN Veteran Jakarta?”.

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengkaji gambaran aktivitas fisik pada pemain *mobile legend* di tim *e-sport* UPN Veteran Jakarta.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk memahami karakteristik pemain *mobile legend* di Tim *E-sport* UPN Veteran Jakarta.
- b. Untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan oleh pemain *mobile legend* di Tim *E-sport* UPN Veteran Jakarta.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Bagi Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengidentifikasi, menganalisa, menyusun dan meningkatkan pemahaman dari penelitian yang dilakukan secara *online* mengenai aktivitas fisik yang dilakukan oleh pemain *mobile legend* di Tim *E-sport* UPN Veteran Jakarta.

I.4.2 Bagi Institusi

Manfaat penelitian ini bagi institusi adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai gambaran aktivitas fisik pemain *mobile legend* di Tim *E-sport* UPN Veteran Jakarta.

I.4.3 Bagi Masyarakat

- a. Sebagai ilmu pengetahuan untuk masyarakat luas mengenai gambaran aktivitas fisik yang dilakukan oleh pemain *mobile legend*.
- b. Menambah informasi khususnya para pemain *mobile legend* mengenai aktivitas fisik yang dilakukan.