

## BAB II

### DESKRIPSI OBYEK DAN WILAYAH PENELITIAN

#### 1. Obyek Penelitian

*Mobile Legends: BangBang* adalah sebuah *game* asal Cina dari *developer game* yaitu MOONTON. MOONTON merupakan nama tengah dari Shanghai Moonton Technology Co., Ltd yang berdiri pada tahun 2014 di bawah pemimpin mereka yaitu Justin Yuan. *Mobile Legends: BangBang* sendiri dikenalkan pertama kali di Indonesia pada 11 Juli 2016. *Game mobile* ini pertama kali muncul di *App Store* dan dapat diunduh oleh pengguna *Apple* dan *Android* secara gratis. Pada saat ini jumlah pengunduh *Mobile Legends: BangBang* di *Play Store* sekitar 500jt orang dengan rating 3.7. *Mobile Legends: BangBang* merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle area* atau lebih dikenal dengan sebutan MOBA. *Gameplay* dalam *Mobile Legends: BangBang* adalah 5 vs 5 dengan menggunakan *heroes* yang dipilih oleh pemain dengan tujuan utama untuk menghancurkan turret/tower lawan (Universitas Stekom Pusat, 2020).

Dengan menggunakan model bisnis *in app purchase* atau pembelian di dalam aplikasi, dimana jika seorang pengunduh ingin mendapatkan fitur-fitur *premium*, pengguna dapat membayar untuk mendapatkannya. Dalam *Mobile Legends: BangBang* jika ingin mendapatkan *items premium* pengguna dapat membayar menggunakan *diamond* sebagai mata uang real dalam *Mobile Legends: BangBang*. Harga *diamond* dalam *Mobile Legends: BangBang* berkisar antara 3 ribu rupiah untuk 11 *diamonds* sampai 1,5 juta rupiah untuk

1000 *diamond*. *Diamond* dalam *Mobile Legends: BangBang* dapat digunakan untuk membeli *Heroes*, *skin* eksklusif yang hanya dapat dibeli menggunakan *diamond*, *emblem pack*, *magic wheel*, membuat *squad*, dll.

Pemain *Mobile Legends: BangBnag* dapat melakukan pembelian *diamond* dengan menggunakan kartu kredit ataupun layanan *provider* seperti XL, Telkomsel dan Indosat dengan menggunakan pulsa, terdapat cara pembayaran baru yaitu bisa menggunakan GoPay dan juga bisa melalui *partner* resmi *Mobile Legends* contohnya *codashop.com* dan *e-commerce* resmi seperti Shopee dan Tokopedia.

## 2. Wilayah Penelitian

### a) Profil Sekolah Secara Umum

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kalasan, Sleman Yogyakarta di bawah pimpinan Bapak Imam Puspadi, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah. Dalam penelitian ini subyek penelitian adalah beberapa siswa yang menjadi anggota tim *mobile legends* SMA Negeri 1 Kalasan. SMA N 1 Kalasan berdiri sejak 1 Agustus 1965 dan bertempat di desa Bogem, kelurahan Tamanmartani, kecamatan Kalasan, kabupaten Sleman. Saat ini SMA N 1 Kalasan berstatus akreditasi A.

SMA N 1 Kalasan memiliki visi dan misi sekolah sebagai berikut:

#### 1. Visi SMA N 1 Kalasan

“Bertaqwa dan berakhlak mulia, berprestasi tinggi, berwawasan lingkungan dan keberagaman global dengan berlandaskan budaya nasional dan kearifan lokal.”.

## 2. Misi SMA N 1 Kalasan

1. Memantapkan penghayatan dan pengalaman ajaran agama sesuai dengan profil pelajar Pancasila, membudayakan **5S** (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun), membudayakan **TOMATMU** (Tolong, Maaf, Terimakasih, Musyawarah) dalam kehidupan sekolah.
2. Melaksanakan kurikulum 2013 dengan berwawasan lingkungan dan berlandaskan budaya nasional yang berkearifan lokal.
3. Melaksanakan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berintegritas, mandiri dan gotong royong serta mampu berkomunikasi dan berinteraksi antarbudaya
4. Melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### b) Profil Siswa

Pada penelitian ini peneliti menfokuskan pada beberapa siswa yang tergabung dalam tim *Mobile Legends*. Peneliti menggunakan 3 siswa sebagai narasumber dalam penelitian ini. Narasumber 1 mulai mengenal dan bermain *game online Mobile Legends* sejak 2018 lebih tepatnya sejak kelas 5 SD. Namun narasumber 1 pernah berhenti sementara memainkan game tersebut. Narasumber 1 mengaku bahwa dia rutin memainkan game

tersebut setiap harinya, bahkan sering bermain game hingga larut malam bahkan tidak tidur terlebih saat masa-masa libur sekolah. Namun saat masa sekolah hanya bermain kurang lebih 2-3 jam saja setiap harinya dan hanya 1-2 game saja.

Narasumber yang kedua mulai mengenal *game online Mobile Legends* pada tahun 2018 awal dan berawal dari ajakan teman. Untuk saat ini narasumber 2 masih konsisten dalam bermain *game online Mobile Legends* namun seiring berjalannya waktu narasumber 2 mengaku mengurangi waktu bermainnya lantaran ia sudah menduduki kelas XI dan ketika masa liburan sama seperti temannya yaitu menghabiskan waktu untuk bermain *Mobile Legends*.

Narasumber yang ketiga mulai mengenal dan bermain *game online Mobile Legends* sejak tahun 2018. Sedikit berbeda dengan kedua temannya, narasumber 3 merupakan siswa yang sering bermain *game* tersebut apalagi ketika ada teman yang mengajaknya untuk bermain.