

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, industri Esports di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat sejak tahun 2021, seiring dengan meningkatnya popularitas game mobile seperti Mobile Legends yang mulai menggeser dominasi game PC. Turnamen seperti Mobile Legends Professional League (MPL) dan M-World Championship berhasil menarik perhatian publik secara luas, terutama sejak peralihan kompetisi ke platform daring selama pandemi COVID-19. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan jumlah penonton, tetapi juga mendorong pertumbuhan investasi dalam industri Esports Indonesia (Singa.id, 2023). Perkembangan tersebut menjadikan Indonesia sebagai total negara dengan unduhan aplikasi Mobile Legends terbanyak, yaitu 190.000.000 unduhan di Play Store, dan sekitar 40.000.000 pemain aktif setiap bulannya (Ayunda, 2025).

Meskipun memiliki jumlah pemain yang besar dan distribusi usia yang terbilang muda, sekitar 18 sampai 22 tahun, (Darmawan, 2023) performa pemain Indonesia di tingkat internasional masih menunjukkan kesenjangan dibandingkan negara lain. Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pemain Mobile Legends terbesar di dunia, namun kontribusi pemain di ajang internasional seperti M-World Championship masih relatif terbatas. Berdasarkan data Liquipedia (2024), jumlah pemain Indonesia yang berhasil mencapai panggung internasional dan meraih gelar juara dunia masih lebih sedikit dibandingkan Filipina, yang secara konsisten mendominasi kompetisi global dalam beberapa tahun terakhir.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa tingginya jumlah pemain tidak secara langsung berbanding lurus dengan kualitas performa kompetitif. Perbedaan performa tersebut mengindikasikan adanya perbedaan dalam pemahaman fundamental permainan. (Kishimoto et al, 2021). Dalam konteks game MOBA

seperti Mobile Legends, fundamental permainan harus mencakup aspek seperti penempatan posisi (*positioning*), kesadaran lokasi (*map awareness*), pengambilan keputusan (*decision making*), pemilihan *item* (*itemization*), serta pemahaman terhadap peran (*role*) dan strategi tim. Penguasaan aspek-aspek ini menjadi dasar penting dalam mencapai performa optimal di tingkat kompetitif. Ini dikarenakan pihak Filipina memprioritaskan *eSport* dan permainan secara profesional dibanding Indonesia (Lestari et al, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif terbukti lebih *superior* dibandingkan instruksi didaktik dan *lecture-based* yang pasif (Cavinato et al., 2021). Dalam proses pembelajaran, pengguna harus secara aktif mengembangkan kemampuan mereka. Penggunaan *small-group active learning exercises* menghasilkan peningkatan signifikan dalam *academic achievement*, *critical thinking skills* yang lebih baik, dan *retention* (ketahanan untuk belajar) yang lebih tinggi (Cavinato et al., 2021). Rekomendasi untuk pembelajaran yang lebih efektif mencakup penciptaan peluang komunikasi antara *learner* dan *instructor*, serta pembangunan komunitas melalui *virtual student-to-student interactions* (Cavinato et al., 2021). Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip *active learning* ini, diperlukan solusi berbentuk aplikasi pembelajaran interactive.

Media pembelajaran yang tersedia saat ini belum sepenuhnya mampu mendukung peningkatan pemahaman tersebut. Platform lain menawarkan layanan coaching secara individual, namun memiliki keterbatasan dalam menjangkau jumlah pengguna yang besar. Sementara itu, media gratis umumnya menyajikan konten dalam bentuk video yang bersifat satu arah dan tidak interaktif. Menurut Mayer (2009, h.21–22), pembelajaran yang efektif memerlukan interaksi aktif serta keterlibatan pengguna dalam proses memahami materi. Ketiadaan interaksi dua arah dan format informasi yang kurang terstruktur pada media saat ini menjadi hambatan utama bagi pemain remaja akhir dalam mendalami mekanis permainan secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Masifnya jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia dan sedikitnya pemain-pemain tersebut tembus ke ranah profesional dikarenakan tidak memahami teknis dan mekanis permainan.
2. Media interaktif mengenai pembelajaran teknis dan mekanis Mobile Legends sangat terbatas.

Maka dari itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan aplikasi untuk memperkuat pengetahuan mekanis Mobile Legends pada remaja akhir.

1.3 Batasan Masalah

Batasan target dalam perancangan ini adalah pemain Mobile Legends di Indonesia berusia 18-22 tahun dengan tingkat pemain menengah yang ingin menjadi profesional. Target berada di kelompok SES B-C. Lalu, batasan luaran dalam penelitian ini berfokus pada aspek desain komunikasi visual. dan, batasan topik dalam perancangan ini adalah pengembangan aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran pengetahuan pemahaman mekanis Mobile Legends.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang aplikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman taktis dan mekanis pemain Mobile Legends bagi remaja akhir di Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, Khususnya dalam memberikan pengalaman dan pemahaman mendalam dalam merancang aplikasi pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam menambah referensi karya ilmiah di bidang topik *game education* dan dalam pemahaman permainan daring Mobile Legends.

