

ANALISIS TENTANG KECANDUAN GAME ONLINE PUBG MOBILE PADA REMAJA DI DESA TOUNELET KECAMATAN KAKAS

Oleh :

Orlandi Ingkiriwang

D.D,V. Kawengian

Yuriewaty Pasoreh

Email : orlandiingkiriwang@gmail.com

Abstrak

Fenomena game online sudah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak remaja saat ini, disaat perkembangan teknologi smartphone sudah merambah sampai pada tingkat masyarakat di desa. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis tentang kecanduan game online khususnya PUBG pada remaja dengan lokasi penelitian desa Tounelet kecamatan Kakas. Pendekatan metodologi yang digunakan adalah pendekatan kualitatif untuk mengetahui berbagai pendapat dan alasan pada informan penelitian yaitu orang tua dan anak remaja pelaku game online PUBG tersebut. Hasil penelitian yang ditemukan adalah : Kecenderungan bermain game PUBG bagi anak remaja khususnya, memberikan dampak secara positif maupun dampak secara negatif, bagi perkembangan perilaku anak remaja di Desa Tounelet kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa. Dampak positif dari bermain game online PUBG tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan daya pikir anak-anak remaja Dapat membangun karakter anak remaja untuk dapat bekerja sama atau membangun team work. Dapat juga meningkatkan konsentrasi berpikir bagi anak remaja. Bermain game PUBG online juga memberikan manfaat bagi terbukanya pertemanan. Dampak negatif dari remaja yang bermain game online PUBG antara lain adalah dapat merubah perilaku anak cenderung lebih keras dan agresif, dan emosi bisa mendorong anak untuk lebih suka bertarung/ berkelahi. Dampak negative lainnya adalah kerusakan pada mata. Hambatan orang tua dalam mengatasi anak remaja yang kecanduan game PUBG tersebut, adalah perubahan perilaku anak yang cenderung melawan perintah orang tua dan juga mulai malas untuk mengerjakan tugas sekolah dan juga belajar secara online. Kata Kunci : analisis, kecanduan, game online, PUBG,

PENDAHULUAN

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang bergaul di era milenium saat ini tentunya akan sangat bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan

sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya game online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smartphone (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Saat ini, game online seperti Mobile Legend (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Fortnite, Dota 2 dan Player Unknown's Battle Ground (PUBG) merupakan salah satu kegiatan

Fenomena game online saat ini banyak menjadi perhatian masyarakat dunia termasuk Indonesia, karena dapat berpengaruh pada perubahan perilaku anak remaja, mulai dari malas belajar dan lebih cenderung individualistis, serta banyak hal lain yang bisa terjadi dari pengaruh game online tersebut. game online juga bisa berefek negatif pada kesehatan fisik dan mental kita? Melansir laman resmi Kementerian Kesehatan Indonesia, game online tak hanya disebut bisa menyebabkan adiksi tetapi juga bisa berbagai keluhan fisik, serta perubahan struktur dan fungsi otak. berikut efek kesehatan yang ditimbulkan akibat terlalu banyak bermain game online. Kecanduan Salah satu masalah kesehatan utama yang ditemukan pada anak-anak dan remaja yang terlalu banyak bermain video game online adalah kecanduan. Gangguan penglihatan Terlalu banyak bermain game online juga bisa meningkatkan risiko masalah kesehatan pada organ mata, terutama penurunan penglihatan. Obesitas Terlalu banyak bermain game membuat kita malas bergerak. Palsunya, hanya mata dan tangan saja yang fokus bekerja saat bermain game. Sementara bagian tubuh lainnya diam tidak bergerak. Sindrom Quervain Melansir laman WebMD, sindrom quervain adalah kelainan yang disebabkan peradangan tendon. Akibatnya, ibu jari hingga pergelangan tangan terasa sakit. Sindrom ini disebabkan oleh aktivitas yang berfokus pada gerakan tangan berulang, salah satunya bermain video game.

fenomena game online juga hadir dan terjadi pada anak-anak yang ada di desa Tounalet kecamatan Kakas saat ini, sesuai data yang ditemukan berdasarkan survey awal peneliti, hampir 80 % anak-anak usia remaja yang ada di desa Tounalet sudah bermain game online, terlebih khusus game online PUBG, hal ini disebabkan karena game tersebut mudah didapatkan dan mudah dimainkan, karena bisa didownload pada smartphone, yang dimiliki oleh anak-anak remaja di Tounalet tersebut.

Menjadi permasalahan bahwa mulai banyak orang tua yang mengeluh mengenai adanya game online PUBG tersebut yang dinikmati oleh anak-anak mereka, dampaknya adalah anak-anak mulai malas untuk belajar, sering terlambat bangun pagi, dan juga mulai susah untuk disuruh bekerja membantu orang tua, selain itu juga orang tua mengeluh dengan meningkatkan jumlah pengeluaran karena anak-anak selalu minta uang untuk beli kuota data internet untuk dapat memainkan game online tersebut.

Tentunya berdasarkan dari adanya permasalahan ini maka peneliti sangat tertarik untuk mencoba meneliti secara mendalam dengan menggunakan penelitian kajian komunikasi untuk mengetahui analisis dari adanya kecanduan game online PUBG pada anak-anak remaja khususnya di Desa Tounalet kecamatan Kakas.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Kata Komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyaranakan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama (Mulyana, 2013 : 46).

Berikut pendapat Rogers dalam (Mulyana, 2003:62) mengenai komunikasi yakni “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”. Kemudian pendapat Miller dalam (Mulyana, 2003:62) mengenai komunikasi “komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.

Selanjutnya pengertian komunikasi dari Rogers didukung dengan pengertian komunikasi yang dikemukakan oleh Book dalam (Cangara, 1998:19) adalah sebagai berikut : Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan ; 1) membangun hubungan-hubungan antar sesama manusia. 2) melalui pertukaran informasi. 3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain. 4) serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku.

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata latin *coomunicatioo*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna. Atau *communicatus* yang artinya berbagi atau menjadi milik bersama.

Menurut Onong Uchyna dalam Tahrin (2016:11) pengertian komunikasi di atas sifatnya dasariah, dalam arti bahwa komunikasi itu minimal harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Dikatakan minimal karena kegiatan komunikasi itu tidak hanya informatif, yakni agar orang lain mengerti dan tahu, tetapi juga persuasif yaitu agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan dan lain-lain.

Komunikasi Massa

Jalaluddin Rakhmad (1989;214) mengemukakan bahwa komunikasi massa adalah sebagai berikut : “Komunikasi massa diartikan sebagai ejnis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, anonym, melalui media cetak atau elektornik, Sehingga pesan yang sama dapta diterima secara serentak

Menurut pendapat Onong U. Effendi (1984;13-14) terdapat perbedaan antara para ahli mengenai komunikasi massa tersebut : para ahli psikologi berpendapat komunikasi massa adalah berpidato dihadapan sejumlah orang banyak disebuah lapangan. Maksudnya menunjukan perilaku massa (*mass behavior*), itu dapat dikatakan komunikasi massa. Dan karena sama-sama merasa terpicat oleh pidato seorang orator, maka menjadi massa. Karena yang dilakukan oleh orator secara tatap muka seperti itu adalah massa membatasi pengertian komunikasi massa pada komunikasi dengan menggunakan media massa misalnya surat kabar, majalah, radio dan film , dengan pengertian lain melalui media massa.

Menurut Onong U. Effendy (1986:76) komunikasi massa adalah : “Komunikasi massa ialah penyebaran pesan dengan menggunakan media massa yang abstrak, yakni; sejumlah orang yang tidak tampak oleh si penyampai pesan. Pembaca surat kabar, penengar radio, penonton televisi dan film tidak tampak oleh si komunikator, dengan demikian maka jelaslah bahwa komunikasi massa atau komunikasi melalui media massa sifatnya satu arah. Begitu pesan disebarkan melalui komunikator, tidak diketahui apakah pesan itu diterima, dimengerti atau dilakukan oleh komunikan. Wartawan surat kabar, penyiar radio, penyiar televisi atau sutradara film tidak mengetahui nasib pesan yang disampaikan pada khalayak. Kemudian istilah *mass communications* (pakai “s”) diartikan sama dengan *mass media* atau *media massa* dalam bahasa Indonesia, sedangkan yang dimaksudkan dengan *mass communication* (tanpa”s”) adalah proses komunikasi melalui media massa (Onong U. Effendy, 1984 ; 14).

Media Massa

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak (menerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, TV (Cangara, 2002). Media massa adalah salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi maupun hiburan. Media massa merupakan hasil produk teknologi modern sebagai saluran dalam komunikasi massa. Merupakan salah satu elemen penting dalam proses komunikasi massa.

Saluran yang disebut media massa tersebut diperlukan dalam berlangsungnya komunikasi massa. Berdasarkan bentuknya, media massa dikelompokkan atas:

1. Media cetak (*printed media*), yang mencakup surat kabar, majalah, buku, brosur, dan sebagainya.
2. Media elektronik, seperti radio, televisi, film, slide, video, dan lain-lain (Vivian, 2008:4).

Terdapat satu perkembangan media massa dewasa ini, yaitu ditemukannya internet. Kini masyarakat telah didominasi oleh media massa. Media massa begitu memenuhi keseharian hidup masyarakat yang tanpa disadari kehadiran dan juga pengaruhnya. Media massa memberi informasi, menghibur, menyenangkan, bahkan kadang mengganggu khalayak. Media mampu menggerakkan emosi atau mempengaruhi perasaan, menantang, dan mendefinisikan masyarakat serta membentuk realitas khalayak Media massa merupakan sarana komunikasi dalam penyampaian pesan-pesan, sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita ke masyarakat luas. Dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti radio, surat kabar, TV dan film. Media massa ialah sarana atau alat yang dipakai dalam cara kerja komunikasi massa, yaitu komunikasi yang ditunjukkan terhadap orang banyak. Media massa memberikan info perihal perubahan, bagaimana hal itu berjalan dan hasil yang dicapai.

Isi media massa biasanya terbagi tiga bagian atau tiga varian tulisan yang merupakan produk wartawan atau macam-macam tulisan wartawan, yaitu:

1. Karangan Khas. Karangan khas merupakan tulisan berisi gabungan fakta dan opini yang ditulis dengan gaya bahasa sastra layaknya cerpen atau novel.

2. Berita. Berita merupakan tulisan, gambar, audio, atau video berisi info atau laporan peristiwa terupdate.
3. Opini. Opini –disebut juga artikel opini– merupakan tulisan berisi anggapan, analisa, review, atau pemikiran perihal permasalahan atau isu aktual.

Jenis-jenis media massa menurut bentuknya terbagi menjadi tiga, yakni:

1. Media Massa Elektronik. Jenis media massa yang isinya disebarluaskan melewati suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televisi, dan film.
2. Media Massa Cetak. Media massa dicetak dalam lembaran kertas. Dari segi formatnya dan ukuran kertas, media massa cetak secara detail mencakup
 - koran atau surat kabar
 - tabloid
 - majalah
 - buku
 - newsletter
 - buletin
3. Media Online, yaitu media massa yang bisa kita dapatkan di internet (situs web)

Media Online

Dikutip dari Wikipedia.com Media online merupakan produk jurnalistik online. Jurnalistik online disebut juga cyber journalism didefinisikan sebagai pelaporan fakta atau peristiwa yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet.

Pengertian media online secara khusus yaitu terkait dengan pengertian media dalam konteks komunikasi massa. Media singkatan dari media komunikasi massa. Dalam bidang keilmuan komunikasi massa mempunyai karakteristik tertentu, seperti publisitas dan periodisitas. Pengertian media online secara khusus adalah media yang menyajikan karya jurnalistik (berita, artikel, feature) secara online.

Menurut Asep Syamsudin M. Romli dalam buku jurnalistik on line : panduan mengelola media online (Nuansa, Bandung, 2012) mengartikan media online sebagai berikut : media online adalah media massa yang tersaji secara online di situs website internet. Masih menurut Romli dalam buku tersebut, media online adalah media massa “generasi ke tiga” setelah media cetak (Koran, tabloid, majalah dan buku). Media elektronik (radio, TV dan film atau video).

Game Online PUBG

Krista Surbakti (2017 : 30-31) menjelaskan bahwa Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak

permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

"Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. "game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

PlayerUnknown's Battlegrounds (sering disingkat PUBG) adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. PlayerUnknown's Battlegrounds diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform Steam. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemain Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919.

Di Playstore, permainan ini telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna Android seluruh dunia. Spesifikasi ponsel pintar untuk memainkan PUBG adalah 2Gb/16Gb (versi lite) tetapi disarankan 4Gb/64Gb dan 6Gb/128Gb (versi asli). LightSpeed & Quantum Studio, divisi internal dari Tencent Games, mengembangkan versi Android dan iOS untuk permainan ini.

Pada bulan Maret 2019, PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile dilarang di negara bagian Gujarat di India setelah pemerintah setempat memutuskan bahwa permainan itu "terlalu membuat ketagihan dan kejam". Beberapa orang yang ketahuan memainkan permainan ini pun ditangkap.

Menyusul kejadian Penembakan masjid Christchurch, pada bulan Maret 2019 Majelis Ulama Indonesia melakukan kajian fatwa haram bagi PlayerUnknown's Battlegrounds dan diperkirakan akan rampung pada bulan April 2019.

PUBG dibuat oleh Brendan Greene.

Greene merupakan pria berusia 44 tahun berkebangsaan Irlandia.

Sosok Greene sendiri konon tidak menyangka bahwa game buatannya mampu menembus dunia dengan jumlah peminat yang banyak.

Player unknown battle ground atau singkatan PUBG lebih dikenal karena mudah diingat dan diucapkan.

Sempat mengalami pasang surut hingga polemik diharamkannya PUBG di Indonesia tidak menurunkan minat gamer pada game ini.

Sampai saat ini game PUBG masih menempati posisi bagus.

Sumber : wikipedia.com

Konsep Remaja

Dalam Surbakti (2017), menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami

perkembangan semua aspek / fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

Sedangkan menurut Zakiah Darajat (1990: 23) remaja adalah: Masa peralihan di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Santrock (2003: 26) menjelaskan bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu:

1. Masa remaja awal, 12 - 15 tahun
2. Masa remaja pertengahan, 15 – 18 tahun
3. Masa remaja akhir, 18 – 21 tahun

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.

Dalam mempelajari perkembangan remaja, (Arnett, Jeffrey Jensen (2007). Remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks , tinggi, berat, dan massa otot, serta perubahan besar dalam struktur otak. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.

Pubertas terjadi melalui proses panjang dan dimulai dengan lonjakan produksi hormon, yang pada gilirannya menyebabkan sejumlah perubahan fisik. Ini adalah tahap kehidupan yang ditandai dengan penampilan dan perkembangan karakteristik seks sekunder (misalnya, suara yang lebih dalam dan tumbuh jakun yang lebih besar pada anak laki-laki, dan perkembangan payudara serta pinggul yang lebih melengkung dan menonjol pada anak perempuan) dan perubahan kuat dalam keseimbangan hormon menuju dewasa. (Kaplowitz, Paul B.; Slora, Eric J.; Wasserman, Richard C.; Pedlow, Steven E.; Herman-Giddens, Marcia E. (2001-08-01)

Pubertas adalah periode beberapa tahun di mana pertumbuhan fisik yang cepat dan perubahan psikologis, yang memuncak pada kematangan seksual. Usia rata-rata mulai pubertas adalah 11 untuk anak perempuan dan 12 untuk anak laki-laki. Jadwal individu setiap orang untuk pubertas dipengaruhi terutama oleh faktor keturunan , meskipun faktor lingkungan, seperti diet dan olahraga, juga mengerahkan beberapa pengaruh. Faktor-faktor ini juga dapat menyebabkan pubertas sebelum waktunya dan tertunda .(Kail, Robert V. (2010)

Beberapa bagian terpenting dari perkembangan pubertas melibatkan perubahan fisiologis yang khas dalam tinggi, berat badan, komposisi tubuh individu, dan sistem peredaran darah dan pernapasan . Perubahan ini sebagian besar dipengaruhi oleh

aktivitas hormonal. Hormon memainkan peran organisasional, membuat tubuh berperilaku dengan cara tertentu begitu pubertas dimulai, dan peran aktif, merujuk pada perubahan hormon selama masa remaja yang memicu perubahan perilaku dan fisik.

Teori uses dan gratification.

Teori Uses And Gratification (Katz, Blumler, dan Gurevitch, 1974), dalam Menurut Morrison, (2011 : 509), menjelaskan bahwa : Teori penggunaan dan kepuasan atau uses and gratification theory disebut-sebut sebagai salah satu teori paling populer dalam studi komunikasi massa.

Teori uses and gratifications atau Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif dalam menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu. Dalam perspektif teori penggunaan dan kepuasan audiensi dipandang sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi, namun tingkat keaktifan setiap individu sama. Penggunaan media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi itu sendiri. Teori penggunaan dan kepuasan menjelaskan mengenai kapan dan bagaimana audiensi sebagai konsumen media menjadi lebih aktif atau kurang aktif menggunakan media dan akibat atau konsekuensi dari penggunaan media itu. Pengguna (Uses) isi media untuk mendapatkan pemenuhan (Gratification) atas kebutuhan seseorang atau Uses and Gratification salah satu teori dan pendekatan yang sering digunakan dalam komunikasi. Teori dan pendekatan ini tidak mencakup atau mewakili keseluruhan proses komunikasi karena sebagian besar perilaku audiensi hanya dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (needs) dan kepentingan (interest) mereka sebagai suatu fenomena mengenai proses penerimaan (pesan media). Pendekatan Uses and Gratification ditujukan untuk menggambarkan proses penerimaan dalam komunikasi massa dan menjelaskan penggunaan media oleh individu atau agregasi individu (Effendy,2000:289).

Teori uses dan gratification ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda yang disebabkan berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda diantara individu audiensi. Teori penggunaan dan kepuasan memfokuskan perhatian pada audiensi sebagai konsumen media massa, dan bukan ada pesan yang disampaikan. Teori ini menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan mengetahui serta bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut.

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori ini. Teori kegunaan dan kepuasan ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*. Teori milik Blumer dan Katz ini menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori

uses and gratifications mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin, 2003:181).

Dalam permasalahan penelitian ini tentang kecanduan game online PUBG Mobile pada remaja, sangat erat kaitannya dengan teori uses and gratification tersebut, karena dapat diasumsikan bahwa remaja di era millennial saat ini dengan kecenderungan pengaruh dari perkembangan Teknologi Informasi tersebut, sangat bergantung pada pemenuhan kebutuhan akan hiburan dari adanya game online tersebut, dan juga merasa puas akan fenomena permainan tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Waktu Dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian diprediksi akan berjalan 3 – 6 bulan apabila tidak ada halangan atau permasalahan dilapangan terkait pengumpulan data dan tahapan analisis data. Untuk lokasi penelitian mengambil lokasi di desa Tounelet Kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa Propinsi Sulawesi Utara.

Desain Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2007:6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang diteliti dan kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka.

Menurut Boglan dan Taylor yang dikutip oleh Moleong (2007 ; 4) metode kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang perlu diamati dan diarahkan kepada latar dan individu dan secara utuh.

Fokus Penelitian

Untuk mempermudah kajian hasil penelitian ini, diperlukan fokus penelitian sebagai berikut :

1. Dampak positif pada Remaja yang bermain game Online PUBG Mobile?
2. Dampak Negatif pada Remaja yang bermain game Online PUBG Mobile?
3. Hambatan orang tua dalam mengatasi anak remaja kecanduan game online PUBG Mobile?

Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi. Informan penelitian adalah sesuatu baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat keadaanya diteliti, (Sukandarumidi, 2002 : 65).

Yang menjadi subjek/Informan dalam penelitian ini adalah remaja usia 12 – 15 tahun, yang suka bermain game online PUBG Mobile di desa Tounelet Kecamatan Kakas penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan Teknik purposive sampling dikarenakan anak-anak remaja yang suka bermain game online PUBG mobile bisa di ketahui dengan pasti berdasarkan data survey awal dilapangan. Sesuai dengan apa yang menjadi konsep dari Teknik purposive smapling yaitu pemilihan siapa subjek yang ada dalam posisi terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan (Silalahi 2012).

Yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah anak dan orang tua yang ada di desa Tounelet Kecamatan Kakas, yang anaknya suka bermain game PUBG. Ditetapkan 6 Informan penelitian dengan dua klasifikasi tersebut, yaitu 3 informan dari anak-anak dan 3 informan dari orang tua.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Menurut Sugiyono (2006 : 225) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan setelah data diperoleh melalui teknik wawancara mendalam. Data yang peneliti kumpulkan akan dianalisis melalui tahapan sebagai berikut :

1. Peneliti akan mulai mengorganisasikan semua data atau gambaran menyeluruh dan menelaah kembali data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu wawancara mendalam.
2. Data yang terkumpul akan dibaca kembali secara keseluruhan dan membuat catatan pinggir mengenai data yang dianggap penting dan sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian ini, yang selanjutnya dilakukan pengkodean data, agar data yang ada mudah untuk di telusuri atau ditemukan kembali ketika diperlukan dalam membuat kategorisasi.
3. Langkah selanjutnya dilakukan kategorisasi, data yang mempunyai makna yang sama akan dibuat kategori tersendiri dengan nama/label tersendiri pula yang tujuannya untuk menemukan pola umum tema, sebelum peneliti melakukan interpretasi data.
4. Tahap terakhir yang dilakukan peneliti yaitu menginterpretasikan data peneliti yang ada untuk melakukan penarikan kesimpulan setelah melakukan verifikasi terhadap semua data yang akan menjawab permasalahan dalam penelitian.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Era teknologi informasi yang sudah sangat berkembang pesat saat ini, tidak juga terlepas dari perkembangan game online yang saat ini menjadi tren di seluruh dunia. Bermain game online secara langsung melalui handphone sudah menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat era. 4.0 saat ini, fenomena tersebut tentunya tidak lasim kita lihat pada saat berada di rumah, mall, sekolah, kampus, bahkan kantor sekalipun. Sangat banyak masyarakat yang saat ini mengandrungi game online tersebut. Salah satunya adalah game PUBG atau lebih jelasnya adalah PlayerUnknown's Battlegrounds adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. Menurut Wikipedia Game ini dirilis sejak awal: 30 Juli 2016, Perancang game ini adalah : Brendan Greene, Mesin: Unreal Engine 4, Pengembang: PUBG Corporation, Krafton, Penerbit: PUBG Corporation, Krafton, Lightspeed & Quantum, lainnya, genre: permainan battle royale, permainan menembak, lainnya.

The Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) adalah game yang mengandung unsur kekerasan yang sangat tinggi. Pemain dalam game ini dituntut untuk lebih banyak mengalahkan lawan dengan berbagai cara pembunuhan. Berbagai strategi dan tujuan dari game ini hanya satu yaitu menghabisi sebanyak mungkin lawan agar bisa menang. Dampak yang sangat menonjol pada game ini bagi yang memainkannya adalah kecanduan. Malahan bermain game dijadikan sebagai salah satu masalah kesehatan di dunia oleh WHO, dan memasukkannya sebagai salah satu kategori penyakit paling umum yang terjadi di dunia. Gangguan permainan ini juga didefinisikan sebagai perilaku yang tidak terkontrol, dimana seorang pemain tidak dapat berhenti bermain game. Meskipun itu berdampak negatif terhadap kehidupan dan kesehatan mereka,

Munculnya game ini tentunya memberikan dampak yang baik dan juga buruk bagi masyarakat, khususnya orang tua dan anak-anak. Pada penelitian ini akan menjelaskan hasil penelitian berkaitan dengan bagaimana analisis tentang kecanduan game online pubg mobile pada remaja di desa tounalet kecamatan kakas. Dengan informan penelitain yaitu anak-anak remaja yang suka bermain game online PUBG dan juga orang tua yang ada di lokasi penelitian tersebut.

Dari hasil penelitian mendapatkan bahwa dampak positif dari bermain game online PUBG tersebut dapat meningkatkan daya pikir anak-anak remaja karena selalu diasah untuk berpikir cepat dan pengambilan keputusan yang tepat ketika bermain game tersebut. Selain itu juga dengan bermain game online PUBG dapat membangun karakter anak remaja untuk dapat bekerja sama atau membangun team work karena dalam game online diperlukan kerja sama tim dalam mencapai kemenangan. Selain itu juga dengan bermain game tersebut dapat meningkatkan konsentrasi berpikir karena memang pada game online PUBG tersebut seorang player memerlukan tingkat konsentrasi atau fokus yang tinggi dan cermat.

Sedangkan untuk dampak negatif dari remaja yang bermain game online PUBG dapat merubah perilaku anak cenderung lebih keras dan agresif dalam pergaulan dengan sesamanya diakibatkan oleh game online PUBG yang menyajikan unsur-unsur

kekerasan dalam bentuk perkelahian, pembunuhan dan sebagainya sebagai content atau isi dalam game tersebut. Efek negative lainnya paling besar dari permainan seperti PUBG adalah konten kekerasan di dalamnya. Anak-anak yang sering memainkan game berisi kekerasan cenderung mengalami peningkatan agresifitas dalam pemikiran, emosi, perilaku, dan menurunnya rasa empati. Peningkatan agresifitas tersebut diakibatkan dari terlalu seringnya anak-anak remaja melihat game yang menonjolkan kekerasan yang ada di game PUBG tersebut, misalnya perkelahian, penembakan, memukul, menembak, dan sebagainya yang cenderung menonjolkan karakter keras dalam figure di dalam game tersebut. Selain itu juga dampak yang paling cepat terlihat adalah kerusakan pada mata, dan mengharuskan untuk konsultasi ke dokter dan juga menggunakan alat bantu seperti kaca mata. Hal tersebut diakibatkan dari tingginya intensitas melihat layar hanphone Ketika bermain game PUBG tersebut.

Sedangkan untuk hambatan orang tua dalam mengatasi anak remaja yang kecanduan game PUBG tersebut, bahwa memang kebanyakan orang tua mengeluh pada sifat anak yang cenderung melawan dan susah untuk disuruh oleh orang tua. Karena pengaruh kuat dari game online PUBG tersebut yang memang memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam bermain, mengakibatkan anak-anak remaja lebih memilih untuk menunda tugas, atau pekerjaan dari orang tua dari pada meninggalkan game tersebut.

Dikaitkan dengan teori yang menjadi acuan dari penelitian ini yaitu teori uses dan gratification, sebagaimana maksud dari teori tersebut yaitu public lebih cenderung memilih media mana yang mampun memberikan manfaat dan kegunaan, tentunya game online PUBG sangat memberikan manfaat secara hiburan bagi yang memainkannya khususnya anak-anak remaja, dan juga dapat memberikan manfaat secara positif bagi pemain dari unsur meningkatkan konsentrasi, daya pikir dan juga dapat belajar membangun karakter kerjasama dalam tim, dengan konsekuensi negatifnya bisa juga memberikan dampak buruk bagi Kesehatan mata dan juga dampak buruk bagi perilaku anak-anak remaja tersebut yang bisa jadi lebih agresif dengan adanya karakter kekerasan yang ada dalam game online PUBG tersebut.

Beberapa Gambar Game PUBG



KESIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian ini mendapatkan kesimpulan terkait dengan Bagaimana Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas, mendapatkan bahwa

1. Kecenderungan bermain game PUBG bagi anak remaja khususnya, memberikan dampak secara positif maupun dampak secara negatif, bagi perkembangan perilaku anak remaja di Desa Tounelet kecamatan Kakas Kabupaten Minahasa
2. Dampak positif dari bermain game online PUBG tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan daya pikir anak-anak remaja karena selalu diasah untuk berpikir cepat dan pengambilan keputusan yang tepat ketika bermain game tersebut. Dapat membangun karakter anak remaja untuk dapat bekerja sama atau membangun team work karena dalam game online diperlukan kerja sama tim dalam mencapai kemenangan. Dapat juga meningkatkan konsentrasi berpikir bagi anak remaja karena saat bermain game online PUBG tersebut seorang *player*/ Pemain Game memerlukan tingkat konsentrasi atau fokus yang tinggi dan cermat. Bermain game PUBG online juga memberikan manfaat bagi terbukanya pertemanan yang lebih banyak bagi anak Remaja di Tounelet.
3. Dampak negatif dari remaja yang bermain game online PUBG antara lain adalah dapat merubah perilaku anak cenderung lebih keras dan agresif, dan emosi bisa mendorong anak untuk lebih suka bertarung/ berkelahi. Hal ini disebabkan karena didalam game online PUBG yang menyajikan unsur-unsur kekerasan dalam bentuk perkelahian, pembunuhan dan sebagainya sebagai content atau isi dalam game tersebut. Dampak negative lainnya adalah kerusakan pada mata, hal tersebut diakibatkan dari tingginya intensitas melihat layar hanphone Ketika bermain game PUBG tersebut.
4. Hambatan orang tua dalam mengatasi anak remaja yang kecanduan game PUBG tersebut, adalah perubahan perilaku anak yang cenderung melawan perintah orang tua dan juga mulai malas untuk mengerjakan tugas sekolah dan juga belajar secara online. Hal tersebut disebabkan karena pengaruh kuat dari game online PUBG tersebut yang memang memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam bermain, mengakibatkan anak-anak remaja lebih memilih untuk menundah tugas, atau pekerjaan dari orang tua dari pada meninggalkan game tersebut.

SARAN

Sebagai saran/ masukan dari penelitian ini :

1. Orang tua perlu juga memberikan kesempatan bermain game online PUBG atau game online lainnya kepada anak, dengan catatan orang tua perlu mengatur dan membatasi waktu bermain anak-anaknya.
2. Orang tua pada waktu-waktu tertentu perlu mendampingi, mengarahkan anak-anak remaja pada saat bermain, sehingga dapat memberikan masukan-masukan berkaitan dengan hal-hal yang baik ataupun tidak baik untuk dicontohi pada game PUBG tersebut.

3. Orang tua perlu melakukan pendekatan komunikasi yang baik kepada anak remaja yang mulai kecanduan bermain game online PUBG dan lainnya, pendekatan tersebut bisa melalui komunikasi yang lebih lembut, dan juga pendekatan komunikasi yang keras, menyesuaikan dengan situasi yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep, Syamsudin M. Romli. 2012. *Jurnalistik OnLine, Panduan Mengelolah Media Online*, Bandung
- Cangara, Hafied. 1998, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Cangara, Hafied. 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada.
- Daradjat, Zakiyah. 1990. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Nurudin. 2003. *Komunikasi Massa*. Cespur: Malang.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Morrisan, 2011. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Jakarta, Kencana.
- Mulyana, Deddy. 2013, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2003, *Prinsip – prinsip dasar komunikasi*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Reflika Aditama.
- Sukandarrumidi. 2002. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Vivian John. 2008. *Teori Komunikasi edisi kedelapan*, Jakarta: Prenanda Media. Grup Santrock (2003) John W. *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga
- Sri Rumini dan Siti Sundari, (2004), *Perkembangan Anak dan Remaja*,. Jakarta: PT. Asdi
- Tahrhun Hautman M. Nasir. 2016. *Keterampilan Pers dan Jurnalistik Berwawasan Jender* Yogyakarta : Deepublish

Sumber lainnya :

- Krista Surbakti. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* / Vol. 01 / No. 01 / April 2017 / p-ISSN : 2597-9507 / e-ISSN: 2597-9515
- Problematic Online Gaming. Orsolya **Király**, Katalin **Nagygyörgy**, Mark D. **Griffiths**, Zsolt **Demetrovics** · Eötvös Loránd ... Publication status, Published - Mar 2014 ..
- Eryzal Novrialdy. 2017. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi* ISSN 0854-7106 (Print) 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158 ISSN 2528-5858 (Online) DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402

- Ach Fauzi1. 2019. Pengaruh game online pubg (player unknown's battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA, Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember
- Edrizal. 2018. Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan. Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 2 Nomor 6 November 2018 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 – 1337.
- Kaplowitz, Paul B.; Slora, Eric J.; Wasserman, Richard C.; Pedlow, Steven E.; Herman-Giddens, Marcia E. (2001-08-01). "Earlier Onset of Puberty in Girls: Relation to Increased Body Mass Index and Race". *Pediatrics* (dalam bahasa Inggris). **108** (2): 347–353. doi:10.1542/peds.108.2.347. ISSN 0031-4005. PMID 11483799
- Arnett, Jeffrey Jensen (2007). "Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For?". *Child Development Perspectives* (dalam bahasa Inggris). 1 (2): 68–73. doi:10.1111/j.1750-8606.2007.00016.x. ISSN 1750-8606.
- Kail, Robert V. (2010). *Cengage Advantage Books: Human Development: A Life-Span View: A Life-Span View* (dalam bahasa Inggris). Wadsworth Cengage Learning. ISBN 978-0-495-59957-9.