

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya. Pada ranah sosial, perkembangan teknologi membuat komunikasi antar manusia semakin mudah. Teknologi juga memungkinkan industri media untuk memproduksi media yang lebih beragam; setidaknya kondisi ini bisa dilihat dari konvergensi media yang tidak hanya berada dalam bentuk cetak semata, tetapi juga khalayak bisa menemukan media yang sama dalam bentuk elektronik. Artinya, media saat ini tidak hanya banyak dari sisi jumlah, tetapi juga khalayak diberikan pilihan untuk mengonsumsi melalui jenis medianya dari mulai cetak, *audio*, *visual*, *audio-visual*, hingga *online* (Nasrullah, 2014: 1).

Para produsen teknologi mulai mendalami untuk memutakhirkan produk mereka yang berkaitan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*, mengikuti permintaan pasar yang semakin besar terhadap perkembangan ponsel ini agar bisa menjadi ponsel yang multi fungsi, selang beberapa tahun kegunaan ponsel ini bertambah penting bagi sebagian besar masyarakat terutama di wilayah perkotaan hingga dianggap sebagai prioritas. *Gadget* ini berganti sebutan menjadi *smartphone* karena bisa digunakan untuk berbagai macam aktivitas bukan sekedar untuk berkomunikasi saja. Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan *gadget* di Indonesia, ini terbukti dengan

semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan tipe yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone*. Itu karena *smartphone* dianggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*. Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online* yang mudah sekali untuk *download* dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah (Ramadhani, 2013).

Perkembangan *game* dimulai pada sejak tahun 1950 an di Universitas Manchester (Manchester Mark 1), Universitas Cambridge (EDSAC), Universitas Pennsylvania (EDVAC) dan Universitas Princeton (mesin IAS), disini lah tempat bermulanya *video game* yang menjadi hiburan kita sehari – hari. Sebelumnya, *video game* dibagi menjadi tiga kategori: yaitu program pelatihan dan pengajaran, program penelitian dan program demonstrasi untuk menghibur masyarakat. Ada kemungkinan bahwa *video game* pertama yang dibuat bertujuan untuk menghibur masyarakat adalah *Tennis For Two* yang dirancang oleh William Higinbotham dan dibangun oleh Robert Dvorak di Bethoven National Library pada tahun 1958,

dirancang demi memberikan hiburan masyarakat di agenda tahunan *open house* Brookhaven, *game* ini menggunakan komputer yang bersistem analog, namun Higinbotham tidak merencanakan ini untuk dikomersilkan karna dimasa lalu alat – alat yang dibutuhkan untuk memainkan *game* ini sangat lah langka dan mahal. Di zaman ini akhirnya banyak bermunculan perangkat – perangkat *game* yang berkualitas seperti *PlayStation 4*, *Xbox One* dan *Nintendo Switch* yang hingga kini kita dapat memainkannya di rumah. Perangkat – perangkat dizaman ini sudah mendukung untuk memainkan *game – game* barat sekalipun. (Sumber: <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/> diakses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.39 WIB)

Pada era sekarang ini salah satu *game* yang fenomenal di dunia adalah PUBG. *Game Playerunknown's Battlegrounds* ini sangat populer di kalangan mahasiswa. atau yang biasa disebut PUBG adalah *game* bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) atau lebih sederhananya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. *Game* ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan versi *mobilenya* dirilis oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok yaitu Tencent Games. *Game* dengan *genre* ini memang tergolong jarang, terbukti ketika *game* ini di-*launching* peminat *game* ini terbilang fantastis. PUBG *Mobile* yang telah mendapatkan beberapa penghargaan seperti *Best Game of 2018*, *Most Competitive Title*, *Fan Favorite Game* dari *Google Play Awards*. Para penggemar setia PUBG *Mobile* telah menembus angka sebesar 200 juta

downloads, hal tersebut berarti ada 200 juta pengguna *smartphone* yang teregistrasi sebagai pemain *PUBG Mobile*. (Sumber: <https://PUBGmobile.gcube.id/PUBG-mobile-raih-penghargaan-dari-google-play-awards-2018/> di akses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.35 WIB).

a		<i>PUBG Mobile</i>	<i>Mobile Legends</i>
m	Jumlah Pengguna Aktif	50.000.0000	49.980.000
e	Jumlah Unduhan	400.000.000	100.000.000
P	Lokasi Server	Asia, Eropa, Amerika	Asia

PUBG Mobile ini berhasil menjadi salah satu *game mobile* yang populer dan menyaingi *Mobile Legends* yang sebelumnya juga merupakan *game* yang sangat populer. Jumlah pemain kedua *game* tak bisa dibilang sedikit. *Mobile Legends*, misalnya, pernah tercatat menduduki posisi teratas sebagai satu dari tiga *game* terpopuler di *Google Play*. Terhitung sejak bulan Januari 2018, jumlah pengunduh *game Mobile Legends* di *Google Play* mencapai angka 1,5 juta orang. *Game PUBG Mobile* juga memiliki banyak penggemar. Terbukti dari jumlah keseluruhan pemain *game* ini, yang mencapai angka 400 juta orang di seluruh dunia.

Tabel 1.1 Perbandingan game online *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends*

Kedua *game* memang memiliki penggemar tersendiri. Akan tetapi, setelah semua perbandingan tadi, tentunya bisa disetujui bahwa *game* PUBG *Mobile* lebih populer. Kepopuleran *game* PUBG *Mobile* ini bahkan, berhasil menggeser *Mobile Legends* dari posisi tiga besar (Sumber: <https://www.ekrut.com/media/PUBG-vs-mobile-legends-mana-yang-lebih-dimin> ati diakses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.49 WIB)



Gambar 1. 1 Tampilan Awal Game PUBG
(Sumber: <https://PUBGmobile.gcube.id/>)



Gambar 1. 2 Tampilan Pengguna Bermain Game PUBG
(Sumber : <https://PUBGmobile.gcube.id/>)



Gambar 1. 3 Tampilan Permainan Game PUBG
(sumber : <https://PUBGmobile.gcube.id/>)

Berdasarkan pengamatan peneliti beberapa waktu terakhir, fenomena *game Playerunknown's Battlegrounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi PUBG ini juga terjadi di lingkungan masyarakat diberbagai daerah dimulai dari anak sekolahan maupun pekerja kantor yang memainkan *game* tersebut, tetapi disini peneliti hanya berfokus pada mahasiswa. Hampir kebanyakan mahasiswa terutama laki-laki mengetahui *game* PUBG, bahkan kebanyakan memiliki aplikasi permainan ini di ponselnya. Ketika peneliti berjalan di sekitar kota Yogyakarta, selalu ada saja mahasiswa-mahasiswa yang sedang berkumpul dan

memainkan *game* tersebut di area kampus, warung-warung kopi di pinggir jalan, kafe, mall, kos-kosan hingga di taman umum kota. Di sisi lain, *game* PUBG ini banyak menuai kontroversi. Sejumlah unsur masyarakat seperti Majelis Ulama Indonesia MUI menilai permainan tersebut ditengarai memicu radikalisme karena mempraktikkan peperangan dan pembunuhan. Permainan *genre battle royale* itu menuai kontroversi setelah disebut mirip dengan aksi pelaku penembakan masjid di Christchurch, Selandia Baru. Selain itu peneliti juga menemukan beberapa berita mengenai dampak *game online*.

Seorang wanita yang bernama Lilybeth Marvel (37) yang mengaku kesulitan mengatasi kecanduan putranya, Carlito Garcia (13) dalam bermain *game*. Lily yang sedang menyuapi putranya di warnet menjadi bahan pembicaraan warganet setelah laman Viral Press membagikan video mereka. Dari video tersebut, terlihat Lily berjalan membawa piring berisikan makanan ke warnet, tempat putranya asik bermain *game*. Tak berhenti dari situ, dia juga masuk ke warnet untuk mensuapi putranya (Tifani, 2019).

Sepuluh anak di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain *game online* sepanjang tahun 2018. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, Hilma Paramita mengatakan rata-rata pasien sudah tak bisa mengendalikan diri bermain *game online*. Akibatnya, mereka sudah tak lagi bisa beraktivitas secara normal (Aziz, 2018).

Seorang remaja asal Wanaparthi, Hyderabad, India terserang stroke akibat terlalu lama bermain *game single-shooter* yaitu PUBG. Remaja berusia 19 tahun tersebut mengalami gangguan trombosis dan pembekuan darah di otak akibat terlalu lama bermain *game*. Didiagnosa pada 26 Agustus 2019, stroke yang dialami remaja ini menyebabkan lengan dan kaki kanannya mati rasa. Dokter Rumah Sakit Sunshine di Hyderabad bahkan menemukan fakta bahwa si remaja laki-laki juga mengalami penurunan berat badan begitu drastis, dehidrasi dan kekurangan nutrisi akibat lupa makan (Priambodo, 2019).

Selain menimbulkan gangguan kesehatan *Game* PUBG juga berdampak pada perilaku kekerasan pada remaja seperti yang terjadi seperti yang beritakan portal media *online* Kumparan yang menjelaskan bahwa banyak wacana pemblokiran *game* PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) yang diduga membawa pengaruh buruk bagi para pemainnya. Tak hanya itu, rencana untuk penjarakan mereka yang ketahuan memainkan *game* 'terlarang' itu juga telah ada. Pemerintah di berbagai negara yang membuat larangan menyatakan bahwa *game* elektronik memberikan candu kepada pemainnya. Bahkan, *game* itu dapat memicu kekerasan dan mengganggu kedamaian lingkungan. (Putri, 2019)

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yaitu Agus Salim (2016) dengan judul "*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*" yang menghasilkan kesimpulan bahwa perilaku belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi

antara bermain *game online* dan belajar. Kemudian dari Kukuh Azhari Ismail (2016) dengan judul “*Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*” yang menghasilkan kesimpulan yaitu permainan *Game Online Defense Of The Ancients* membuat pemainnya ambisius dalam pengertian jika bermain kalah akan mempunyai niat lagi untuk bermain sampai menang dan kalau menang ingin main lagi, dan ini membuat mahasiswa akan mengalami kecanduan jika tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa. Apabila menjadi pecandu *Game online Defense Of The Ancients (DOTA 2)* bisa menyebabkan nilai prestasi akademik di kampus menurun karena malas belajar dan malas mengerjakan tugas-tugas kuliah, jika kejadian ini terus berulang tanpa disadari maka mahasiswa tersebut terancam dikeluarkan dari kampus karena tidak bisa mengikuti perjanjian diawal masuk sebuah universitas.

Ayu Setianingsih (2018) dengan judul “*Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*” yang menghasilkan kesimpulan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga melupakan

tugas sekolah dan beribadahnya. Hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi di sekolah.

Maka dari itu peneliti ingin mencoba meneliti dampak mahasiswa bermain *game online* yaitu *game Playersunknown's Battlegrounds*, *game* yang sedang populer sekarang di kalangan mahasiswa baik itu yang kecanduan atau tidak kecanduan dalam lingkup perguruan tinggi di kota Yogyakarta. Peneliti sangat tertarik untuk membahas *game* ini karena peneliti ingin tahu bagaimana perubahan perilaku komunikasi dalam permainan *game* PUBG terhadap mahasiswa yang ada di Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana dampak *game Playerunknown's Battlegorunds* pada perilaku mahasiswa pengguna di Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *game Playerunknown's Battlegrounds* pada perilaku mahasiswa pengguna di Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berdaya guna sebagai berikut:

1. Secara akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi dan sebagai sumber referensi terhadap penelitian yang memiliki tema dampak negatif *game online* di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi.

2. Secara praktis

a. Untuk Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi orang tua agar lebih mengontrol anaknya dalam bermain *game* *Players Unknown's Battle Grounds*. Dan untuk mahasiswa pengguna hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran agar sadar dampak dan pengaruh dari penggunaan *game* *Playersunknown's Battlegrounds*.

b. Untuk Mahasiswa Pengguna

Menyadarkan akan bahaya dari *game* *PUBG* sehingga bisa mengambil sisi positif dari *game* *PUBG* tersebut.

E. Kerangka Teori / Kajian Teori

1. *New Media*

Kemunculan media baru ditandai dengan hadirnya internet. Internet adalah jaringan komputer dunia yang mengembangkan arpanet, yaitu suatu sistem komunikasi yang berkaitan dengan pertahanan keamanan yang dikembangkan pada tahun 60-an. Kehadiran internet ditangkap oleh para peneliti dan pendidik secara umum hingga mereka mengadakan riset dalam hal kemanfaatannya (Suciati, 2017: 32). Straubhaar dan LaRose menjelaskan

bahwa adanya perubahan terminologi menyangkut media. Perubahan itu berkaitan dengan perkembangan teknologi, cakupan area, produksi massal (*mass production*), distribusi massal (*mass distribution*), sampai pada efek yang berbeda dengan apa yang ada di media massa (dalam Nasrullah, 2014: 13).

Adapun menurut John Vivian keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografi, kapasitas interaksi, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time* (dalam Nasrullah, 2014: 14). Meyrowitz mengungkapkan bahwa lingkungan media baru atau dikenal dengan *cyberspace* telah membawa tawaran pemikiran baru terhadap riset media yang tidak hanya berfokus pada pesan semata, tetapi mulai melibatkan teknologi komunikasi itu sendiri yang secara langsung maupun tidak memberikan fakta bahwa perangkat komunikasi berteknologi itu merupakan salah satu bentuk atau tipe dari lingkungan sosial. Tidak hanya bisa dilihat sebagai media dalam makna teknologi semata, tetapi juga makna lain yang muncul seperti budaya, politik, dan ekonomi (dalam Nasrullah, 2014: 15).

Penggunaan media baru pada taraf bermain game dalam bentuk apapun sebagai contoh game Angry Birds, My Tom, birdy booble, barbie, zombie and plants, Animals, Candy Crush, Candy Shoot, dan lain-lain. Pada permainan game ini digunakan anak dan remaja serta terkadang orangtua. ternyata permainan yang ada sangat menyenangkan dan mengasyikkan.

Karena keadaan yang menyenangkan inilah yang menjadikan anak-anak kecanduan. Bahkan banyak terlihat anak-anak menangis jika disuruh berhenti untuk tidak selalu bermain game (Darwadi, 2017:40).

2. *Game Online*

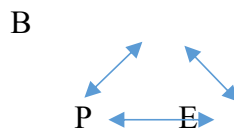
Dampak perkembangan teknologi yaitu perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet sehingga berkembanglah teknologi salah satunya adalah *game online*. Menurut Agustinus Nilwan menyatakan *game* merupakan permainan komputer yang dibuat menggunakan animasi dan juga memahami teknik dan metode animasi sebab semuanya akan saling berkaitan (Nurul, 2020:7). Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini.

Game online, merupakan kata sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang (Nurlaela, 2017:97).

Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan refreshing bermain game online dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis refreshing yang cepat, mudah dan murah. Kedua, game online tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti refreshing olahraga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri (Akbar, 2020:2)

3. Teori-Teori Perilaku

a. B = Behaviour, E = Environment, P = Person



Teori ini diungkapkan oleh Bandura yang memberikan informasi tentang bagaimana peran sebuah perilaku terhadap lingkungan dan individu yang bersangkutan. Teori ini mengungkapkan adanya hubungan yang sifatnya interaktif antara perilaku, lingkungan, dan individu. Hal ini berarti sebuah perilaku bisa menyebabkan atau disebabkan oleh individu maupun lingkungan tertentu, demikian pula dengan lingkungan dan individu. Ketiganya bisa menjadi sebab sekaligus bisa pula menjadi akibat bagi yang lain. Sebagai contoh, perilaku konsumsi narkoba disebabkan lingkungan negatif dan individu dengan kepribadian yang

tidak sehat. Namun di sisi lain bahwa perilaku ini, bisa pula membentuk lingkungan yang negatif dan kepribadian yang tidak sehat (Suciati, 2019: 47).

b. Teori insentif (*incentive theory*)

Asumsi dari teori ini menyatakan bahwa perilaku organisme disebabkan oleh adanya insentif. Insentif yang dimaksud di sini bisa berarti positif yaitu *reinforcement* seperti hadiah, pujian, atau apresiasi lainnya. Insentif yang berarti negatif bisa berupa *punishment* atau hukuman. Insentif positif akan memicu perilaku manusia, sedangkan insentif negatif akan dapat menghambat manusia untuk berperilaku (Suciati, 2019: 48).

c. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana memang dapat dikatakan, bahwa seseorang dapat berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal di suatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku (Narwoko & Suyanto, 2007: 98).

Bentuk-bentuk gangguan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Prayitno dan Amti (dalam Ulfa, 2017:5), bentuk-bentuk

gangguan perilaku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas, seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos, tidak senonoh, minggat, nakal, kasar, dimensi religius, seperti tidak melakukan salat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya.

Terbentuknya sikap itu banyak dipengaruhi dari lingkungan sosial dan kebudayaan seperti: keluarga, norma golongan agama, dan adat istiadat. Dalam hal ini keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk sikap putra-putranya. Sebab keluarga sebagai kelompok primer bagi anak merupakan pengaruh yang paling dominan. Sikap seseorang tidak selamanya tetap. Ia dapat berkembang manakala mendapat pengaruh, baik dari dalam maupun dari luar yang bersifat positif dan negatif (Abu Ahmadi, 2007:156).

4. Dampak Perilaku Kecanduan Permainan *Game Online*

Menurut Rini (2011: 28) terdapat empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Dampak- dampak tersebut antara lain:

1. Dampak terhadap Kesehatan
 - a. Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
 - b. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain permainan internet.

- c. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
- d. Kalau bermain permainan nternet sambil ngemil, kemungkinan besar badan akan meningkat.
- e. Stress.
- f. RSI adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.
- g. Kerusakan mata. Biasanya seseorang yang gemar bermain permainan internet adalah orang yang mengenakan kacamata. Sinar biru pada layar monitor komputer atau laptop dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis lutein pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula. Bermain permainan internet yang terlalu dekat dengan layar monitor komputer juga bisa menyebabkan mata minus rabun jauh (miopi), sehingga seseorang memerlukan kacamata minus.
- h. Maag. Seseorang yang kecanduan permainan internet umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.
- i. Epilepsi (ayan). Beberapa penelitian melaporkan bahwa

kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada permainan internet dapat memicu penyakit epilepsi atau ayan, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.

2. Dampak terhadap Kepribadian

- a. Suka mencuri. Banyak kasus yang terjadi dimana seseorang mencuri demi mendapatkan komputer yang diinginkan. Ada pula seseorang yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang jatah membeli buku pembelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli permainan internet terbaru.
- b. Malas. Akibat kecanduan bermain permainan internet, seseorang menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain permainan internet, seseorang akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan seseorang menjadi malas dalam segala segala hal.
- c. Suka bolos sekolah. Sering seseorang atau anak bolos sekolah dan pergi ke tempat permainan internet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak ketinggalan pelajaran. Banyak anak sepulang sekolah dengan masih mengenakan seragam sekolahnya, langsung beramai-ramai

mengunjungi warnet favoritnya untuk bermain permainan internet.

- d. Suka berbohong. Sikap seseorang yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain permainan internet. Seorang anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain permainan internet, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), berbohong bahwa ia tadi masuk sekolah padahal membolos.
- e. Kurang bergaul. Akibat keseringan bermain permainan internet. Seseorang akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika seseorang kecanduan permainan internet, hingga pergaulan mereka hanya di permainan internet saja. Maka dari itu, pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.
- f. Menjadi agresif. Kekerasan dalam permainan internet menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. Permainan internet tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak masih anak-anak.

3. Dampak terhadap Pendidikan

- a. Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain permainan internet, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah
- b. Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya di sekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah
- c. Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan
- d. Anak-anak yang kecanduan permainan internet akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap Prnya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya

4. Dampak terhadap Keluarga dan Masyarakat

- a. Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain

- b. Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap ditemukan saat anak-anak sedang bermain permainan internet. Jika hal ini dibiarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar seperti itu terhadap anak-anak yang lain di dalam keluarga atau masyarakat sekitar
- c. Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet
- d. Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain. Anak-anak yang sudah terpengaruh dengan permainan internet agar bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya atau pun adiknya yang lebih kecil

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang data-datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen, dan lain-lain, atau penelitian yang di dalamnya mengutamakan untuk mendeskripsikan secara analisis suatu peristiwa atau proses sebagaimana adanya lingkungan yang

alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari proses tersebut. Bogdan dan Taylor (dalam Lexy J. Moleong, 2001 : 3) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Metode ini dapat mengungkapkan peristiwa riil di lapangan bahkan mengungkapkan nilai-nilai tersembunyi dari penelitian ini. Metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan Pertama, menyesuaikan metode kualitatif dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden; dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2001: 5). Maka dari itu jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah jenis deskriptif kualitatif yang mempelajari masalah masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian dekriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Didalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dn menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, maka data diperoleh melalui :

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan bertanya langsung kepada informan. Setidaknya terdapat dua jenis wawancara, yakni wawancara terstruktur dan wawancara tak-terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, bahan-bahan wawancara disiapkan secara ketat. Sebaliknya, wawancara tak-terstruktur menghindari ketatnya struktur bahan (Agus, 2006:16). Adapun wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana di dalam metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung luwes, lebih terbuka, tetap fokus sehingga menghasilkan pembicaraan yang luas dan tidak kaku. Sementara itu adapun informan yang dipilih berdasarkan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa aktif di Kota Yogyakarta
- 2) Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
- 3) Bermain PUBG minimal selama tiga bulan
- 4) Menghabiskan waktu selama enam jam perhari dalam bermain game PUBG

b. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam

bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Adapun bentuk dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa buku, literatur jurnal-jurnal terkait objek kajian penyimpangan perilaku komunikasi pada mahasiswa yang bermain game PUBG.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah dampak dari *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile* terhadap perilaku mahasiswa di Yogyakarta pengguna *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile*.

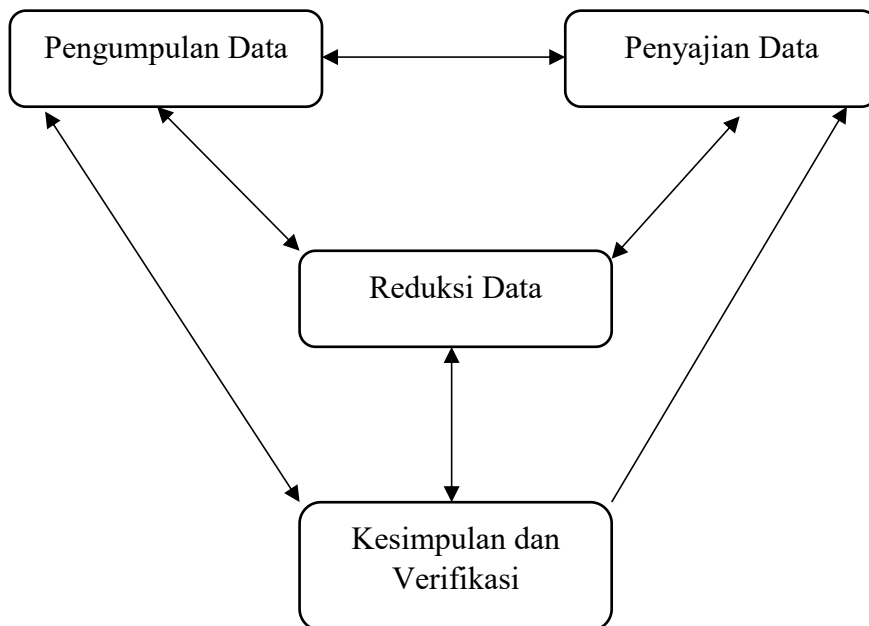
4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan diteliti adalah mahasiswa perguruan tinggi di Yogyakarta dan yang sudah menggunakan *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile* minimal satu tahun.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dilakukan mengalir dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap penarikan kesimpulan hasil studi. Komponen-komponen analisis data mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berhubungan dan sesudah pengumpulan data (Salim, 2006:22).

Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Interaktif



Sumber: Miles dan Huberman (Salim, 2006:22)

Proses atau tahapan dari analisis kualitatif tersebut dapat dijelaskan dalam tiga langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi.

2. Penyajian data

Penyajian data yaitu tahapan deskripsi kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif yang lazim digunakan adalah dalam bentuk teks naratif

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Dari awal pengumpulan data, periset kualitatif mencari makna dari setiap gejala yang diperolehnya di lapangan, mencatat keteraturan atau

pola penjelasan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kasualitas dan proposisi.

G. Validitas Data

Validitas data dalam penelitian kualitatif merupakan tindakan menguji kebenaran dan kejujuran subjek dalam mengungkap realitas menurut apa yang dialami, dirasakan atau dibayangkan (Kriyantono, 2010:71). Adapun validitas dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara; membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan pribadi (Kriyantono, 2010:72).