
DAMPAK SOSIAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP REMAJA DESA FOGI KECAMATAN SANANA KABUPATEN KEPULAUAN SULA

Florika D. Angelina¹, Veronika E. T. Salem², Hamdi Gugule³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Manado

Email: ¹florikasembiring@gmail.com, ²hamdigugule@gmail.com, ³veronikaelsalem@gmail.com

Diterima	13	Juli	2021
Disetujui	30	Desember	2021
Dipublish	30	Desember	2021

Abstract (English)

Nowadays, Mobile Legends Game is booming in the community, the fans are not indiscriminate, ranging from children to teenagers. Paying attention to the phenomenon of online games and their impacts, which are currently very widespread, the researchers conducted a study that aimed to determine the impact, both positive and negative impacts, from playing the online game Mobile Legends: Bang Bang on Adolescent smartphone users who play smart phones. games. The assessment method used in this research is a qualitative approach. Data collection techniques are more on participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The results of research by researchers on adolescents in fogi village confirmed that game players will get good knowledge and experience about technology, especially the internet, can make someone who plays creative and imaginative games, and can relax the mind when bored, the escape for teenagers is only how to play games so that they will get more serenagan and satisfaction. The negative impact that can be caused is that it can cause addiction so that it can interfere with learning concentration and neglecting duties and responsibilities as a teenager

Keywords: Social Impact, Online Games, Youth

Abstrak

Dewasa ini Game Mobile Legends sedang marak dimasyarakat, peminatnya tidak pandang bulu, mulai dari anak-anak sampai remaja. Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak, maka peneliti mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan, baik dampak positif maupun dampak negative, dari bermain game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Remaja pengguna telepon seluler pintar yang bermain game. Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi partisipasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian peneliti terhadap remaja di desa fogi membenarkan bahwa pemain game akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baik tentang teknologi terutama internet, bisa menjadikan seseorang yang bermain game kreatif dan imajinatif, dan dapat mengerileksakan pikiran ketika bosan maka pelarian bagi remaja adalah ngan cara bermain game sehingga mereka akan lebih mendapatkan ketenagnan dan kepuasan tersendiri. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah dapat menimbulkan kecanduan sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar dan melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai remaja

Kata kunci: Dampak Sosial, Game Online, Remaja

Pendahuluan (12 pt, Bold)

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline. Game terbagi atas dua jenis, pertama adalah game offline yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah game online yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet.

Dewasa ini Game Mobile Legends sedang marak dimasyarakat, peminatnya tidak pandang bulu, mulai dari anak-anak sampai remaja. Game Mobile Legends yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah Mobile Legends yaitu suatu permainan yang dirancang untuk ponsel pintar. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan berjuang menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka.

Pemain Game Mobile Legends biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan Game Mobile Legends, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, bahkan Game Mobile Legends juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Oleh sebab itu, banyak remaja yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan game online, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak, maka peneliti ingin

mengetahui lebih dalam “Dampak Sosial Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Remaja Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula”.

Agar permasalahan yang diteliti lebih terfokus kajiannya serta menghindari dari kesalah pahaman, maka dikemukakan fokus penelitian nara sumber dalam penelitian ini adalah Remaja pengguna telepon seluler yang bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang selama setahun di Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan, baik dampak positif maupun dampak negative, dari bermain game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Remaja pengguna telepon seluler pintar yang bermain game.

Metode Penelitian (12 pt, Bold)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisa data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Creswell, 2009). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena sifat masalah penelitian itu sendiri yang mengharuskan menggunakan penelitian dengan metode kualitatif. Fenomena penelitian yang terkandung dalam penelitian seperti tentang kehidupan, riwayat, perilaku social, dan gerakan social membutuhkan analisis kualitatif dengan penjelasan yang mendalam.

Informan dari penelitian ini ditentukan berdasarkan pada tujuan penelitian dan pertimbangan-pertimbangan tertentu, dari pihak warga dan keluarga yang ada di desa Manumpitaeng yang terjadi kekerasan dalam rumah tangga. Alasan ditetapkannya mereka sebagai informan kunci karena mereka adalah orang-orang yang tahu banyak tentang masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2011 hal 127) bahwa penentuan unit sampel (informan) dianggap telah memadai apabila sampai

pada taraf jenuh (redundancy). Artinya penambahan informan yang baru tidak akan menambah informasi yang baru dan berarti.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut, (1) menetapkan ruang lingkup studi, (2) mengumpulkan data atau informasi melalui : observasi dan wawancara. Uraian dibawah ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk menjangkau data dari informan.

1.Observasi

Pada tahapan ini peneliti terlibat langsung dalam proses identifikasi, pengumpulan data serta mempelajari fenomena yang terkait.

2.Wawancara

Pada tahapan ini, digunakan wawancara terbuka yaitu peneliti memberi kebebasan pada informan sebagai sumber data informan apa maksud dan tujuan dari peneliti, sehingga mendorong informan untuk berbicara secara luas dan mendalam tentang obyek yang diteliti dalam hal ini menyangkut.

Teknik analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan - bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan semuanya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data kualitatif menurut Milles dan Huberman (1992: 16 - 19) meliputi tiga komponen analisis yaitu :

1.Reduksi Data. Reduksi data diartikan sebagai pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transpormasidata kasar yang muncul dari catatan tertulis dilapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengarahkan, menggolongkan, membuang yang tidak perlu, mengorganisasi data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi, cara yang dipakai dalam reduksi data dapat melalui seleksi yang panjang, melalui ringkasan tau uraian singkat nmenggolongkannya kedalam suatu pola yang lebih luas.

2.Penyajian Data (Display). Penyajian data dibatasi sehingga sebagaian kumpulan

informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan menganalisis. Penyajian data lebih baik adalah merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid.

3.Penarikan Kesimpulan (Verifikasi Data). Peneliti berusaha mencari arti benda - benda, mencatat keteraturan, pola - pola penjelasan, kionfigurasi, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan senantiasa diuji kebenarannya, kekompakannya, dan kecocokan, yang merupakan validitasnya sehingga akan memperoleh kesimpulan yang benar kejelasannya.

Pengabsahan data dilakukan dengan mengikuti petunjuk Sugiyono (2010) yang menyatakan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, credibility (validitas internal), transferability (validitas eksternal), dependability (realibilitas), dan confirmability (obyektivitas).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1.Pemahaman Tentang Game Online Mobile Legends Bang Bang

Berdasarkan hasil wawancara pada informan 1, bisa ditarik kesimpulan bahwa waktu yang digunakan untuk bermain game online melampaui dari rata-rata waktu individu dalam menggunakan handphone. Jadi informan akan merasakan waktu-waktu pada saat disekolah terasa sangat lama dan yang hal paling di tunggu-tunggu informan yaitu bek tanda pulang sekolah.

Menurut informan 2, untuk para gamers yang memainkan permainan tersebut,tetapi idak semua jenis permainan game online ini yang ada trunamenya ,jenis game online yang sering mengadakan trunamen yaitu jenis game online mobile legends. Dengan adanya hal tersebut

akan menjadi daya Tarik sendiri untuk para gamers. Karena seperti yang sudah diungkapkan oleh salah satu informan yang bernama Erik Hasan diatas jika bisa memenangkan trunamen yang diadakan oleh salah satu jenis game tersebut memperoleh berupa uang tunai .

2.Dampak yang dirasakan ketika sedang bermain Game Online Mobile Legends

Dampak Positif

Berdasarkan pendapat dari informan 1, maka memang benar ketika bermain game kita dapat menganalisis kemampuan terutama dalam hal kecintaannya pada game online, maka demi mencapai tujuan tadi ia benar-benar menentukan strategi yang pas dalam tim-nya agar dapat mengalah tim milik lawan.

Berdasarkan pendapat dari informan 2 dari hasil penelitian peneliti, kedua mengatakan bahwa adanya manfaat teknologi yang bisa dijadikan pembelajaran secara online maka ia dapat belajar bermain dahulu lewat channel orang lain yang sudah pro sebelum melakukan permainan tersebut.

Hasil penelitian peneliti terhadap remaja di desa fogi membenarkan bahwa pemain game akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baik tentang teknologi terutama internet, bisa menjadikan seseorang yang bermain game kreatif dan imajinatif, dan dapat mengerileksakan pikiran ketika bosan maka pelarian bagi remaja adalah ngan cara bermain game sehingga mereka akan lebih mendapatkan ketenagnan dan kepuasan tersendiri.

Dampak Negatif

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, dampak negatif yang dirasakan oleh remaja ini juga menjadi salah satu dampak dari game online dimana para pemain akan terganggu malah

sebaliknya terbiasa dengan kosa kata kasar yang diperoleh pada saat permainan di mulai,kebanyakan gamers saat bermain game online akan terbiasa dengan yang namanya identic kosa kata baru atau kebiasaan baru yang lama-kelaman terkenal menghina dan menghakimi dikalangan para pemain game itu sendiri.

Beberapa informan juga mengatakan bahwa seseorang yang bermain game akan menimbulkan efek ketagihan yang bisa melupakan kehidupan nyata memang benar salah satu informan saya yang bernama Elyian mengatakan ia melalikan kehidupan nyata serta ia mengabaikan orang tua juga pernah akibat keasyikan bermain game.

Berdasarkan defenisi Arfin dan Adeng menyatakan adanya gangguan tidur yang terjadi memang benar,informan peneliti remaja di desa fogi mengatakan karena keasyikan bermain apalagi ketika bermain kita menang terus jadinya tidak mau berhenti karena tujuan dari bermain game online tadi adalah untuk meraih kemenangan. Akibatnya berlebihan dalam bermain tidak ingat waktu hingga rela bergadang demi bisa bermain game menyebabkan gangguan tidur dari yang tidur jam 10 misalnya bisa menjadi 4 pagi.

Pembahasan

Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses Game Online mobile legends

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah mendapatkannya. Terutama bidang alat komunikasi handphone yang saat ini sangat dipengaruhi oleh masyarakat tanpa terkecuali,mulai dari anak kecil sampai orang dewasa,mulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah, orang desa hingga orang kota

semuanya mengenal alat komunikasi ini.

Terlebih lagi saat ini sedang marak-maraknya permainan yang bisa dimainkan di handphone, seperti berbagai jenis permainan bisa dimainkan di alat komunikasi ini, biasanya disebut dengan nama game online. Game online ini banyak kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari meskipun banyak orang yang berpikir bahwa permainan game online ini sangat identik dengan komputer, padahal tidak semua game berhubungan dengan komputer saja melainkan game juga bisa dimainkan dengan menggunakan telepon genggam (HP). Game online juga bisa dijadikan sarana untuk refreshing atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan si pemain baik itu dalam kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja.

Banyak faktor-faktor yang mendorong para remaja mengakses game online, salah satunya yakni gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Tidak bisa dipungkiri bahwa sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan akan bangga jika mahir dalam sebuah permainan. Faktor yang lainnya yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana untuk belajar dalam berbahasa asing (Berbahasa Inggris). dan faktor pendorong remaja bermain game online, yaitu remaja mendapatkan nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari kehidupan manusia, rasa empati dan escapism (lari dari kenyataan), dan remaja juga bisa mendapatkan mengejar rekreasi dan merasakan kehidupan saat bermain game online dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup,

dan banyak melakukan interaksi dengan orang asing melalui game online ini

Dampak Game online mobile legends Terhadap Remaja Di Desa Fogi

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang ada juga yang kalah. game online termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. Game online merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan internet yang bisa digunakan dengan PC (Personal Computer) maupun handphone (HP). Game online bisa dimainkan lebih dari satu pemain dan waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin majunya game online. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan game online tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan di desa-desa sudah mengenal game online, karena game online bisa diakses melalui handphone (HP).

Remaja di Desa Fogi Kecamatan Sanana Kabupaten Sula dalam bermain game online rata-rata dengan waktu 7-9 jam setiap hari. Game online sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari remaja di Desa Fogi. Ketergantungan para remaja dalam bermain game online mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Para pemainnya mau pun berlama-lama duduk hanya untuk memainkan game tersebut serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain game online tersebut.

Dampak Bermain Game online Bagi remaja

game online ini selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya, hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi.

Kesimpulan

Game online dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negative bagi remaja, yaitu sebagai berikut:

Dampak positifnya

1.Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat dan berpikir secara mendalam.

2.Remaja dapat melatih pikiran,konsentrasi,menjawab dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar. hasil penelitian ini remaja yang berusia 18-21 tahun yang menyatakan bahwa seseorang yang bermainan game akan lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game memang benar ketika bermainan game kita dapat menganalisis kemampuan terutama dalam hal kecitaannya pada game online, maka demi mencapai tujuan tadi ia akan benar-benar menentukan strategi yang pas dalam tim-nya agar dapat mengalah tim milik lawan.dan dampak dari game online adalah mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik, melatih berkomunikasi dengan orang lain dan dapat mengerti serta mengartikan bahasa inggris yang terdapat pada game online maupun internet.dan dampak positif lainnya bahwa manfaat teknologi yang bisa dijadikan pembelajaran secara online seperti game maka ia dapat belajar bermain dahulu lewat channel orang lain yang pro sebelum melakukan permainan.

Dampak negatif

1.Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam- jam di luar sekolah

2.konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online suka berkata- kata kasar saat teman sedang memanggil karena konsternasinya terganggu bermain game

3.sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai remaja.

Daftar Pustaka

- John Creswell. (2012). Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Miced. Yogyakarta,Pustaka Belajar
- Miles dan Huberman. (1992). Analisis data Kualitatif. (diterjemahkan Ole: Tjetjep Rohedi Rosidi). Jakarta: Universitas Indonesia
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung