

MOTIF REMAJA LAKI-LAKI BERMAIN *GAME ONLINE PUBG MOBILE* DI KELURAHAN MENALA KECAMATAN TALIWANG KABUPATEN SUMBAWA BARAT

Veryan Kurniawanto¹, Solikaturun², Ika Wijayanti³

Program Studi Sosiologi, Universitas Mataram

Email: Vkurniawanto@gmail.com

Abstrak

Game online banyak diminati oleh remaja di Indonesia, termasuk di Kelurahan Menala, Sumbawa Barat. Remaja di Kelurahan Menala yang kecanduan *game online PUBG Mobile* sebagian besar adalah laki-laki. *Game online PUBG Mobile* memiliki dampak negatif seperti begadang hingga larut malam, sulit dikelola dan menentang orang tua karena kecanduan bermain game online. Penelitian ini mengidentifikasi motif remaja bermain *game online PUBG Mobile* di Kelurahan Menala dan menganalisis dampak bermain game online. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Motive Teori oleh Alfred Schutz. Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan pendekatan fenomenologis dengan teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah kondensasi data, penyajian data, dan kesimpulan yang ditarik. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa remaja yang memainkan game online *PUBG Mobile* memiliki beberapa motif, yaitu motif 'karena', hobi bermain game, ajakan teman, trend, dan pengaruh lingkungan sosial. Sementara itu, motif “untuk” (*in-order-to-motive*) antara lain ingin menjadi *Professional Player* dan *Streamer game PUBG Mobile*. *Game online PUBG Mobile* juga memiliki dampak negatif dan positif, yaitu dampak negatif dari bermain *game online PUBG Mobile* ini adalah susah diatur, begadang, kecanduan bermain game, bisa mengikuti kompetisi/turnamen sehingga dapat berdampak buruk bagi remaja. Namun dampak positifnya yaitu remaja yang memiliki kemampuan dan dedikasi dapat mengikuti turnamen *game PUBG Mobile*, membuka peluang untuk mengembangkan kemampuan serta meraih prestasi di bidang esport.

Kata Kunci: Game online *PUBG Mobile*, Motif, Remaja

Abstract

*Online games are in great demand by teenagers in Indonesia, including in Menala Village, West Sumbawa. Teenagers in Menala Village who are addicted to the online game PUBG Mobile are mostly men. PUBG Mobile online games have negative impacts such as staying up late at night, being difficult to manage and defying parents due to addiction to playing online games. This study identified the motives of teenagers playing PUBG Mobile online games in Menala Village and analyzed the impact of playing online games. The theory used in this study is Motive Theory by Alfred Schutz. This study uses a Qualitative Method with a phenomenological approach with data collection techniques, namely observation, interview, and documentation techniques. The data analysis in this study is data condensation, data presentation, and conclusions drawn. Based on the results of the study, it shows that teenagers who play the PUBG Mobile online game have several motives, namely 'because' motives, hobby of playing games, invitation to friends, trends, and the influence of the social environment. Meanwhile, the motive "for" (*in-order-to-motive*) includes wanting to become a Professional Player and Streamer of the PUBG Mobile game. The PUBG Mobile online game also has a negative and positive impact, namely the negative impact of playing this PUBG*

Mobile online game is difficult to manage, staying up late, addicted to playing games, being able to participate in competitions/ tournaments so that it can have a bad impact on teenagers. However, the positive impact is that teenagers who have the ability and dedication can participate in PUBG Mobile game tournaments, opening up opportunities to develop their skills and achieve achievements in the field of esports.

Keywords: *Motif, Online Game PUBG Mobile, Teenagers*

Pendahuluan

Indonesia kini menjadi salah satu negara dengan minat pemain game yang tinggi, khususnya di sektor game online. Hal ini berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya ketika pasar game online di Indonesia masih relatif rendah. Perkembangan pesat ini terjadi karena kemajuan teknologi yang membuat anak-anak zaman sekarang lebih memilih bermain di gadget dibandingkan permainan tradisional (Qarthazanny, 2022). Permainan tradisional yang merupakan bagian dari kebudayaan dan sangat baik untuk melatih fisik mental anak mulai ditinggalkan karena dianggap tidak relevan dengan kehidupan masa kini.

Game online saat ini telah berkembang menjadi lebih dari sekadar hiburan pengisi waktu luang. Platform ini telah membuka peluang kerja baru seperti YouTuber dan Pemain Profesional, didukung dengan adanya turnamen-turnamen dari tingkat lokal hingga nasional dengan hadiah yang fantastis. Hal ini membuat banyak anak-anak bercita-cita menjadi Pemain Profesional (Qarthazanny, 2022). Namun di sisi lain, game online juga dapat menyebabkan kecanduan yang membuat orang melupakan lingkungan sekitarnya.

Game online didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara daring dengan melibatkan interaksi pemain secara langsung melalui Internet. Dalam game online, pemain memiliki karakter atau avatar yang dapat dikendalikan, berkomunikasi dengan pemain lain, menjalankan misi, atau bersaing dalam turnamen. Untuk memainkan game online, pemain memerlukan komputer

atau konsol gim dengan spesifikasi memadai serta koneksi Internet yang stabil dan cepat (Kumparan, 2023).

Fenomena game online tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi telah menjamur hingga ke pelosok negeri, termasuk di Kelurahan Menala, Sumbawa Barat. Hasil observasi menunjukkan bahwa konsumsi game online di daerah ini cukup tinggi di kalangan remaja. Banyak orang tua mengeluh mengenai dampak game online *PUBG Mobile* yang dimainkan anak-anak mereka, seperti malas belajar, sering terlambat bangun pagi, enggan membantu orang tua, dan meningkatnya pengeluaran untuk membeli kuota internet (Ingkiriwang et.al, 2021).

Remaja di Kelurahan Menala aktif menggunakan smartphone dan mayoritas bermain game online. Penelitian difokuskan pada remaja akhir berusia 19-21 tahun yang termasuk kategori Pro Player dan telah bermain *PUBG Mobile* selama 5 tahun. Setiap malam, para remaja berkumpul di GH (*gaming house*) untuk bermain game online dengan memanfaatkan fasilitas wi-fi yang tersedia. Faktor tersedianya fasilitas, misalnya smartphone dan jaringan internet yang stabil semakin mempermudah sebagian remaja untuk mengakses dan bermain game online (Obiyanto & Muhaimin, 2022).

Remaja yang mengalami kecanduan game online di Kelurahan Menala umumnya sulit untuk berhenti bermain. Menurut (Jannah et al., 2015), remaja yang kecanduan bermain game online cenderung kurang tertarik dengan kegiatan lain dan merasa gelisah saat tidak bermain game online. Observasi langsung

di lapangan menunjukkan bahwa ada remaja yang marah-marah karena kalah atau mengalami gangguan saat bermain, seperti gangguan sinyal atau smartphone yang lambat.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif remaja di Kelurahan Menala bermain game online dan alasan yang melatarbelakangi mereka menjadikan game online sebagai prioritas utama hingga mengalami kecanduan. Penelitian ini juga penting untuk mengidentifikasi dampak yang terjadi pada remaja yang kecanduan game online, mengingat fenomena ini dapat menyebabkan remaja menjadi agresif, pemarah, suka memberontak, dan berkata kasar jika dinasihati. Kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Novrialdy, 2019).

Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian adalah teori Alfred Schutz tentang tindakan sosial yang melibatkan motif karena (*because motive*) dan motif tujuan (*in-order-to motive*). Teori ini memadukan fenomenologi transendental milik Husserl dengan pemikiran Max Weber tentang "*verstehen*". Schutz memandang dunia sosial sebagai sesuatu yang intersubjektif dan pengalaman yang penuh makna (*meaningful*). Konsep yang dikembangkan bertumpu pada makna tindakan, di mana makna tindakan identik dengan motif yang mendasari tindakan tersebut.

Schutz tertarik dengan cara-cara aktor menggunakan skema interpretatifnya untuk merasionalisasikan fenomenologi personalnya dalam kehidupan sehari-hari. Ia ingin mengetahui cara seseorang menginterpretasikan dan memahami kesadaran orang lain sementara orang tersebut hidup dalam aliran kesadarannya sendiri. Schutz juga menggunakan intersubjektivitas dalam pengertian yang lebih luas untuk mencakup perhatian dunia sosial, khususnya hakikat sosial pengetahuan (Ritzer, 2019). Menurut Schutz, seluruh pengetahuan dimulai dari akal sehat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Konsep *stock of knowledge* menjadi fundamental dalam teori Schutz. Dari kehidupan sehari-hari, seseorang memperoleh *stock of knowledge* untuk memahami makna dan apa yang dikatakan atau dilakukan orang lain. Aktor menggunakan *stock of knowledge*nya dan hal ini kemudian menjadi pengetahuan yang tidak disadari. Menurut Schutz, *stock of knowledge* merupakan keseluruhan peraturan, nilai, norma, konsep tentang tingkah laku yang menjadi pijakan bagi seseorang untuk memberi interpretasi terhadap berbagai hal yang terjadi di sekitarnya sebelum melakukan suatu tindakan (Haryanto, 2016).

Motif tujuan (*in-order-to motive*) merupakan sebuah tujuan yang ingin dicapai suatu aktor yang melakukan tindakan tertentu berdasarkan *stock of knowledge*nya selama masa hidupnya. Aktor melakukan aksinya disertai dengan harapan-harapan yang terproyeksi. Adanya harapan dalam setiap tindakan

aktor berkaitan dengan ambisi untuk mewujudkan harapan tersebut. Agar harapan dapat menjadi nyata, seorang aktor akan melakukan motif karena (*because motive*) yang melibatkan maksud, rencana, antisipasi, dan prediksi dalam perwujudannya.

Ketika aktor melakukan proses pengungkapan motif tujuan, biasanya akan mengungkapkan "karena" apa dia melakukan hal tersebut yang dikenal sebagai *because motive*. Namun tidak serta merta *because* yang diungkapkan pertama kali merupakan "*because*" yang asli, karena adanya "penyamaran" lewat bahasa dalam pengungkapan motif karena. Untuk menemukan *because* yang asli, diperlukan pendalaman bagi pengamat terhadap aktor guna mendapatkan esensi dari motifmotif yang dilakukan.

Dalam aplikasinya pada motif bermain *PUBG Mobile*, teori Schutz dapat memberikan wawasan mendalam tentang mengapa individu memilih bermain *PUBG* dengan memahami motif mereka. Penelitian tentang perilaku pemain dapat memanfaatkan konsep "motif untuk" dan "motif karena" untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan bermain game. Penerapan teori Alfred Schutz dapat memperkaya pemahaman tentang fenomena bermain game online seperti *PUBG Mobile*, baik dari sudut pandang individu maupun sosial, serta membantu pengembang game merancang fitur yang sesuai dengan motivasi pemain.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Menala, Kecamatan Taliwang,

Kabupaten Sumbawa Barat dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk memahami secara mendalam motif dan dampak bermain *game online PUBG Mobile* pada remaja. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan memahami secara mendalam fenomenafenomena yang berkaitan dengan pengalaman objek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi dalam bentuk kata dan bahasa dalam konteks tertentu melalui metode alami (Moleong, 2021). Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk menggali lebih dalam informasi dan mengetahui fenomena terkait remaja yang bermain *game online PUBG Mobile* di lokasi penelitian tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipan dengan peneliti terjun langsung mengamati remaja yang bermain game online *PUBG Mobile*, wawancara mendalam dengan 14 informan yang terdiri dari 11 remaja pemain aktif *PUBG Mobile* (informan utama) dan 3 orang tua (informan kunci), serta dokumentasi berupa jurnal terkait game online. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling dengan kriteria: mengetahui tentang game online, bermain game online, memiliki ketersediaan waktu untuk memberikan informasi, dan terdampak game online (Dana P. Turner, 2020). Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer yang diperoleh langsung melalui wawancara mendalam dan data sekunder dari tulisan-tulisan informasi berupa buku, jurnal, artikel, website, serta skripsi yang relevan (V. Wiratna Sujarweni, 2018; Moleong, 2021).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang meliputi tiga tahap: kondensasi data untuk memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah menjadi lebih kuat, penyajian data dalam bentuk uraian naratif deskriptif hasil interpretasi temuan penelitian, dan penarikan kesimpulan yang mampu menjawab rumusan masalah yang ditetapkan (Sugiyono, 2016). Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi yang mencakup triangulasi sumber untuk membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan informasi dari berbagai sumber, triangulasi teknik untuk mengecek data dengan teknik yang berbeda pada sumber yang sama, dan triangulasi waktu untuk mengecek konsistensi dan ketepatan data pada waktu yang berbeda (Moleong, 2021). Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam tentang motif remaja bermain *PUBG Mobile* dan dampaknya sambil memastikan validitas temuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan Game Online di Kalangan Remaja di Kelurahan Menala

Game online telah menjadi fenomena yang tidak asing lagi bagi remaja Kelurahan Menala, terutama karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi menyebabkan permainan bertransformasi ke arah yang lebih canggih, di mana permainan yang dulunya hanya bisa dimainkan di luar rumah atau memerlukan area luas kini hanya memerlukan handphone dan

jaringan internet yang stabil. Ada berbagai macam jenis game yang dimainkan remaja Kelurahan Menala seperti *Player Unknowns Battle Grounds (PUBG)*, *Free Fire (FF)*, *Arena Of Valor (AOV)*, *Clash Of Clans (COC)*, dan *Mobile Legend (ML)*, namun saat ini game yang paling sering dimainkan adalah *PUBG Mobile*.

PUBG Mobile merupakan permainan yang dirilis pada Maret 2018 dengan *genre battle royale*. Permainan ini awalnya tersedia hanya untuk platform PC namun suksesnya versi tersebut membuat *PUBG Corporation* tertarik untuk membuat versi mobile-nya melalui kerjasama dengan *Tencent Games*. Permainan ini membutuhkan sekitar 100 orang untuk dimulai dan dapat dimainkan dengan mode solo, duo atau squad yang berisi 4 orang. Setiap pemain akan diterbangkan kemudian menentukan sendiri tempat untuk turun dengan parasut dan melakukan perlengkapan atau *looting*.

Masuknya game *PUBG Mobile* di Kelurahan Menala terjadi pada tahun 2019-2020, meskipun sebelumnya sudah ada namun tidak terlalu banyak yang bermain. Game ini mulai ramai sekitar tahun 2021-2022, bahkan ada yang sudah bermain sejak tahun 2018. Sebelum mengenal game online *PUBG Mobile*, remaja di Kelurahan Menala rata-rata dulu bermain game di warnet seperti *Point Blank* dan *Counter Strike*. Pemahaman terhadap game online mengalir seiring dengan penggunaan game online itu sendiri, di mana remaja biasanya belajar melalui tutorial di media sosial atau langsung bermain karena dalam game tersebut terdapat panduan.

Para remaja di Kelurahan Menala tidak serta merta meninggalkan kewajiban atau tanggung jawab lainnya meskipun bermain berjam-jam, karena mereka memiliki kegiatan lain seperti sekolah atau bekerja. Untuk membagi waktu bermain agar tidak mengganggu kegiatan lainnya, para remaja biasanya bermain *PUBG Mobile* setelah sekolah atau setelah bekerja. Mereka bermain bersama-sama di tempat nongkrong atau *Gaming House*, yaitu rumah khusus tempat remaja bermain game yang sudah disediakan wifi oleh pemilik *Gaming House*.

Dalam game *PUBG Mobile*, pemain bisa bermain sendiri (*solo squad*) ataupun bermain dengan tim, namun para remaja Kelurahan Menala lebih sering bermain bersama teman-teman mereka di *Gaming House* karena lebih seru dan bisa berinteraksi secara langsung. Meskipun tidak bisa berkumpul di satu tempat, mereka masih bisa bermain dan berinteraksi lewat handphone karena dalam game *PUBG Mobile* terdapat fitur mengundang teman dan berkomunikasi antar pemain. Para remaja biasanya mulai ramai bermain bersama pada malam hari sekitar jam 8 malam ke atas ketika aktivitas sudah selesai dilakukan.

Game *PUBG Mobile* lebih diminati dari game lainnya karena faktor *gameplay* yang simpel dan mudah dipahami sehingga orang yang baru pertama kali bermain pun akan sangat mudah untuk bisa bermain. Selain itu, aturan dalam game *PUBG Mobile* relatif lebih mudah serta tidak memakan waktu yang begitu lama dalam satu kali game, biasanya berlangsung sekitar 20-35 menit sehingga cocok dimainkan di waktu senggang. Para

remaja tidak sembarangan dalam memilih tim, biasanya ada tim-tim kecil yang dibentuk agar *chemistry* saat bermain berjalan dengan baik.

Dalam game *PUBG Mobile* terdapat berbagai role atau peran yang harus dikuasai setiap pemain, yaitu *In Game Leader* (IGL) yang bertugas mengatur pergerakan dan formasi tim, *Rusher* sebagai orang terdepan yang harus memiliki kemampuan menembak baik, *Sniper* yang berperan sebagai mata tim untuk memberi informasi posisi musuh, *Support* yang bertugas menyediakan *resource* tim dan fokus ke *looting*, serta *Carry* yang bertugas membawa tim menuju kemenangan dengan senjata dan *armor* level tinggi. Setiap role memiliki tugas dan fungsi spesifik yang disesuaikan dengan kemampuan individu masing-masing.

Para remaja di Kelurahan Menala sering mengikuti turnamen bersama tim yang mereka bentuk untuk mengasah skill bersama dan mempererat *chemistry* antar tim. Turnamen ini tidak hanya bertujuan untuk mengasah kemampuan bermain, tetapi juga untuk mendapatkan hadiah yang lumayan besar bila memenangkan turnamen yang diikuti. Partisipasi dalam turnamen membutuhkan kerjasama yang baik antar anggota tim agar dapat memenangkan pertandingan di setiap game yang dimainkan.

Motif Remaja Bermain Game online PUBG Mobile Di Kelurahan Menala

Penelitian ini mengkaji motif remaja di Kelurahan Menala dalam bermain game *PUBG Mobile* menggunakan perspektif Alfred Schutz yang membagi motif menjadi dua kategori: motif karena

(because motive) yang berkaitan dengan pengalaman masa lalu, dan motif untuk (in order to motive) yang berkaitan dengan tujuan masa depan. Kedua jenis motif ini saling berinteraksi membentuk pola perilaku gaming di kalangan remaja setempat. Berikut motif remaja bermain game online *PUBG Mobile* berdasarkan hasil penelitian:

1) Motif Karena (*Because Motive*)

a. Hobi Bermain Game Online

Faktor hobi menjadi motif utama remaja dalam bermain *PUBG Mobile*. Sebagian besar remaja sudah memiliki ketertarikan terhadap game sejak lama, bahkan sebelum *PUBG Mobile* populer. Mereka sudah terbiasa bermain berbagai jenis game seperti *Counter Strike* dan *Dota* di warnet, sehingga *PUBG Mobile* menjadi kelanjutan alami dari hobi yang sudah mengakar dalam diri mereka.

b. Trend

Media sosial, khususnya YouTube, berperan signifikan dalam memperkenalkan *PUBG Mobile* kepada remaja. Melihat streamer dan content creator bermain game ini menciptakan daya tarik tersendiri bagi remaja untuk ikut mencoba. Trend yang dibawa melalui platform digital ini menjadi katalis yang mempercepat penyebaran popularitas *PUBG Mobile* di kalangan remaja Kelurahan Menala.

c. Ajakan Teman

Faktor lingkungan pertemanan sangat berpengaruh dalam memulai kebiasaan bermain *PUBG Mobile*. Banyak remaja mulai bermain karena diajak teman-teman di sekitarnya, baik teman sekolah maupun teman tongkrongan. Rasa penasaran melihat aktivitas teman

dan keinginan untuk tidak ketinggalan dari kelompok mendorong mereka untuk ikut serta dalam aktivitas gaming bersama.

d. Pengaruh Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial yang mendukung aktivitas gaming menciptakan tekanan positif bagi remaja untuk terlibat. Pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam membentuk kebiasaan bermain, dimana remaja yang awalnya hanya penasaran akhirnya menjadi kecanduan karena terus terpapar oleh aktivitas gaming di lingkungan sekitar mereka.

2) Motif Untuk (*In Order to Motive*)

a. Profesional Player

Motif masa depan yang paling menonjol adalah keinginan menjadi pemain profesional. Remaja bermain berjam-jam untuk mengasah keterampilan dengan harapan bisa direkrut tim esports Indonesia dan berkompetisi di turnamen internasional. Mereka memiliki visi untuk membawa nama daerah mereka dan dikenal dalam dunia esports nasional maupun internasional.

b. Streamer *PUBG Mobile* dan Motivasi Turnamen serta Prestasi

Profesi streamer menarik bagi remaja karena dianggap menyenangkan sekaligus menguntungkan secara finansial. Mereka melihat peluang untuk menghibur penonton sambil menghasilkan uang melalui gift, koin, atau challenge dari viewers. Selain itu, ada kemungkinan dikontrak langsung oleh official game untuk mereview produk baru dan mempromosikannya kepada penonton. Keberadaan turnamen lokal seperti yang diselenggarakan ESI KSB memberikan motivasi konkret bagi remaja. Dengan hadiah yang menarik, seperti turnamen

HUT KSB dengan total hadiah 50 juta rupiah, remaja termotivasi untuk terus bermain dan mengasah kemampuan. Kemenangan dalam turnamen tidak hanya memberikan hadiah materi tetapi juga prestise dan pengakuan.

Dampak Game Online *PUBG Mobile*

Penggunaan gameonline *PUBG Mobile* di kalangan remaja Kelurahan Menala telah menjadi fenomena yang hampir tidak asing lagi. Remaja bermain game ini secara rutin setiap hari, baik dengan teman sebaya, keluarga, maupun saudara. Meskipun mudah diakses melalui download di playstore, aktivitas gaming ini membawa berbagai dampak yang perlu diperhatikan, baik dampak negatif maupun positif.

1) Dampak Negatif

a. Susah Diatur

Kecanduan game online membuat remaja mengalami perubahan perilaku yang tidak diinginkan. Mereka menjadi lebih agresif, kurang sabar, sulit diatur, lebih introvert, dan enggan berkomunikasi dengan orang tua atau anggota keluarga lainnya. Remaja sering tidak mendengarkan panggilan orang tua, memberikan banyak alasan ketika disuruh melakukan sesuatu, tidak memikirkan nasihat yang diberikan, dan bersikap cuek terhadap orang tua karena terlalu mementingkan permainan mereka.

b. Begadang

Bermain *PUBG Mobile* hingga tengah malam menjadi kebiasaan yang merugikan bagi remaja. Aktivitas begadang ini membuat mereka lupa melakukan kewajiban seperti sholat, membantu orang tua, dan belajar. Remaja

menjadi tidak tenang dengan dirinya sendiri sehingga tugas sekolah tidak dikerjakan. Kebiasaan begadang juga mengganggu kesehatan fisik dan membuat mereka terlambat datang ke sekolah keesokan harinya.

c. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan perilaku ketergantungan berlebihan yang membuat remaja tidak mampu mengontrol atau mengendalikan aktivitas bermain mereka. Mereka terus bermain dari saat berkumpul dengan teman hingga larut malam di rumah, mengabaikan tugas sekolah dan aktivitas lainnya. Kecanduan ini menyebabkan remaja kurang berinteraksi dengan lingkungan, lebih memilih menghabiskan waktu hanya untuk bermain game, dan kehilangan minat terhadap dunia luar.

2) Dampak Positif

a. Partispasi dalam Turnamen

Meskipun banyak dampak negatif, game online juga memberikan dampak positif berupa kesempatan mengikuti kompetisi atau turnamen. Turnamen game online menawarkan hadiah menarik seperti uang tunai, peralatan gaming, dan kesempatan bergabung dengan tim profesional. Kompetisi ini mendorong persaingan sehat dan meningkatkan kualitas permainan, serta membuka peluang bagi pemain berbakat untuk menjadi profesional dan menghasilkan pendapatan dari keahlian mereka.

Banyak remaja memiliki ambisi untuk menjadi pemain profesional melalui partisipasi dalam turnamen lokal. Mereka berusaha konsisten mengikuti setiap turnamen yang diadakan di Kelurahan Menala dengan harapan bisa mencapai

level profesional. Meskipun orang tua kurang memahami konsep pro player, dukungan terhadap prestasi anak dalam turnamen menunjukkan bahwa gaming dapat memiliki aspek positif ketika diarahkan dengan baik dan dikelola secara seimbang.

Analisis Teori Motif dari Alfred Schutz

Alfred Schutz adalah seorang sosiolog yang mengembangkan teori tentang pemahaman tindakan sosial yang melibatkan interpretasi subjektif individu dalam konteks sosial. Menurut Schutz, motif adalah alasan yang mendasari perilaku seseorang, yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, makna yang dibangun dalam interaksi sosial, dan pemahaman individu terhadap dunia sekitarnya. Teori ini menjadi landasan untuk memahami fenomena bermain game *PUBG Mobile* di kalangan remaja.

Schutz memandang bahwa dari setiap tindakan manusia terdapat dua motif utama yang menggerakkan dirinya, yakni "*inorder-to motive*" (motif tujuan atau harapan) dan "*because motive*" (motif karena). Schutz mengaitkan antara tindakan manusia dengan keseluruhan pengalaman yang telah dilalui dan dengan pemaknaannya. Kedua motif ini saling berkaitan dalam membentuk tindakan sosial individu, termasuk dalam konteks bermain game online.

Dalam kerangka teoritis Alfred Schutz, terdapat dua motif utama yang dapat menjelaskan fenomena bermain game *PUBG Mobile* di kalangan remaja. Motif pertama adalah *Because Motive* (Motif Karena) dan motif kedua adalah *In-Order-To Motive* (Motif Tujuan).

1) Motif Karena (*Because Motive*)

Motif pertama adalah *Because Motive* (Motif Karena) yang merupakan motif berkaitan dengan pengalaman masa lalu yang menjadi alasan mendasar seseorang melakukan tindakan. Motif ini mencakup beberapa faktor penting yang mempengaruhi remaja untuk bermain *PUBG Mobile*.

a. Hobi

Hobi bermain game menjadi faktor utama dalam motif karena, dimana aktivitas rekreasi ini dilakukan secara rutin dan sukarela sebagai bagian dari gaya hidup dan identitas individu. Faktor ini termasuk dalam *because motive* karena berakar dari pengalaman masa lalu dimana individu telah memiliki kebiasaan dan preferensi terhadap aktivitas gaming yang terbentuk melalui interaksi sebelumnya dengan dunia game. Kebiasaan bermain game yang dipertahankan dari pengalaman masa lalu menunjukkan bahwa gaming telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari remaja.

b. Trend

Mengikuti trend juga menjadi motivasi yang kuat, karena bermain *PUBG Mobile* dianggap keren, bergaya, dan kekinian. Aspek mengikuti trend ini termasuk dalam *because motive* karena didasari oleh pengalaman sosial masa lalu dimana individu telah terpapar dengan norma kelompok sebaya dan memahami pentingnya mengikuti perkembangan yang sedang populer untuk mempertahankan status sosial mereka.

c. Ajakan teman dan Pengaruh lingkungan

Ajakan teman dan pengaruh lingkungan turut berperan signifikan

dalam motif karena ini. Pengaruh teman dari lingkungan sekolah dan kelurahan menciptakan rutinitas atau habitus dalam lingkungan sosial yang sama. Faktor ini dikategorikan sebagai *because motive* karena terbentuk dari sejarah interaksi sosial masa lalu dimana individu telah mengalami sosialisasi dengan kelompok sebaya dan memahami dinamika pergaulan dalam lingkungan mereka.

Tekanan sosial untuk bergabung dengan kelompok teman sebaya membuat remaja merasa perlu mengikuti aktivitas gaming yang dilakukan oleh lingkungan sosialnya, yang mana tekanan ini berasal dari pengalaman-pengalaman sosial sebelumnya yang membentuk pemahaman tentang bagaimana cara mempertahankan hubungan sosial dan diterima dalam kelompok.

2) Motif Tujuan (*In Order to Motive*)

Motif kedua adalah *In Order-ToMotive* (Motif Tujuan) yang berkaitan dengan harapan atau tujuan yang ingin dicapai di masa depan melalui tindakan yang dilakukan saat ini. Motif ini menunjukkan orientasi masa depan dari aktivitas bermain game yang dilakukan remaja saat ini.

a. Menjadi *streamer game*

Salah satu tujuan utama yang diharapkan adalah menjadi streamer game, dimana remaja berharap dapat membuat konten video tentang bermain game, menghasilkan penghasilan dari hobi, dan menjadikan gaming sebagai pekerjaan profesional. Aspirasi menjadi streamer ini termasuk dalam *in-order-to motive* karena merupakan proyeksi masa depan yang diharapkan dapat tercapai melalui aktivitas gaming saat ini, dimana individu

menggunakan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan ekonomi dan profesional di kemudian hari.

b. Profesional Player

Aspirasi menjadi professional player juga menjadi tujuan penting dalam motif ini. Remaja yang memiliki kemampuan skill di atas rata-rata berusaha menguasai teknik dan metode animasi serta mengembangkan pemahaman mendalam tentang teknologi gaming. Aspirasi ini dikategorikan sebagai *in-order-to motive* karena merupakan visi masa depan yang ingin diwujudkan melalui latihan dan pengembangan skill gaming saat ini. Mereka melihat potensi karier di industri esports sebagai tujuan jangka panjang yang dapat dicapai melalui dedikasi dan latihan intensif dalam bermain *PUBG Mobile*, dimana setiap sesi permainan dianggap sebagai investasi untuk mencapai status profesional di masa mendatang.

Teori motif Alfred Schutz sangat relevan dalam memahami fenomena bermain game *PUBG Mobile* di kalangan remaja Kelurahan Menala. Motif karena (hobi, trend, ajakan teman, pengaruh lingkungan) dan motif tujuan (menjadi streamer, professional player) saling berinteraksi membentuk pola perilaku gaming. Penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan bermain game bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan tindakan sosial yang memiliki makna mendalam bagi individu dan dipengaruhi oleh konteks sosial di sekitarnya.

Kesimpulan

Motif utama bermain game online *PUBG Mobile* di Kelurahan Menala dapat

dikategorikan ke dalam beberapa faktor yang saling terikat. Pertama, hiburan dan penghilang stress. Kedua, faktor kompetisi juga menjadi motivasi karena PUBG Mobile menawarkan pengalaman pertempuran yang menguji keterampilan dan berbagai macam strategi. Ketiga, faktor untuk meraih prestasi karena pemain berusaha untuk mencapai tingkat atau ranking yang lebih tinggi sebagai bentuk pencapaian pribadi.

Dampak bermain game online PUBG Mobile di Kelurahan Menala dapat dilihat dari dua sisi, positif dan negatif. Game PUBG Mobile dapat meningkatkan keterampilan strategi, kerjasama tim, serta kemampuan teknologi dan digital. Selain itu, PUBG Mobile juga menjadi sarana hiburan yang menyenangkan dan dapat mempererat hubungan sosial antar pemain melalui interaksi online. Namun, di sisi negatif, bermain game PUBG Mobile secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, serta mengganggu aktivitas lain seperti pendidikan dan kegiatan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Anomin. (2023). Pengertian Game online, Genre, Jenisjenis, dan Contohnya. <https://kumparan.com/pengertian-danistilah/pengertiangameonline-genre-jenisjenisdancontohnya21QP7KN95NI/fullNovrialdy>, E. (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, 148–158ISSN2528-5858(Online)8210.22146/buletinp-sikologi.4740 2
- Haryanto, S. (2016). *Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Modern*. Ar-ruzz Media.
- Ingkiriwang, O., Kawengian, D. D., & Pasoreh, Y. (2021). *Analisis tentang kecanduan game online PUBG Mobile pada remaja di Desa Tounelet Kecamatan Kakas. Acta diurna komunikasi*, 3(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33465>
- Jannah, Rhaodatul. (2023). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Kasus Pada Mahasiswa Podi KPI UINSI Samarinda)*. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Jurusan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook (Third Edit)*. Sage Publication.
- Moleong. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Obiyanto, A., & Muhaimin, M. (2022). Motif bermain game online studi kasus pada remaja desa sumbersari banyuwangi. *Jdariscomb: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(I). <https://doi.org/10.30739/jdariscomb.v2i1.1443>
- Qarthazanny, M. H. (2022). *Pengaruh Perkembangan Game Online di Indonesia*. *Kumparan*. <https://kumparan.com/mohd-hazim/pengaruh-perkembangangame-online-di-indonesia-1zRtMH3G3cK/full>

- Ritzer, G., Goodman, D. J. (2019). Teori sosiologi modern / George Ritzer, Douglas J. Goodman. Kencana
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. Alfabeta.