

**PRILAKU ANAK PECANDU GAME PUBG BERKONTEN KEKERASAN
PADA SEKOLAH SD INPRES LAIKANG SUDIANG MAKASSAR**

**BEHAVIOR AND VIOLENCE IN PUBG FOR CHILDREN OF SCHOOL
SD INPRES LAIKANG SUDIANG MAKASSAR**

Muh. Subair, ,

Balai Litbang Agama Makassar

ingatbair@gmail.com

Rismawidiawati

Balai Pelestarian Nilai Budaya Sulawesi Selatan

Rismawidiawati

Abu Muslim

Balai Litbang Agama Makassar

Abumuslim.litbang@gmail.com

Abstract

Player Unknown's Battle Ground (PUBG) is a violent game that is loved by all ages. This game was a discourse that would be illegitimate in the Indonesian Ulama Council (MUI). Because it is considered to affect the behavior of people who play it. On that basis, this paper reveal the behavior of children addicted to the game, with a descriptive qualitative research approach using document study, observation and interviews. Findings show that children who play PUBG games at SD (Elementary School) Laikang Makassar. Making the game as entertainment to disturb boredom from various daily activities. The forms of violence that they do in the game are: beating, torture, war, destruction of property and suicide. Everything is done to win the war that will give the satisfaction aspect, and vice versa have the effect of disappointment if defeated. Children who are addicted to this game have different daily behaviors, for children who are play PUBG games no more than 4 times a day, show a daily behavior that is quite controlled at home and at school. They are able to do homework independently, carry out the obligation to read thoroughly or regularly and arrange their own textbooks to be taken to school. While children who are addicted to PUBG, that playing more than 5 times a day, with a duration around 30 minutes in one game, shows behavior that is somewhat difficult to control and often shows anger or rage when there is a desire that is not fulfilled. However, it should be emphasized that the child, does not live with his parents and has a recurring illness if his wishes are not fulfilled.

Keywords: Game Violence, PUBG-PlayerUnknown'sBattleGround, child behavior, game addicts.

Abstrak

Player Unknown's Battle Ground (PUBG) merupakan sebuah game bermuatan kekerasan yang disukai semua kalangan usia. Game ini sempat menjadi wacana akan difatwakan haram oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI). Karena dianggap akan mempengaruhi perilaku orang yang memainkannya. Atas dasar itu, tulisan ini mengungkap perilaku anak-anak pecandu game tersebut, dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan studi dokumen, observasi dan wawancara. Data hasil temuan menunjukkan bahwa anak-anak yang memainkan game PUBG di SD Laikang Makassar. Menjadikan game tersebut sebagai hiburan untuk mengusik rasa bosan dari berbagai kegiatan

keseharian. Bentuk kekerasan yang mereka lakukan dalam permainan game tersebut adalah: pengeroyokan, penyiksaan, perang, pengrusakan barang-barang dan bunuh diri. Semuanya dilakukan untuk memenangkan peperangan yang akan memberi aspek kepuasan, dan sebaliknya memberi

dampak kekecewaan jika terkalahkan. Anak-anak pecandu game ini memiliki perilaku keseharian yang berbeda-beda, bagi anak yang baru mengenal atau memainkan game PUBG tidak lebih dari 4 kali sehari, menunjukkan perilaku keseharian yang cukup terkendali di rumah maupun di sekolah. Mereka mampu mengerjakan pekerjaan rumah secara mandiri, melaksanakan kewajiban mengaji dengan tuntas atau teratur dan mengatur sendiri buku-buku pelajaran yang akan dibawa ke sekolah. Sedangkan anak yang kecanduan PUBG, dengan bermain lebih dari 5 kali sehari, durasi 30 menit dalam sekali bermain. Menunjukkan perilaku yang agak sulit dikontrol dan sering menunjukkan kemarahan atau mengamuk apabila ada keinginannya yang tidak dipenuhi. Namun perlu ditekankan bahwa anak tersebut, tidak tinggal dengan orang tuanya dan memiliki penyakit yang selalu kambuh jika keinginannya tidak dipenuhi.

Kata Kunci: Game Kekerasan, PUBG-PlayerUnknown'sBattleGround, perilaku anak, pecandu game.

PENDAHULUAN

Bermain pada dasarnya merupakan kebutuhan dasar anak-anak yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan mereka. Namun bagi orang dewasa, terkadang ada yang begitu serius memaknai perilaku bermain anak-anak yang dianggapnya sia-sia. Sejak lama memang kata bermain senantiasa dihadapkan sebagai kebalikan atau lawan dari kata bekerja. Artinya, jika anda main-main berarti anda tidak bekerja, atau pekerjaan anda menjadi sia-sia. Bermain diasosiasikan dengan santai, rekreasi, pengisian waktu luang dan sangat kekanak-kanakan atau dunia bermain dianggap hanya untuk dunia anak-anak. Dunia orang dewasa adalah bekerja yang berkaitan dengan usaha untuk bertahan hidup (Franken, 1994: 23). Anak-anak selalu mempunyai dorongan yang kuat untuk bermain, dimana pun mereka berada dan kapanpun waktunya. Mereka dengan mudah bisa bergaul dengan sesamanya anak-anak untuk menciptakan permainan yang meskipun kelihatan tanpa tujuan.

Ada sebagian masyarakat yang memandang negatif dunia bermain bagi anak-anak. Khususnya dari kalangan masyarakat yang membutuhkan bantuan anak-anak dalam menjalankan bisnisnya, misalnya untuk menjaga warung. Maka bagi mereka, bermain adalah kegiatan yang harus segera dihentikan untuk kepentingan pekerjaan. Anak-anak tidak punya kesempatan untuk mempertahankan waktu bermainnya yang tersita, jika itu berkaitan dengan kepentingan pekerjaan. Karena bekerja lebih penting daripada bermain yang dipandanginya tidak menghasilkan uang.

Kalangan ini dengan sangat antusias akan meyakinkan anak-anak bahwa waktu bermain akan datang sebagai haknya, setelah suatu pekerjaan serius yang harus dilalui terlebih dahulu. Anak-anak bukanlah setengah dari orang dewasa, dia adalah sesosok, seorang manusia utuh, persis sama utuhnya dengan seorang manusia dewasa. Tapi anak-anak senantiasa takluk dan tak kuasa berdiskusi dengan orang tuanya tentang apa yang sangat mereka inginkan. Karena itu, anak-anak tetap mencari dan mencuri waktu untuk bermain. Sehingga memunculkan kreativitas bermain dalam keterbatasan sumber daya. Tak peduli seserius apa keadaan, segenting apa situasi, anak-anak tetap ingin bermain. Mereka ingin terus bergerak, berlari, melompat, berbicara, bernyanyi dan apa pun yang mereka lakukan akan dibawanya dalam bentuk permainan yang mereka senangi.

Di sisi lain, ada sebagian masyarakat yang memberikan kebebasan bermain kepada anak-anaknya karena tidak ingin bisnis atau pekerjaannya terganggu, misalnya seorang pegawai atau pejabat yang membutuhkan konsentrasi tinggi dalam pekerjaannya, baik di rumah maupun di kantor. Maka dengan bantuan teknologi, anak-anak mereka dibekali dengan gadget untuk mengakses berbagai permainan dengan bebas. Sepanjang mereka tidak mengganggu pekerjaan orang tua, dunia bermain anak-anak aman dan lancar. Kondisi ini merupakan kebalikan dari anak-anak yang dikekang dan tidak diberi akses bebas untuk bermain. Anak-anak ini, berasal dari kalangan masyarakat berada yang mampu membelikan gadget dan kuota internet kepada anak-anaknya. Pemenuhan permintaan untuk bermain dengan gadget menjadi pilihan yang dirasa paling aman, dibandingkan dengan memberikan kebebasan anak-anak keluar rumah untuk bergaul dan bermain bersama teman sebayanya, yang keadaannya sulit untuk dikontrol dengan kondisi keamanan yang mengkhawatirkan. Seperti adanya isu ancaman penculikan anak yang mengintai dan meresahkan, menjadikan bermain bersama alam dan lingkungan sekitar di perkotaan menjadi barang langka bagi anak-anak dari kalangan ini.

Kategori bermain yang dibutuhkan anak terletak pada filosofinya yang bertujuan menumbuhkan daya kreativitas anak. Kreativitas tersebut dapat berkembang baik dari permainan yang imajinatif, seperti keterlibatan dalam bermain peran yang dapat menghasilkan ide-ide baru yang inovatif dalam prosesnya. Bermain membuat anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan dirinya dengan pengalaman bermain yang positif. Bahkan aspek-aspek perkembangan anak secara keseluruhan akan terdorong optimal dengan kegiatan bermain, seperti aspek kesadaran diri, emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik (Catron, and Allen, 1992: 23-26). Karena itu, permainan dengan menggunakan gadget melalui game online yang hanya berlandaskan komunikasi virtual yang tidak nyata. Banyak menimbulkan perhatian dan kekhawatiran akan gangguannya terhadap tumbuh kembang anak. Belum lagi jika game tersebut memiliki konten kekerasan yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi perilaku anak-anak. Hal inilah yang menimbulkan reaksi dari kalangan masyarakat, yang kemudian direspons oleh Majelis Ulama Indonesia dengan wacana fatwa haram untuk game online yang berkonten kekerasan. Khususnya setelah peristiwa terorisme di Selandia Baru yang menewaskan banyak orang muslim yang sedang salat Jumat. Senjata yang digunakan dianggap mirip dengan senjata yang digunakan dalam game Player Unknown's Battle Ground (PUBG). Namun hal ini menjadi pro kontra, karena pada dasarnya game PUBG atau semacamnya, adalah permainan strategi untuk bertahan hidup. Lagi pula perilaku terorisme tidak dapat serta-merta dikatakan sebagai akibat dari kecanduan game (Saumi, 2019)

Sementara itu, pro kontra game PUBG tidak menyurutkan minat anak-anak Indonesia dalam memainkannya. Bahkan anak-anak usia sekolah dasar banyak yang sudah kecanduan dengan permainan tersebut. Seperti yang terjadi di Sekolah Dasar (SD) Inpres Goa Ria Sudiang Kecamatan Biringkanayya Kota Makassar. Karena itu penelitian ini dilakukan dengan sasaran anak-anak sekolah dasar tersebut, dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut: bagaimanakah bentuk-bentuk kekerasan dalam

game PUBG yang dimainkan oleh anak SD Inpres Laikang Makassar? Bagaimana perilaku keseharian anak-anak yang kecanduan bermain PUBG tersebut? Hal ini bertujuan untuk mengungkapkan bentuk-bentuk kekerasan yang dimainkan oleh anak-anak sekolah dalam permainan game PUBG, dan sekaligus untuk mengungkap bagaimanakah perilaku keseharian mereka. Hasil penelitian ini kemudian diharapkan dapat memetakan permasalahan seputar penanganan anak yang kecanduan game dan pemenuhan solusi yang tepat untuk menanganinya.

Online game adalah aktivitas yang akan menguras emosi dan waktu untuk melampiaskan rasa penasaran yang tinggi tentang tujuan yang ingin dicapai dalam permainan. Orang yang ketergantungan dengan game tersebut akan menolak tidur, makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain (Young, 2009: 358). Anak-anak yang melakukan permainan online game merasa terhibur, senang, gembira, dan dapat memberi kepuasan yang rela ditukar dengan menghindari tugas sekolah (Syahrani, 2015: 87). Pengaruh online game juga dapat menimbulkan perilaku agresif dengan kategori atau kadar rendah. Seperti melampiaskan amarah dengan cara berteriak, memukul benda yang ada di sekitarnya, melakukan serangan pisik kepada temannya, menghina dan berkata kotor. Meskipun data-data disajikan tampak dengan angka yang cukup rendah dalam hitungan statistik. Tetapi keberadaan kondisi tersebut merupakan hal yang membuktikan adanya pengaruh negatif dari online game Ponint Blank (PB). Bahkan semakin tinggi frekuensi bermain game PB, maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang sering timbul pada pemainnya (Zulmedia, 2011: 63-65,91). PB merupakan sebuah game yang juga mengandung banyak kekerasan seperti yang terdapat dalam PUBG.

Permainan yang banyak menyedot perhatian lainnya adalah “perfect world”, kerusuhan dalam permainan ini membuat orang betah berjam-jam bahkan sampai sehari penuh. Ada yang menghabiskan waktu 7-8 jam per hari untuk memainkan game ini. Bahkan ada yang sampai 12 jam. Rata-rata mereka bermain di malam hari,

karena di siang hari mereka rata-rata beraktivitas seperti sekolah, kuliah dan kerja. Karena sering sekali di antara pecandu game ini tidak dapat beraktivitas di siang harinya, khususnya jika mereka sedang mengejar untuk memuaskan karakter yang diinginkan dalam gamenya. Perubahan perilaku yang terjadi terlihat dengan adanya perubahan konstan emosi yang tidak menentu, terkadang tenang, dan terkadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan yang terjadi dalam permainan online game yang dijalankannya. Misalnya jika mengalami kekalahan dalam pertarungan melawan monster, terbunuh oleh karakter pemain lain, dan kehilangan koin karena ditipu oleh pemain lain. Perilaku ini pun kemudian terbawa ke dunia nyata, sehingga pecandu game secara tidak sadar memunculkan reaksi negatif dalam interaksi sosialnya, meskipun didasari atas peristiwa kecil. Pribadi pemain game ini pun terlihat tertutup dan selalu berdiam diri dalam kamar untuk menikmati waktu bermain gamenya (Kapoh, 2015: 12-13).

Intinya telah banyak hasil-hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh negatif dari permainan online game, khususnya yang menysasar generasi muda baik dari tingkat sekolah dasar sampai mahasiswa, bahkan kalangan pekerja. Seperti yang diuraikan dalam beberapa hasil kajian sebagai berikut: Faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik (Masya, dan Candra 2016), hal yang sama disorot dalam tulisan (Hardanti, dkk. 2013: 166), pengaruh online game terhadap perubahan perilaku anak sekolah menengah pertama Samboja (Fauziah, 2013: 1), adiksi bermain game online pada anak usia sekolah yang terjadi pada anak-anak sekolah Sumedang (Sanditaria, 2012), dan hubungan motif bermain dengan perilaku agresivitas anak remaja (Ramdhani, 2013: 136).

Atas dasar adanya kepastian pengaruh perilaku anak yang diakibatkan oleh kecanduan game online. Maka penelitian ini akan memfokuskan kajiannya pada perilaku keseharian anak yang kecanduan terhadap game PUBG. Sehingga gambaran terhadap perilaku anak secara utuh dapat diungkapkan, untuk kemudian dianalisis

faktor-faktor lain yang melingkupinya. Baik itu kondisi keluarga maupun kondisi belajar di sekolah tempat mereka belajar.

Pada dasarnya bermain adalah kegiatan positif yang mendukung pengembangan kemampuan kognisi anak. Kecerdasan kognitif yang dimaksud adalah kecakapan identifikasi, klasifikasi, meruntukan, mengobservasi, membedakan, membuat prediksi, menyimpulkan, membandingkan, dan membedakan hubungan sebab akibat (Brewer, 1995: 148). Kegiatan bermain juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak-anak untuk melakukan pengorganisasian suatu kegiatan bahkan untuk memecahkan suatu masalah. Misalnya jika anak-anak melakukan permainan dokter-dokteran, maka mereka akan berimajinasi dengan ruang dan waktu, warna, bentuk-bentuk, ukuran-ukuran, dan segala terkait dengan tugas-tugas dokter yang diperankan. Bahkan kepekaan untuk memunculkan karakter tertentu yang dibutuhkan untuk menyembuhkan seorang yang lagi sakit (Catron, and Allen, 1999: 25). Seperti dengan memperlihatkan rasa simpati, belas kasih, rasa tanggung jawab dan dorongan untuk selalu menolong atau membantu yang lemah. Permainan seperti inilah yang diharapkan memberi pengaruh positif terhadap perilaku anak.

Perilaku adalah hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya. Secara umum dikenal ada dua kelompok perilaku; 1). Perilaku tertutup/terselubung (*covert behavior*), dan 2). Perilaku terbuka (*overt behavior*). Perilaku tertutup meliputi aspek-aspek mental; persepsi, ingatan, dan perhatian. Sedangkan perilaku terbuka adalah sesuatu yang dapat dilihat seperti; jalan, lari, tertawa, menulis, dan lain-lain (Gunarsa, 2008: 4). Adapun tulisan ini, hanya akan berfokus pada perilaku anak yang dapat dilihat, khususnya yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari anak yang menjadi sasaran penelitian.

Terkait dengan kekerasan, tulisan ini mengacu pada kriteria kekerasan dalam peraturan yang dikeluarkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Nomor 02/P/KPI/03/2012; tentang standar program siaran. Pelarangan adegan kekerasan

dengan menampilkan adegan kekerasan secara detail seperti: tawuran, pengeroyokan, penyiksaan, perang, penusukan, penyembelihan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan atau bunuh diri (<https://www.hukumonline.com>, diakses 8-5-2019). Seyogianya peraturan ini tidak hanya berlaku bagi lembaga penyiaran yang berupa televisi. Tetapi juga segala bentuk penyiaran yang dapat diakses banyak orang atau disaksikan oleh masyarakat umum, tanpa adanya saringan atau pembatasan usia. Itulah sebabnya dalam permainan elektronik juga diberlakukan adanya klasifikasi usia.

Klasifikasi usia untuk permainan interaktif elektronik tertuang dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016. Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Pada pasal 4 disebutkan bahwa: 1) permainan interaktif elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia. 2) Kategori konten sebagaimana dimaksud ayat 1 terdiri atas: rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya; kekerasan; darah, mutilasi, dan kanibalisme; penggunaan bahasa; penampilan tokoh; seksual; penyimpangan seksual; simulasi judi; horor dan interaksi daring. 3) Kelompok usia pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat 1 terdiri atas: kelompok usia 3 tahun atau lebih; kelompok usia 7 tahun atau lebih; kelompok usia 13 tahun atau lebih; kelompok usia 18 tahun atau lebih; dan kelompok semua usia. Pasal 6 ayat 1 menyebutkan: Permainan Interaktif elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 tahun atau lebih harus memenuhi kriteria: tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba; tidak menampilkan kekerasan; tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli; tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan atau humor dewasa; tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara dan atau bokong; tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual; tidak menampilkan penyimpangan seksual; tidak mengandung simulasi judi; tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan atau takut yang

amat sangat; dan atau tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dan pertukaran data pribadi (<https://jdih.kominfo.go.id/>, diakses 8-5-2019).

Kemudian pada usia 13 tahun, tafsiran klasifikasi permainan yang dibolehkan adalah setingkat di atas usia 7 tahun dengan catatan pembatasan. Adegan yang berhubungan dengan rokok dan seterusnya sudah dibolehkan tetapi hanya sebagian kecil saja. Demikian juga dengan unsur kekerasan pada tokoh animasi tidak boleh berupa kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, dan atau penggunaan senjata yang menyerupai senjata realistis. Berdasarkan peraturan ini, dapat disimpulkan bahwa permainan PUBG untuk kelompok usia 7 tahun dan kelompok usia 13 tahun tidak diperbolehkan. Namun kenyataannya, di usia sekolah dasar yang berada pada kisaran usia 7-13 tahun, telah banyak yang menggunakan game tersebut.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini adalah hasil penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dari kegiatan keseharian dari yang apa yang dialami oleh seorang anak yang kecanduan dengan game PUBG. Sorotan terhadap bagian atau salah satu fase tertentu dari kehidupan seseorang ini, dimaksudkan untuk mendalami pola perilaku yang berulang-ulang atau yang terjadi secara reaktif. Hal ini dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumen yang terkait dengan perilaku belajar dan pergaulan keseharian anak-anak yang menjadi sasaran penelitian. Observasi di sini dilakukan untuk melihat situasi di sekitar kehidupan anak, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat, dan makna dari setiap kejadian yang diamati.

Observasi dilakukan oleh tiga orang peneliti dengan fokus amatan terhadap tiga kelompok anak pemain game PUBG. Kelompok pertama adalah anak yang baru mulai belajar bermain PUBG, kelompok kedua adalah anak yang bermain PBUG lebih dari dua kali sehari, dan kelompok ketiga adalah anak yang bermain PUBG lebih dari empat kali dalam sehari. Setiap peneliti bertanggung jawab untuk mencatat

keteraturan dari setiap kegiatan keseharian anak yang dipilih menjadi sasaran penelitian. Adapun pengamatan keseharian anak di sekolah peneliti juga dibantu dengan hasil pengamatan guru yang digali melalui wawancara.

PEMBAHASAN

Gambaran Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar (SD) Inpres Laikang berdiri pada tahun 1979 dengan visi unggul dalam prestasi, disiplin, dan berwawasan global. Jumlah guru pada tahun 2019 adalah sebanyak 24 orang. Siswa secara keseluruhan sebanyak 716 orang dengan rincian 377 orang laki-laki, dan 339 orang perempuan. Terdapat 18 rombongan belajar yang menggunakan kurikulum K-13 dengan kapasitas 12 kelas. Fasilitas lainnya adalah sebuah perpustakaan, dan sanitasi yang hanya dua buah. Berdasarkan penilaian terakhir sekolah ini berakreditasi B, dengan kepemimpinan kepala sekolah Hj. Rustinah. Sekolah Dasar Laikang terletak di Kelurahan Sudiang Kecamatan Biringkanaya dengan jumlah penduduk sebesar 202.520 di tahun 2017, pada tahun yang sama, terdapat 53 sekolah dasar baik swasta maupun negeri dengan 434 kelas dan 815 orang guru. Ditinjau dari agama, mayoritas penduduknya adalah beragama Islam. Jumlah tempat ibadah terdiri dari 164 masjid, delapan buah langgar/surau dan 10 buah gereja (BPS, 2018: 1-5).

Jalan Gowa Ria tempat berdirinya sekolah ini terletak di 3,6 Km dari Hotel Dalton. Yaitu hotel yang berada di jalan poros menuju Bandara Makassar-Maros, yang berjarak 6,7 Km dari sekolah. Bangunan di sekitar sekolah dikelilingi oleh beberapa kompleks perumahan; Griya Permata Sudiang, Delta Bumi Sudiang, Bukit Khatulistiwa, dan hanya berjarak 250-meter dari SMPN 16. Pada jarak 120-meter ke Utara dengan menelusuri jalan Goa Ria, terdapat warnet Rex Net, dan di sebelah Selatan dari jarak 160-meter terdapat Warnet 16, yang juga berdekatan dengan Afzal Game Stay, dan tidak jauh dari game center ini terdapat SD Inpres Kalangtubung dengan jarak 200-meter dari SD Inpres Laikang. Bangunan lain di sekitar jalan Goa Ria adalah, Masjid Nurul Anshar Laikang, Beras Murni, Depo Beras 77, Warkop

Satu Delapan, Warkop Dg. Minasa, Dumba2 Cafe, Mie Naga, dan ke Utara lagi terdapat Warung Makan Kunkaya, dan Warung BPS. Bagian yang paling strategis adalah 12-meter dari pintu gerbang sekolah ini terdapat sebuah *game center* yang bernama Istana Data, bersebelahan dengan Warung SOP saudara dan Toko Bunga Sudiang. Istana Data inilah yang sering dijadikan anak-anak sekolah sebagai tempat menunggu penjemput, atau terkadang dijadikan sebagai tempat untuk menghabiskan waktu istirahat sekolah sambil bermain game online. Tak jauh dari tempat ini terdapat juga *game center* lainnya yaitu; Warnet Game Bila Net, Puri Tata Game PS 3, Warnet Risal dan Warnet Giga Sudiang.

Konten Kekerasan dalam Game PUBG

PUBG (PlayerUnknown Battle Grounds) adalah jenis permainan berbentuk video yang diklasifikasikan dalam *battle royale*. Permainan ini dirilis pada akhir Desember 2017 dan mendapatkan *rating* tertinggi dalam pasar video game. PUBG adalah permainan menembak yang mengajak pemainnya untuk melawan lawannya dengan menggunakan senjata dan amunisi. Tujuannya adalah bertahan hidup untuk menyelesaikan misi tertentu. Tampilan game ini menunjukkan orang pertama sebagai penembak yang diterjunkan ke medan pertempuran untuk bertahan hidup (Philip, and Dagdee, 2019: 1009-1010). Bonnie Philips dalam tulisannya "*Virtual Violence or Virtual Apprenticeship*" menyebut kekerasan yang hadir dalam video game memang tidak membunuh manusia. Namun kekerasan tersebut bisa saja berkorelasi dengan dunia nyata. Popularitas game ini terletak pada konsep *battle royale* sebagai capaian individu, dan tidak terpaku pada capaian tim. Game ini juga bisa dimainkan di berbagai peringkat, seperti konsol, PC hingga ponsel. Segala kemudahan ini membuat game PUBG naik daun hingga pertengahan 2018 telah diunduh 50 juta kopi, untuk konsol seperti Xbox dan PC. Versi mobile game ini meroketkan jumlah pengguna PUBG menjadi 400 juta pengguna (Zaenuddin, 2019).

Standar kekerasan yang dimaksudkan terdapat dalam game PUBG ini adalah berdasarkan kriteria yang dikeluarkan oleh KPI yaitu: tawuran, pengeroyokan,

penyiksaan, perang, penusukan, penyembelihan, mutilasi, terorisme, pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas, pembacokan, penembakan, dan atau bunuh diri. Berikut ini akan diuraikan satu persatu bentuk-bentuk kekerasan yang dimainkan oleh anak-anak pelajar SD Inpres Laikang. Salah satu kelas yang diobservasi menunjukkan adanya 10 orang anak yang sering memainkan game PUBG, salah seorang di antaranya adalah anak perempuan. Hampir semua bentuk kekerasan yang disebutkan oleh KPI terdapat dalam game PUBG dan dimainkan oleh anak-anak tersebut.

1. Pengeroyokan

Permainan ini dilakukan secara tim, sehingga terkadang jika kami berjalan bersama dan menemukan musuh, meskipun ia seorang diri, tetapi kami biasanya spontan sama-sama menembak ke arah musuh dan membunuhnya. Ketika melihat darah muncrat dan tampak musuh terjatuh mati, kami tertawa bersama karena gembira dan kembali bersama-sama merebut senjata musuh yang sudah mati itu. Pada saat yang sama, peta yang ada harus diperhatikan untuk menjaga kemungkinan datangnya musuh dari arah yang lain. Jika perjalanan dilanjutkan dan di depan ada ancaman musuh, maka tampil di layar peringatan zona merah, dengan tulisan *warning! red zone has started!* Yang artinya pemain harus bersiap menghadapi kepungan musuh dan harus berhati-hati berlari sambil menyiapkan senjata untuk menembak.

2. Penyiksaan

Bagi pemain game PUBG profesional, permainan ini adalah strategi dan tidak menginginkan keterlibatan emosi untuk memenangkannya. Sebab skill utama yang dibutuhkan untuk menang adalah dengan bersabar mengendalikan emosi dan tenang menghadapi situasi. Jika permainan dilakukan secara terburu-buru dengan penuh emosi, misalnya jika ada musuh yang menembak dan kita membalas dengan membabi buta, maka dipastikan musuh dengan mudah akan melumpuhkan kita. Namun berbeda dengan anak-anak yang belum begitu lihai mengendalikan emosi. Terkadang jika mereka telah menembak jatuh seorang musuh, dan ia masih terus

menembak sampai terlihat darah bermuncratan, itu merupakan bentuk penyiksaan terhadap musuh. Penyiksaan biasa dilakukan terhadap tawanan, atau pada perkelahian tangan kosong, di mana pihak yang menang akan terus memukul lawannya yang sudah kalah sampai mati. Permainan dengan menabrak lawan menggunakan mobil atau motor juga merupakan hal yang disukai. Meskipun tampak menyiksa lawan yang sudah jatuh tertabrak dan ditabrak lagi berkali-kali sampai mati. Bahkan banyak penyiksaan lain yang bisa dilakukan, seperti dengan membakar musuh menggunakan bom molotov, atau mengubur musuh hidup-hidup ketika ia sudah tidak berdaya.

3. Perang

Game ini adalah salah satu permainan yang sudah sering dipertandingkan dengan menerjunkan beberapa tim sekaligus pada satu medan pertempuran. Meski tim-tim saling bekerja sama, tetapi strategi bertahan dan menyerang dilakukan dengan cermat dalam tanggung jawab masing-masing tim. Bahkan menjadi tanggung jawab individu yang bermain. Tim lain atau teman dalam satu tim hanya bisa melakukan *back up*, atau memberi perlindungan dari serangan musuh yang tidak disangka-sangka. Senjata yang digunakan selain untuk menembak, pemain juga banyak menggunakan granat untuk melumpuhkan serangan musuh yang berjumlah banyak. Tim yang kehilangan satu orang anggota akan semakin mudah dikalahkan. Pada akhirnya tim yang bertahan akan menjadi pemenang.

4. Pengrusakan barang-barang secara kasar atau ganas.

Pengrusakan barang-barang terjadi sebagai akibat sebuah pertempuran, seperti terbakarnya mobil-mobil karena tembakan atau karena granat. Pembakaran rumah, mobil dan fasilitas lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan bom molotov. Misalnya untuk memasuki rumah yang terkunci dapat dilakukan dengan menggunakan bom molotov, yang juga berfungsi untuk menghancurkan musuh yang mungkin ada di balik pintu. Misalnya pengrusakan atau pembakaran mobil-mobil dengan menumpuknya di suatu jembatan, agar musuh ketakutan dan tidak dapat melewati jalur yang diblokade. Kendaraan musuh yang berani lewat dipastikan akan

dihancurkan dengan tembakan atau bom, orang-orang yang mengendarainya akan dibegal atau ditembak sampai mati.

5. Bunuh diri

Kelakuan ini biasa terjadi pada anak yang baru bermain, seperti jika tanpa sengaja melompat dari rumah yang tinggi, atau tanpa sengaja ditabrak oleh kendaraan teman sendiri. Bisa juga terjadi di dalam air, ketika bermaksud sembunyi dari musuh dengan cara menyelam ke dalam air, namun karena terlalu lama, malah mati dalam air, bukan karena ditembak musuh. Kejadian mati bunuh diri secara tidak sengaja, sering kali terjadi ketika masih belajar memainkan game PUBG. Misalnya dengan memperagakan bom molotov, granat bahkan tembakan pistol yang bisa membinasakan diri sendiri.

Semakin sering anak-anak memainkan game PUBG, maka akan sering mereka melakukan bentuk-bentuk kekerasan dalam game tersebut. Ditambah lagi trik-trik melakukan permainan dengan baik, sudah dapat dipelajari dengan mudah melalui Youtube dengan gratis. Selain itu, anak-anak sekolah SD Laikang tidak hanya bermain online PUBG yang mengandung kekerasan. Tetapi mereka juga terkadang mempraktikkan kegiatan berkelahi, menembak dan berperang dalam permainan fisik bersama teman-teman kelasnya.

Perilaku Anak Pecandu Game PUBG

Bentuk-bentuk perilaku anak-anak pecandu game PUBG dari SD Inpres Laikang yang akan diuraikan, adalah perilaku yang dapat diamati melalui kegiatan keseharian mereka. Anak pecandu game yang menjadi sasaran dibagi dalam tiga kategori yaitu; 1) anak yang baru belajar bermain game PUBG, 2) anak yang bermain 3-4 kali sehari, 3) dan anak yang bermain lebih dari 5 kali dalam sehari, dengan durasi sekali main kurang lebih 30 menit.

Perilaku anak yang baru belajar game PUBG dalam kesehariannya adalah sebagai berikut:

Inisial NK adalah anak yang baru sebulan mengenal game PUBG, dan ia mulai rutin memainkannya sekali dalam sehari. Perilaku yang diamati dari keseharian anak ini tampak dalam kegiatannya di waktu bangun pagi pada hari sekolah. NK selalu dibiasakan melakukan pekerjaan rumah secara mandiri, mulai dari melaksanakan salat subuh, mandi pagi, mengenakan baju, sarapan dan mengenakan sepatu. Rumahnya yang dekat dari sekolah, membuatnya kadang-kadang hanya berjalan kaki pergi ke sekolah, dan terkadang pula diantar oleh orang tuanya. Sepulang sekolah NK jarang tidur siang, biasanya waktu sore digunakan untuk bermain game Pesawat 3D atau PUBG. Karena mengaji yang biasa dilakukan di masjid sudah tamat 30 juz. Sehingga hari libur adalah waktu bebas untuk bermain game dengan menggunakan gadget di rumah. Jika bosan dengan bermain game NK kadang-kadang keliling kompleks perumahannya dengan mengendarai sepeda. Ia merasa tidak tertekan untuk harus bermain game dalam setiap hari, baginya bermain game sama dengan permainan lainnya, yang ia hentikan jika sudah merasa bosan. Ia juga tidak merasa keberatan jika tidak bermain game dalam sehari karena adanya kesibukan.

Guru kelasnya menganggap NK mempunyai perhatian baik terhadap pelajaran di sekolah. Ia juga cukup konsentrasi dalam mengikuti pelajaran yang sifatnya membutuhkan penjelasan dari guru. Demikian juga dengan IK yang juga terbiasa melakukan kegiatan rumah secara mandiri, khususnya dalam hal menyiapkan sendiri buku-buku yang diperlukan untuk keesokan harinya di sekolah. Ia selalu diantar ke sekolah oleh keluarganya. Penyuka mata pelajaran seni ini, terbilang kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, ia banyak menghabiskan waktu dengan menggambar apabila berada dalam kelas. Sepulang sekolah ia belajar mengaji pada Taman Pengajian Alquran di masjid dekat rumahnya. Sekarang ia sudah membaca juz 9, dan mulai lancar dalam membaca Alquran. Pada hari minggu kegiatan yang banyak dilakukan adalah bermain game, menonton Youtube dan mengendarai sepeda.

Perilaku keseharian anak yang bermain PUBG 2-4 kali dalam sehari meliputi kegiatan berikut:

Adapun MN adalah anak pecandu game PUBG yang dinilai cukup tenang dalam menghadapi pembelajaran di sekolahnya. Penyuka olah raga bola ini, terkadang berangkat ke sekolah dengan dijemput dan terkadang berangkat sendiri dengan pete-pete. Selain bermain menggunakan gadget, ia juga sering main di warnet. Kegiatan sehari-hari di rumah dilakukannya secara mandiri, dan sampai saat ini masih aktif belajar mengaji di masjid dengan bacaan juz 7. Ia merasa tidak enak jika dalam sehari tidak memainkan game PUBG. Setiap hari ia selalu menyempatkan paling banyak 4 kali bermain dengan durasi 30 menit dalam satu kali bermain. Ia sangat suka menggunakan senjata untuk menembak, terkadang dilakukan dengan diselingi melempar bom atau granat.

Perilaku keseharian anak yang bermain PUBG lebih 5 kali lebih dalam sehari meliputi kegiatan berikut:

Anak inisial A mengenal PUBG sejak 2 tahun lalu, ia melakukan beberapa kegiatan keseharian di rumah dengan mandiri. Pada pagi hari ia dibiasakan berdoa, salat, mandi, sarapan dan mengenakan sepatu tanpa bantuan orang tua. Sambil melakukan itu, ia selalu dibantu untuk menyiapkan buku-buku yang akan digunakan di sekolah. Penyuka mata pelajaran olah raga ini, lebih sering tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Jika diberi tugas, maka ia hanya mengerjakan seadanya. Meskipun hobi bermain bola. Namun kegiatan bermain gadget adalah hal yang paling sering ia lakukan pada waktu senggangnya. Kewajibannya mengaji di masjid dekat rumah sepulang sekolah ia jalani sampai sekarang, dan baru membaca iqra' 6 yang mana pada anak seusianya sudah banyak yang tamat dari membaca Alquran.

Anak ini cenderung dimanja oleh tantenya di mana ia tinggal. Karena tidak tinggal dengan orang tuanya. Maka segala permintaannya cenderung dituruti. Jika tidak dituruti, ia akan menunjukkan reaksi mengamuk dan marah-marah, yang akan menimbulkan suatu penyakit yang sering menyimpannya. Untungnya anak ini masih menurut untuk diajak berobat dan mau meminum obat-obat yang direkomendasikan oleh dokter.

Pengembangan Perilaku Sosial di Sekolah

Apabila mencermati jadwal kegiatan sekolah yang begitu padat dari mulai siswa datang sampai pulang. Maka akan terbersit tanya dalam hati orang yang mengamatinya, sesungguhnya anak-anak memang butuh banyak waktu bermain di luar sekolah untuk kembali menghadapi jadwal pembelajaran yang begitu padat. Syukurnya pemberlakuan K-13 di SD Inpres Laikang, cukup memancing kreativitas guru dan akan dalam melakukan pembelajaran. Sehingga beberapa mata pelajaran tampak sangat menyenangkan dengan keterlibatan aktivitas pisik yang banyak disukai anak-anak. Khususnya jika berkaitan dengan praktik pembelajaran yang melibatkan alat-alat peraga, atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, baik dengan cara tugas berkelompok atau individu.

Sekolah juga menerapkan sistem pembelajaran mandiri, antara lain dengan membuat jadwal menyapu untuk membersihkan ruang kelas masing-masing secara bergantian. Sehingga anak-anak mempunyai kesadaran untuk menjaga kebersihan, dikarenakan mereka sendiri yang harus bertanggung jawab untuk membersihkannya jika kelas mereka kotor. Kemampuan organisasi anak juga mulai dipupuk dengan pembentukan pengurus kelas yang bertanggung jawab dalam menjaga ketertiban proses pembelajaran.

Berbagai kegiatan ekstra juga dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa seperti: Seperti program kegiatan UKS (Unit Kegiatan Siswa) yang melaksanakan pengenalan bahaya NAFZA kepada anak-anak pada tanggal 26 Maret 2019. Pelaksanaan perayaan maulid yang mempertandingkan lomba hiasan telur maulid Nabi Muhammad saw. pada tanggal 22 Desember 2018. Pelaksanaan sosialisasi sekolah ramah anak yang menitik beratkan pada kenyamanan anak untuk berada di sekolah. Sehingga para guru mulai memperlihatkan proses belajar yang memandang siswa sebagai mitra belajar. Posisi anak-anak di hadapan guru tidak menjadi benda mati yang hanya sekedar disirami dengan berbagai macam teori pembelajaran. Tetapi mereka diajak diskusi dan didorong untuk ikut memecahkan persoalan yang dihadapi dengan ide-ide yang mereka tawarkan.

Selain itu, sekolah juga aktif dalam membina pergerakan pisik anak-anak dengan berbagai kegiatan yang membutuhkan ketangkasan. Misalnya kegiatan pramuka, Paskibraka, marching band, senam, dan futsal. Kegiatan pembinaan mental juga tidak ketinggalan, khususnya ketika memasuki bulan Ramadhan, maka diadakan Pesantren Kilat, untuk memberikan bekal pendidikan agama kepada anak-anak. Bahkan sampai pada kegiatan peduli lingkungan hidup yang dilakukan bersama Mahasiswa UNM pada tanggal 9 September 2018. Siswa SD Inpres Laikang diberikan pengetahuan tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup dan melestarikan bumi demi keberlangsungan hidup manusia. Sehingga anak-anak juga diajak untuk bersahabat dengan alam di samping tetap menjaga persahabatan dengan manusia, melalui jalinan hubungan sosial yang baik.

Salah satu langkah yang dilakukan sekolah yang bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas, kemampuan sosialisasi, kerja sama dan kepekaan sosial adalah dengan melaksanakan pekan olah raga dan seni (Porseni). Seperti kegiatan porseni yang dilakukan pada 10/10 2018 lalu. Semua siswa diwajibkan terlibat dengan berbagai lomba, dan tampak semua menikmati dan cukup antusias dengan kegiatan tersebut. Karena di samping dorongan untuk berprestasi, mereka juga dapat memperoleh hadiah hiburan jika berhasil memenangkan suatu lomba (Nurhaeni, wawancara di Makassar 22/2/2019).

Berbagai bentuk kegiatan siswa yang dijadwalkan secara sistematis untuk tujuan-tujuan yang sangat positif. Tentu diharapkan berdampak baik bagi kehidupan pribadi anak, khususnya dalam pembentukan perilaku keseharian mereka. Dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan, dapat dikurangi dengan menyita perhatian siswa pada berbagai kegiatan. Paling tidak, selama mengikuti kegiatan tersebut, siswa menjadi teralihkan dari permainan gadget. Sehingga peran sekolah dinilai sangat strategis dan penting untuk membantu siswa agar tidak kecanduan dalam permainan PUBG yang mengandung banyak kekerasan. Berbagai kegiatan yang mengandung kegiatan pisik, baik secara kelompok maupun individu. Banyak diminati oleh anak-anak yang tampak dari antusiasmenya, dengan rasa penasaran

untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang memupuk kreativitas fisik dan daya nalar mereka.

PENUTUP

Kesimpulan

Bentuk-bentuk kekerasan dalam permainan game PUBG yang dimainkan oleh anak-anak sekolah SD Inpres Laikang Makassar, meliputi beberapa kriteria kekerasan yang dilarang oleh KPI untuk disiarkan. Bahkan juga melanggar ketentuan pembatasan usia dalam permainan game elektronik yang diatur oleh Keminfo. Bahwa kelompok usia 7 tahun dan 13 tahun, tidak diperbolehkan memainkan permainan elektronik yang mengandung kekerasan di dalamnya. Yaitu kekerasan yang berbentuk: perang, penembakan, perkelahian, pengrusakan barang-barang, pengeroyokan, penyiksaan dan bunuh diri.

Anak-anak pecandu game ini memiliki perilaku keseharian yang berbeda-beda, bagi anak yang baru mengenal atau memainkan game PUBG tidak lebih dari 4 kali sehari, menunjukkan perilaku keseharian yang cukup terkendali di rumah maupun di sekolah. Mereka mampu mengerjakan pekerjaan rumah secara mandiri, melaksanakan kewajiban mengaji dengan tuntas atau teratur dan mengatur sendiri buku-buku pelajaran yang akan dibawa ke sekolah. Sedangkan anak yang kecanduan PUBG, dengan bermain lebih dari 5 kali sehari, durasi 30 menit dalam sekali bermain. Menunjukkan perilaku yang agak sulit dikontrol dan sering menunjukkan kemarahan atau mengamuk apabila ada keinginannya yang tidak dipenuhi. Namun perlu ditekankan bahwa anak tersebut, tidak tinggal dengan orang tuanya dan memiliki penyakit yang selalu kambuh jika keinginannya tidak dipenuhi. Di samping itu, perilaku anak di sekolah juga dikontrol secara keseluruhan dengan berbagai jadwal kegiatan yang begitu padat. Masing-masing program memberikan aspek pengembangan perilaku anak yang lebih mandiri dan peka terhadap lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Franken, R. E. 1994. *Human Motivation*. California: Brooks Cole Publishing Company.
- Saumi, Annisa. 2019. “Kekerasan dalam Gim PUBG Berdampak ke Kehidupan Nyata? “. Edisi Rabu, 27 Maret. <https://www.alinea.id/>, diakses 5 Mei 2019.
- Young. 2009. “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*. Volume, 37. Hal 355-372.
- Syahrani, Ridwan. 2015. “Ketergantungan Online Game dan Pengangannya”. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*.
- Zulmedia, Subkhan, 2011. “Kekerasan dalam Game Online Point Blank. (Studi Hubungan Antara Tingkat Usia, Pendidikan Formal, dan Pola Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Para Pemain Game Point Blank di Kota Surakarta)”. *Skripsi*. Surakarta: Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sebelas Maret.
- Kapoh, Gerry F. 2015. “Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online “Perfect World” di Desa Sea Satu”. *Jurnal Holistik*. Volume, VIII, No. 15 Januari-Juni. Hal 1-17.
- Masya, Hardiyansyah, dan Candra Dian Adi. 2016. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik. *Konseli Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Volume 3, No. 2.
- Ramadhani, Ardi. 2013. “Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda)”. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. 1. Hal: 136-158.
- Fauziah, Eka Rusnaini. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol 1 No. 3. Hal: 1-16.
- Sanditaria, Winsen. 2012. Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatiningor Sumedang. Vol. 1, No. 1. Hal: 1-15.

- Hardanti, Nurhidayah, dan Fitri. 2013. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal JKP. FKEP. UNPAD*. Vol. 1, No. 3 Desember. Hal: 166-173.
- Brewer, 1995. *Introduction to Early Childhood Education: Preschool through Primary Grades*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- BPS, Kota Makassar, 2018. *Kecamatan Biringkanaya dalam Angka 2018*. Makassar: BPS Kota Makassar.
- Philip, Leena and Dagdee, Parimal, 2019. ‘The Rise of PUBG and The Marketing Strategies Behind Its Success’. *International Journal of Scientific Research and Review*. Volume 07, Issue 03, March. Page: 1009-1021.
- Zaenuddin, Ahmad, 2019. “Game PUBG dalam Kepungan Wacana Pelarangan”. *Tirto.Id*. Edisi: 22 Maret 2019, <https://tirto.id>, diakses 8-5-2019.
- Catron, Carol E., and Allen, Jan. 1999. *Early Childhood Curriculum a Creative-Play Model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.