

PELUANG PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PENYEDIAAN PROGRAM LIFESKILL GAME ONLINE PUBG MOBILE DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI SERTA KOMUNIKASI MODERN

Wahyu Alfi Mu'alif^{1,4}, Ismaniar²

¹Pendidikan LuarSekolah FIP UNP

²Pendidikan LuarSekolah FIP UNP

⁴digimonxmyself@gmail.com, ismaniar.js.pls@fip.unp.ac.id.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya perkembangan jumlah keberhasilan dan prestasi komunitas game online sekarang ini, terutama sejak masa pandemi. Fenomena banyaknya ajang prestasi dan lomba game online juga semakin menambah daya tarik tersendiri bagi generasi muda, sehingga mereka banyak yang ingin meningkatkan skillnya dalam bermain game online. Tujuan penelitian mengungkapkan berbagai peluang yang dapat di tangkap oleh masyarakat terutama generasi muda dalam bentuk penawaran program lifeskill dalam meningkatkan kemampuannya. Jenis penelitian deskriptif, dengan pendekatan studi literature. Sumber data di peroleh dari berbagai literature, buku, jurnal, media massa cetak maupun online yang relevan dengan kajian penelitian yang sudah ditetapkan. Hasil penelitian ada beberapa program Pendidikan Luar Sekolah yang cocok diselenggarakan menyikapi tingginya antusiasme dari penikmat game online tersebut. diantaranya ,Class Private, Workshop, Training, dan Komunitas game online terprogram. Yang harapannya kepada pemain game online dan penyelenggara program peningkatan life skill ini menjadi sarana dalam pemberdayaan masyarakat di era teknologi informasi dan komunikasi modern.

Keywords: persepsi, fungsi komunitas E-sports