

Hubungan antara Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur

Vennia Aprelia

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Gandaria K30 Jatirangga Jatisampurna, Kota Bekasi, 17434, Indonesia.

E-mail: venniaaprelia@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the correlation between addiction of *PUBG Mobile game* and the social behavior of adolescents in Klender Village East Jakarta. The method used in this study is a correlational quantitative method. The sampling technique uses incidental sampling technique. Data collection techniques used by using a questionnaire. Data analysis techniques used are regression analysis and product moment correlation. The results of this study indicate a simple linear regression equation $Y = 91,548 - 0,264X$. The product moment correlation coefficient is obtained for $r_{xy} = (-0.4476)$, which means that there is a negative correlation between the independent variabel (addiction of *game PUBG Mobile game*) and the dependent variabel (social behavior of adolescents). The conclusion of this study is that there is a negative correlation between the addiction of *PUBG Mobile game* and the social behavior of adolescents in Klender Village.

Keywords: *Addiction of online games, PUBG Mobile, Social Behavior, Adolescents.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *incidental sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi dan korelasi product moment. Hasil penelitian ini menunjukkan persamaan regresi linier sederhana $Y = 91,548 - 0,264X$. Koefisien korelasi product moment diperoleh sebesar $r_{xy} = (-0,476)$, yang artinya terdapat hubungan negatif antara variabel bebas (kecanduan *game PUBG Mobile*) dengan variabel terikat (perilaku sosial remaja). Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender.

Keywords: Kecanduan game online, PUBG Mobile, Perilaku Sosial, Remaja.

PENDAHULUAN

Internet telah mengubah gaya hidup seluruh lapisan masyarakat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pengguna internet di Indonesia semakin meningkat. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan dalam siaran pers No. 53/HM/KOMINFO/02/2018 bahwa Jumlah pengguna internet pada tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara

dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Pengguna internet bukan hanya orang dewasa saja, namun dari berbagai usia dari balita hingga manula.

Pengguna internet berusia remaja umumnya menggunakan internet untuk mengakses sosial media dan mencari hiburan. Umumnya konten hiburan yang diakses remaja berupa *game online*. *Game online* yang kini dapat dimainkan melalui *smartphone* memiliki banyak aliran dan yang paling diminati oleh remaja saat ini

umumnya adalah *game* yang beraliran *battle royale* karena memicu adrenalin dan membuat pemainnya ingin terus bermain sehingga mengalami kecanduan. Salah satu *game* beraliran *battle royale* yang paling diminati adalah *game Player Unknown Battleground (PUBG) Mobile*.

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya (L.F.Nikmah, 2015).

Faktor penyebab seseorang kecanduan *game online* (F.M. Laili, 2015) adalah sebagai berikut:

- a. *Stress*/kabur dari suatu permasalahan
- b. Kurang control dari orang tua
- c. Diajak oleh teman
- d. Fitur *game online* yang menarik
- e. Keinginan untuk menjadi pemenang

Terdapat tujuh kriteria seseorang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens, dkk.,2012), antara lain sebagai berikut,

1. *Saliency*
2. *Tolerance*
3. *Mood modification*
4. *Withdrawal*
5. *Relapse*
6. *Conflict*
7. *Problems*

Terdapat beberapa dampak negatif jika remaja terlalu sering bermain *Game PUBG Mobile* yaitu tidak dapat mengontrol diri seperti ingin memiliki senjata api sungguhan, menyamakan dunia nyata dengan dunia *game*, konsumtif dan sulit mengontrol emosi. Kecanduan *game PUBG Mobile* secara tidak langsung merubah perilaku sosial pemainnya. Mereka lebih cenderung bermain *game online* daripada

berinteraksi dengan teman sebayanya. Mereka akan tenggelam dalam dunia mereka sendiri, kemudian akan lupa dengan sekelilingnya sehingga sosialisasi dan interaksi dengan masyarakat akan berkurang, walaupun pemain dapat bersosialisasi dalam *game* dengan pemain lainnya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Billieux dkk yang menunjukkan jika adanya hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku sehari-hari individu di Kota Geneva, Switzerland. Gubernur Jammu dan Kashmir di India juga mencoba melarang *game* beraliran *battle royale* karena semua liputan yang dikabarkan pers India mengenai *game* tersebut berdampak negatif (D. Griffiths, 2019).

Namun seseorang yang mengalami kecanduan *game online* umumnya memiliki teman yang lebih banyak dalam dunia virtual daripada teman dalam dunia nyata. Tingkat kerjasama dan kekompakan mereka yang mengalami kecanduan *game online* dalam suatu kelompok biasanya tinggi karena mereka terbiasa bekerja dalam tim mengatur strategi untuk memenangkan permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mencoba meneliti hubungan antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur.

METODOLOGI

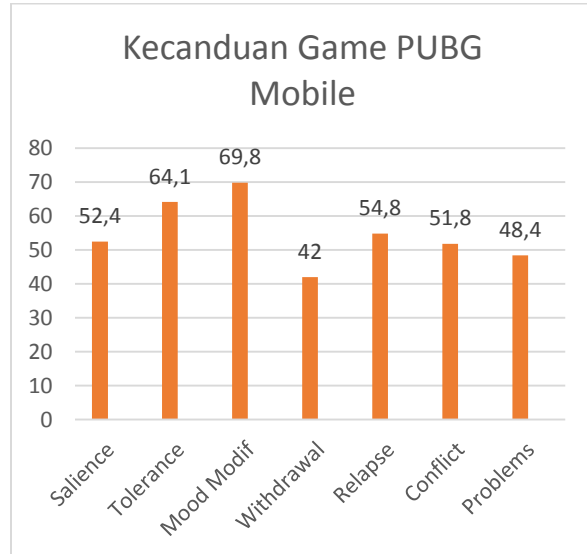
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *game PUBG Mobile* dengan rentang usia 12 - 19 tahun di Kelurahan Klender. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *incidental sampling*. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai 500 orang (Sugiyono, 2010). Maka

ukuran sampel dalam penelitian ini sebanyak 140 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan kuesioner dengan skala pengukuran *Likert*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi dan korelasi product moment. Instrumen penelitian Penelitian ini menggunakan dua variabel, Kecanduan *game PUBG Mobile* sebagai variabel bebas (X) dan Perilaku sosial remaja sebagai variabel terikat (Y).

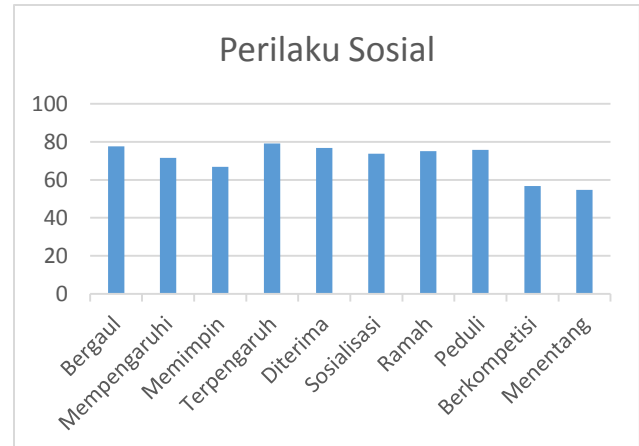
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Remaja di Kelurahan Klender memiliki tingkat kecanduan *game PUBG Mobile* yang cukup, hal ini didasarkan pada hasil persentase rata-rata dari persepsi kecanduan *game PUBG Mobile* sebesar 54,25%.



Berdasarkan hasil penelitian, indikator yang paling dominan pada Kecanduan Game *PUBG Mobile* adalah *Mood Modification*, yang berarti responden bermain game untuk lari dari masalah dan mengurangi stress.



Berdasarkan data hasil penelitian, indikator yang paling dominan pada Perilaku Sosial yaitu terpengaruh sebesar 79,71% dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki perilaku sosial yang baik karena mereka dapat menerima arahan dan pengaruh dari lingkungannya.

Uji Persamaan Regresi

Tabel 1: Uji persamaan regresi

Kecanduan Game		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
1	(Constant)	B	Std. Error	Beta		
		91.548	3.647		25.099	.000
	Kecanduan game	-.264	.041	-.476	-6.363	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Sumber: Pengolahan data, 2019

Berdasarkan tabel uji persamaan regresi yang dihitung melalui aplikasi SPSS25 menghasilkan koefisien arah regresi sebesar -0,264 dan konstanta sebesar 91,548, dengan demikian bentuk hubungan antara variabel X dan Y memiliki persamaan regresi adalah sebagai berikut: $Y = 91,548 - 0,264x$ Pernyataan tersebut berarti bahwa setiap penurunan skor X (Kecanduan *game PUBG Mobile*) sebesar 0,264 akan diikuti dengan kenaikan skor Y (Perilaku sosial remaja) sebesar 91,548. Hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa kecanduan

game PUBG Mobile memiliki hubungan negatif dengan perilaku sosial remaja.

Hasil Uji Koefisien Korelasi Pearson

Tabel 2: Uji Koefisien Korelasi Person

Correlations			
		Kecanduan <i>game</i>	Perilaku Sosial
Kecanduan <i>game</i>	Pearson Correlation	1	-.476**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	140	140
Perilaku	Pearson Correlation	-.476**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	140	140

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Pengolahan data, 2019

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai r_{hitung} sebesar $-0,476$. $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka terdapat korelasi antar variabel X dengan variabel Y. Nilai r_{hitung} negatif menunjukkan bahwa kecanduan *game PUBG Mobile* memiliki hubungan yang berlawanan arah dengan perilaku sosial remaja.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel 3: Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.476 ^a	.227	.221	9.431

a. Predictors: (Constant), Kecanduan *game*

Sumber: Pengolahan data, 2019

Berdasarkan tabel di atas, ditunjukkan bahwa nilai R_{square} dari kecanduan *game PUBG Mobile* adalah sebesar $0,227$ atau sebesar $22,7\%$. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecanduan *game PUBG Mobile* berkontribusi sebesar $22,7\%$ sedangkan terdapat kontribusi dari faktor-faktor lain terhadap perilaku sosial remaja sebesar

$77,3\%$ yang tidak dilibatkan dalam penelitian.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, hasil penelitian ini membuktikan hipotesis yang diajukan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game PUBG Mobile* sebagai variabel bebas dengan perilaku sosial remaja sebagai variabel terikat. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Billieux dkk yang menunjukkan jika adanya hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku sehari-hari individu di Kota Geneva, Switzerland.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan analisis data statistik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Remaja di Kelurahan Klender memiliki tingkat kecanduan *game PUBG Mobile* yang cukup, hal ini didasarkan pada hasil persentase rata-rata dari persepsi kecanduan *game PUBG Mobile* sebesar $54,25\%$. Kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja memiliki persamaan regresi $Y = 91,548 - 0,264x$ yang berarti terdapat hubungan negatif dan signifikan yang berarti semakin rendah kecanduan *game PUBG Mobile* maka semakin tinggi perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender. Perilaku sosial remaja juga ditentukan oleh faktor Kecanduan *game PUBG Mobile* sebesar $22,7\%$, sedangkan $77,3\%$ disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat. Para remaja kiranya dapat mengurangi durasi bermain

game online dan memperbanyak kegiatan bersosialisasi di dunia nyata agar memiliki perilaku sosial remaja yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Laili, Fitri., Nuryono, Wiryo. 2015. *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya*, Jurnal BK. Volume 05 Nomor 01 Tahun 2015. Univesitas Negeri Surabaya.

Lemmens. et. al., *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents* [on line], Media Psychology, 12:1, 77-95, diakses dari <https://pdfs.semanticscholar.org/413d/ea88a93dca82a342a3a81ad57ff1f4ab604a.pdf>

Mohammed A. Mamun, Mark D. Grifficths. 2019. *The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)*. International Journal of Mental Health and Addiction. Sphriger Nature.

Nikmah, Laily Faridatun. 2015. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas Vii Smpn 13 Malang*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.