

**PENGARUH KECANDUAN GAME PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)  
TERHADAP PERILAKU HUBUNGAN SOSIAL REMAJA DI KOTA JAKARTA**

***THE ADDICTION EFFECT OF PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) ON  
TEENAGER SOCIAL RELATION BEHAVIOR IN JAKARTA***

**Regyna Eninta Ibrena<sup>1</sup> Ratih Hasanah Sudrajat, S.sos., M.si<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University

[enintar@gmail.com](mailto:enintar@gmail.com) [kumaharatih@gmail.com](mailto:kumaharatih@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif mengenai “Pengaruh Kecanduan Game online terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh kecanduan Game Online terhadap perilaku hubungan sosial remaja. Dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pengaruh Kecanduan Game online terhadap Perilaku Hubungan Sosial remaja di Kota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode non-probability dengan jumlah responden sebanyak 385 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan paradigma yang digunakan dalam penelitian ini ialah linier sederhana Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil pengujian hipotesis, kecanduan game online berpengaruh signifikan terhadap perilaku hubungan sosial remaja. Hal ini dibuktikan dengan Fhitung > Ftabel Y (18.820) > (1.649) dengan tingkat signifikasinya 0,000 < 0,005. Berdasarkan koefisien determinasi bahwa kecanduan Game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Hubungan Sosial dengan arah positif yaitu sebesar 48%. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa terdapat Kecanduan Game online terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta. Perhitungan menunjukkan bahwa pengaruh Kecanduan Game online sudah memberikan pengaruh yang besar.

**Kata Kunci: Game Online, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Kuantitatif, Kecanduan Game Online, Perilaku Hubungan Sosial Remaja.**

**Abstract**

This research about “The Addiction Effect Of PlayerUnknown's BattleGrounds (PUBG) Mobile On Teenager Social Relation Behavior in Jakarta” that use quantitative method. The purpose of this research is to find out if there is any addiction effect on playing online game to teenager social relation behavior in Jakarta. This research uses descriptive quantitative research methods. The total of the sample is 385 respondents using the non probability sample technique. The data analysis technique used is descriptive analysis and using a simple linear analysis paradigm. Based on the results of hypothesis, online game addiction has an impact or effect on the behavior of teenager social relations. This proved by fcount > ftable Y (18.820) > (1.649) X with significant level 0,000 < 0,005. Based on coefficient of determination is online game addiction has an significant effect on the teenager social relation behavior in a positive direction in the amount of 48%. The conclusion of this research is if there is any addicton effect on playing online game to teenager social relation behavior in Jakarta. The calculation showed if the addiction effect has bring the big impact on teenager social relation behavior.

**Keywords : Online Game, PlayerUknown's BattleGround (PUBG), quantitative, Addiciton Online Game, Teenager social relation behavior**

**1. Pendahuluan**

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dalam kehidupannya sehari-hari ia membutuhkan manusia lainnya, yang dimana antara mereka akan terjadi komunikasi. Namun berkat perkembangan teknologi yang berkembang pesat, sekarang ini komunikasi tidak harus melibatkan individu yang bertatap wajah lagi. Di dunia yang tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi ini memungkinkan terjadinya komunikasi melalui media lain. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang pesat ini adalah kemunculan internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi, internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya dapat digunakan untuk bermain game.

Game online saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati berbagai kalangan karena seseorang tidak lagi bermain sendiri (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi yang berbeda (multiplayer). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Game online ini memberikan nuansa baru dalam bersosialisasi dengan

orang lain yang menjadikan komunikasinya semakin intensif, tidak hanya bersosialisasi semata namun pemain juga dapat menikmati dengan keseruan bermain game.

Namun penggunaan fasilitas komputer yang di luar batas dan tidak proposional dapat mengakibatkan kepada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, penggunaan fasilitas Internet Relay Chat, Massively Multiplayer Online Role Playing Game, dan e-mail memberikan kontribusi yang besar terhadap munculnya kecanduan (Danfort, 2003:29). MMORPG merupakan fasilitas untuk tujuan bermain game online yang memiliki potensi terbesar membuat tingkah laku adiktif setelah fasilitas chatroom. Maraknya game online di kalangan para gamers ini tentunya tidak lepas juga dari para remaja yang sedang senang-senangnya menikmati laju arus perkembangan globalisasi ini. Dengan masuknya budaya baru ini memberikan banyak pilihan untuk para remaja dalam berinteraksi atau bergaul. Sesuai dengan survey yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory pada tahun 1998 (dalam Ambarina, 2008:97) mengatakan bahwa pengguna game online yang paling banyak berasal dari kalangan remaja yang setara dengan siswa SMP atau siswa SMA. Menurut Hawadi (Widayanti, 2007:59) pada prinsipnya, game memiliki sifat seductive, yaitu menimbulkan rasa penasaran dan keinginan untuk terus bermain lagi. Dari terciptanya suasana yang menarik yang diciptakan oleh game online menimbulkan sifat seductive dari game online yang mengakibatkan remaja sedikit demi sedikit menarik diri dari lingkungannya.

Akibat dari kecanduan dalam bermain game online ini mempengaruhi pada perilaku komunikasi manusia dimana manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat melakukan seorang diri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Hal ini menandakan manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki ikatan saling ketergantungan antara satu dengan yang lain. Hal ini menjadi sebuah faktor penentu dalam perubahan perilaku hubungan sosial dengan orang lain. Karena perilaku hubungan sosial menetapkan kesukaan bergaul, dapat diterima atau tidaknya dalam hubungan, sifat ramah atau tidak terhadap sesama dan perasaan simpatik terhadap orang lain.

Sementara data yang dikeluarkan Newzoo pada tahun 2017 menyebutkan bahwa industri game Indonesia berada pada posisi ke-16 dalam daftar pasar game terbesar di dunia dengan jumlah pemain hingga 43,7 juta dan potensi penghasilan mencapai US\$880 juta (sekitar Rp11,9 triliun). Salah satu game mobile yang sedang digemari saat ini adalah Player Unknown's Battle Ground atau lebih sering disebut dengan singkatan PUBG. Berawal dari PC dan Xbox, Game PUBG mulai merambah ke pasaran mobile. Setelah PUBG meluncurkan game dalam bentuk mobile, game lainnya langsung tergeser dari posisinya. PUBG mobile sukses mengambil hati para gamers sehingga menjadi Top Games nomor 1 berdasarkan current player (steamchart.com). PUBG bahkan resmi menggeser Mobile Legends di top free games yang telah lama menduduki peringkat pertama sebagai game yang paling laris dalam waktu seminggu setelah kehadirannya di Google Play Store. Hal ini menunjukkan antusiasme para gamers di Indonesia dalam merespon kehadiran game ini.

Antusiasme para gamers tidak lepas juga dari para remaja terlebih lagi para remaja yang hidup di daerah perkotaan besar, dimana arus globalisasi masuk lebih cepat dibandingkan daerah lainnya. Jakarta yang juga terletak di pulau Jawa merupakan ibu kota Indonesia dimana pergerakan teknologi dan informasi lebih cepat dan pesat dibandingkan dengan daerah lainnya. Hal ini menyebabkan banyaknya remaja dan para pemain PUBG mobile yang berasal dari daerah ini. Selain itu dikarenakan antusiasme para pemain PUBG mobile, maka Tencent perusahaan pengembang PUBG mobile kerap mengadakan pertandingan esport di Jakarta.

Hal-hal ini lah yang membuat penulis memilih "**Pengaruh Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja (Studi pada oengguna game PUBG di DKI Jakarta)**" sebagai judul yang akan ditelitinya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah :

**Seberapa besar pengaruh kecanduan game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile terhadap perilaku hubungan sosial remaja?**

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **2.1 Game Online**

Menurut Eddy Liem, selaku Direktur Indonesia Gamer dalam Kompas Cyber Media (14 November 2003) yaitu sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dapat dimainkan secara online atau menggunakan jaringan internet, bisa dengan menggunakan Personal Computer, Mobile Phone, serta console game yang lainnya seperti Xbox dan sejenisnya.

## 2.2 PUBG

PUBG Mobile diadaptasi dari Player Unknown's Battlegrounds (PUBG), sebuah game Battle Royale yang terdapat di PC dan Xbox One dan merupakan sebuah fenomena yang memukau dunia game entertainment interaktif di tahun 2017 yang kemudian diciptakan dalam versi mobile nya pada Februari 2018. 100 pemain di tiap pertandingannya akan bertempur untuk bertahan hidup, sampai salah satu dari 100 orang tersebut menjadi pemenang atau last man standing.

PUBG Mobile mengikuti tren game mobile yang mengimplementasikan sistem rank yang dapat dinaikan setelah memainkan gamenya dengan baik. Sistem rank ini bertujuan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, sehingga permainan menjadi lebih adil disebabkan karena pemain pemula tidak akan disandingkan dengan yang sudah berpangkat tinggi. Hal inilah yang menjadikan pengalaman bermain menjadi lebih baik.

## 2.3 Kecanduan Game Online

Menurut Hovart (dalam Yee, 2002), kecanduan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman.

Selain itu, orang yang mengalami kecanduan game-online bisa menghabiskan waktu bermain hingga 10 jam nonstop dalam satu hari atau rata-rata 22,72 jam per minggu. Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang ini dapat menimbulkan dampak negatif (Schwausch dan Chung, 2005). Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet, yaitu sebagai ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas sehingga melalaikan keluarga dan teman (Lee, 2007).

Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Chen dan Chang (2008:45-48) dalam Asian Journal of Health and Information Sciences, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah:

a. Compulsion

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

b. Withdrawal

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.

c. Tolerance

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.

d. Interpersonal and health-related problems

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

## 2.4 Perilaku

Perilaku menurut Purwanto (1998) adalah segala bentuk kegiatan yang berasal dari dalam diri manusia. Sedangkan menurut Skinner seorang ahli perilaku dalam Notoatmodjo (2007), adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung, maupun yang tidak dapat diamati dari pihak luar.

Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat juga ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004:161) adalah "suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu." Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu :

1. Kecenderungan Perilaku Peran

- a. Sifat pemberani dan penakut secara sosial
- b. Sifat berkuasa dan sifat patuh
- c. Sifat inisiatif secara sosial dan pasif
- d. Sifat mandiri dan bergantung

2. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial

- a. Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
- b. Suka bergaul dan tidak suka bergaul
- c. Sifat ramah dan tidak ramah
- d. Simpatik atau tidak simpatik

3. Kecenderungan perilaku ekspresif

- a. Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)
- b. Sifat agresif dan tidak agresif

- c. Sifat tenang secara sosial
- d. Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

### 3. Metode Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. yang diteliti. Menurut (West, 1982) dalam Darmawan (2013:38) metode deskriptif sering disebut noneksperimen karena peneliti tidak melakukan kontrol dan memanipulasi variabel penelitian.

Penelitian ini memilih objek penelitian kecanduan game online dengan fokus pada permainan PUBG Mobile yang akan dilihat pengaruhnya pada perilaku hubungan sosial para remaja pemain PUBG Mobile. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala Likert Summated Ratings yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pertanyaan.

Pada penelitian ini, populasinya jumlahnya tidak diketahui. Dikarenakan jumlah para pengguna game PUBG dapat berubah perharinya dan tidak adanya data dari perusahaan mengenai jumlah pengguna PUBG secara keseluruhan maupun per negara. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampling sebanyak 384 responden. Data primer pada penelitian ini bersumber dari responden yang diambil melalui kuesioner yang disebar kepada para pemain game PUBG Mobile. Sementara data sekunder diperoleh dari hasil studi kepustakaan.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Dengan adanya dua variabel, penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berdasarkan data yang dihasilkan, diketahui bahwa nilai konstanta  $a=(0.7829)$  dan nilai koefisien regresi positif. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan game online PUBG Mobile memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel perilaku hubungan sosial remaja. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} (18.820) > t_{tabel} (1.649)$  angka tersebut menentukan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat Pengaruh antara kecanduan Game online terhadap Perilaku Hubungan Sosial remaja di Jakarta.

Untuk menghitung seberapa besar pengaruh kecanduan PUBG Mobile terhadap perilaku hubungan sosial remaja di Jakarta, peneliti menghitungnya dengan menggunakan rumus koefisien determinasi. Berdasarkan rumus koefisien determinasi, diperoleh persentase sebesar 48%. Artinya, kecanduan game online pada PUBG Mobile memberikan pengaruh sebesar 48% terhadap perilaku hubungan sosial remaja. Sedangkan sisanya sebesar 52% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan garis kontinum mengenai variabel kecanduan PUBG Mobile (X) didapatkan hasil rata-rata sebesar 79.8%, berdasarkan klasifikasi dan interpretasi skor hasil rata-rata sebesar 79.8 berada pada kategori setuju/baik. Hal ini membuktikan bahwa respon para pengguna/pemain game online PUBG Mobile memiliki keterlibatan dan mendapatkan hasil yang baik. Lalu, berdasarkan garis kontinum mengenai perilaku hubungan sosial remaja di Kota Jakarta (Y) 76.5%, berdasarkan interpretasi skor hasil rata-rata sebesar 76.5 berada pada kategori setuju/baik. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku hubungan sosial remaja di Kota Jakarta dipengaruhi oleh kecanduan PUBG Mobile.

Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet, yaitu sebagai ketidak mampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas sehingga melalaikan keluarga dan teman (Lee, 2007). Dengan kata lain memiliki pengaruh terhadap hubungan sosialnya.

Dalam penelitian ini, game online yang diteliti adalah PUBG Mobile dan pemainnya yang berada di rentang usia remaja terpengaruh akan perilaku hubungan sosial, seperti dapat diterima atau ditolak oleh orang lain, suka bergaul dan tidak suka bergaul, sifat ramah dan tidak ramah, simpatik atau tidak simpatik

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Setelah menyebarkan kuesioner kepada 385 responden, dilanjutkan dengan mengkaji, menguji dan menganalisis yang didapat. Peneliti mendapatkan hasil bahwa terdapat Pengaruh Kecanduan *Game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta. Perhitungan menunjukkan bahwa pengaruh Kecanduan *Game online* sudah memberikan pengaruh yang besar.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

Dari tabel model summary dapat dilihat bahwa kecanduan *Game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap dengan tingginya pengaruh yang dihasilkan yaitu sebesar 48% Hal ini mengindikasikan bahwa perilaku hubungan sosial dipengaruhi oleh kecanduan *game online*

Dari uji regresi linier sederhana didapat persamaan regresi yang didapat  $Y = 7.829 + 0.485 X$  yang mana Y adalah perilaku hubungan sosial dan X adalah kecanduan *game online*. Konstanta sebesar 7.829 berarti bila tidak ada kecanduan *game online* maka perilaku hubungan sosial sebesar 7.829. Koefisien regresi sebesar 0.485 berarti bahwa setiap penambahan 1 maka kecanduan *game online* akan meningkatkan perilaku hubungan sosial sebesar 0.485.

Hasil uji hipotesis (uji T) diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t table yaitu thitung sebesar 18.820. Maka hasil thitung > t tabel yaitu ( $18.820 > 1.649$ ) dan signifikansi sebesar  $0.000 < 0.005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya dapat diketahui bahwa variabel X memiliki pengaruh yang terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online PUBG Mobile memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perilaku hubungan sosial remaja di kota Jakarta.

### Saran

#### Saran Akademis

1. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sebatas mengenai pengaruh Kecanduan *Game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja di Kota Jakarta diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel-variabel lainnya yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.
2. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* sebagai objek penelitian, diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan semua *game online* yang sedang booming dan meneliti variabel lain untuk mengetahui apakah ada pengaruh lain yang dihasilkan, karena hal ini dapat dimanfaatkan untuk masyarakat agar tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online*.

#### Saran Praktis

1. Dengan adanya pengaruh yang tinggi dari kecanduan *game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap perilaku hubungan sosial diharapkan kepada pengembang *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* agar dapat mengantisipasi adanya kecanduan *game online* yang terjadi kepada masyarakat agar mengurangi dampak negative yang dihasilkan.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku

Azhari, Akyas. 2004. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta Selatan: Penerbit Teraju

Bimo, Walgito. (2001). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.

Yee, N. 2002. *Understanding MMORPG Addiction*. Ariadne, pg. 1-16

Widyastuti, Y., dkk. 2009. *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitrimaya.

#### Skripsi dan Jurnal

Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

#### Website

<https://id.techinasia.com/mengintip-kemajuan-industri-game-di-ujung-tahun-2013>

<https://dailysocial.id/post/apjii-survei-internet-indonesia-2017>

<https://newzoo.com/insights/articles/the-big-screen-opportunity-in-southeast-asia/>

