

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* PUBG Dengan *Self-Awareness* Pada Remaja Akhir Di Kalimantan Selatan

The Relationships Between PUBG Online Gaming Intensity And Self-Awareness On Late Adolescence In South Kalimantan

Marino Angelino Timpal*, Ermina Istiqomah, Rendy Alfiannoor Achmad

Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A. Yani, Km. 36,00, Banjarbaru, Kalimantan Selatan, Indonesia, 70174

ABSTRAK

Masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Pada fase ini, menerima dan mengerti diri sendiri sangat diperlukan untuk mencapai kedewasaan, dalam hal ini *self-awareness* sangat berperan penting dalam usaha untuk mengetahui kemampuan yang ada dalam diri remaja serta kesadarannya terhadap lingkungan sekitar. Berkaitan dengan hal tersebut, aktivitas *game online* menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan *self-awareness*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Subjek dari penelitian ini adalah remaja akhir berusia 15-18 tahun yang berdomisili di Kalimantan Selatan dengan jumlah 130 partisipan melalui teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan dua alat ukur yaitu angket intensitas bermain *game online* PUBG dan skala *self-awareness*. Analisis data menggunakan analisis korelasional dengan bantuan program komputer SPSS. Berdasarkan analisis korelasional didapatkan hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* yaitu -0,406 dengan nilai signifikansi 0,000. Koefisien determinasi menunjukkan kontribusi efektif intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* sebesar 16,48% sedangkan 83,52% bersumber dari faktor lain.

Kata kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, PUBG, *Self-Awareness*, Remaja Akhir

ABSTRACT

Adolescence is a periodic transition between childhood to adulthood. At this phase, accepting and understanding oneself is very necessary to reach maturity, in this case *self-awareness* plays an important role in trying to find out the abilities that exist in the adolescents and their awareness of surrounding environment. Related to this, the activity of playing online games is one of the factors related to *self-awareness*. The aim for this research is to find out the relationship between PUBG online gaming intensity and *self-awareness* of late adolescence in South Kalimantan. The subjects of this study are late adolescents aged 15 to 18 years who live in South Kalimantan with a total of 130 participants through purposive sampling technique. This research uses two measuring instruments namely PUBG online gaming intensity questionnaire and *self-awareness* scale. Data analysis using correlational analysis with the help of the computer program named SPSS. Based on correlational analysis, there is negative relationship between PUBG online gaming intensity and *self-awareness* with -0,406 and 0,000 significance value. The coefficient of determination shows the effective contribution of online gaming intensity with *self-awareness* about 16,48% while 83,52% comes from another factor.

Keywords: Online Gaming Intensity, PUBG, *Self-Awareness*, Late Adolescence.

***Korespondensi:**
Marino Angelino Timpal
angelinorhin46@gmail.com

Masuk: 25 November 2020
Diterima: 2 Februari 2021
Terbit: 15 Januari 2025

Sitasi:
Timpal, M. A., Istiqomah, E., & Achmad, R. A. (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* PUBG Dengan *Self-Awareness* Pada Remaja Akhir Di Kalimantan Selatan. *Jurnal Kognisia*, 5(2), 124-133. <http://doi.org/10.20527/kognisia.2022.010.005>

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode transisi dari usia kanak-kanak menuju dewasa, yang

dimulai sekitar usia 10-12 hingga berakhir pada 18-22 tahun. Pada masa ini banyak perubahan yang terjadi terutama dalam aspek fisik dan sosio-emosional. Dalam fase remaja ini, menerima dan mengerti diri sendiri sangat

diperlukan untuk mencapai kedewasaan, dalam hal ini *self-awareness* sangat berperan penting dalam usaha untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan diri, serta mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam diri (Santrock, 2016). *Self-awareness* sendiri merupakan kapabilitas untuk merefleksikan dan memantau emosi dari waktu ke waktu yang merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman terhadap diri sendiri (Goleman, 2019).

Dari sekian banyak isu terkait kenakalan, agresivitas, narkoba, kecanduan, dan perilaku menyimpang lainnya yang sangat erat kaitannya dengan usia remaja yang ingin mengetahui bagaimana jati diri mereka (Santrock, 2019), salah satu pemberitaan yang paling banyak ditampilkan di media massa adalah kasus terkait kecanduan *game online*. Kasus penembakan di Selandia Baru yang menewaskan 50 jamaah masjid disebabkan oleh pelaku penembakan kecanduan terhadap *game online*, hal ini disebabkan karena karakter dalam *game* tersebut telah meresap ke dalam kepribadian pelaku (BBC, 2019). Di Indonesia sendiri, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menemukan bahwa 30% kasus kekerasan disebabkan oleh bermain *game online* (Armidis, 2019). Temuan lain juga menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan gangguan jiwa yang erat kaitannya dengan perilaku mencuri dan kekerasan seksual (Makki, 2019). Kasus-kasus tersebut disebabkan oleh konten-konten yang disajikan dalam *game online* banyak yang mengandung kekerasan, perjudian, hingga pornografi (Armidis, 2019).

Terkait banyaknya kasus penyimpangan perilaku hingga terorisme yang disebabkan oleh *game online*, tidak menjadikan *game online* dapat dipisahkan dari kehidupan kita, bahkan orang dewasa ikut memainkan *game online* untuk mengisi waktu luang mereka. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil analisis Pokkt dengan Decision Lab (2018) menunjukkan data bahwa pemain *game online* di Indonesia terdiri dari 49% pemain laki-laki dan 51% pemain perempuan. Dari segi usia, analisis data

menunjukkan bahwa 1/4 dari total keseluruhan pemain *game online* berada pada rentang usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing berjumlah 27%, sehingga dapat dilihat bahwa mayoritas pemain berada di rentang usia remaja akhir (*late adolescence*) (15-18 tahun, Santrock, 2016). Berdasarkan demografi dari APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) menampilkan persentase sejumlah 5,7% dari keseluruhan penduduk di Indonesia yang menggunakan internet sebagai sarana untuk bermain *game online*. Secara spesifik, untuk *game* PUBG pengguna aktif bulanannya di seluruh dunia mencapai 100 juta orang dan dari seluruh pengguna tersebut, Indonesia menempati peringkat ke dua di seluruh dunia (Rika, 2019).

King dkk. (2020) mengemukakan bahwa dalam situasi pandemi COVID-19, dimana kebijakan setiap negara dan himbauan dari WHO (World Health Organization) tentang karantina mandiri sebagai pencegahan COVID-19 membuat terjadinya peningkatan dalam dunia internet terutama *game online*, dimana WHO sendiri menginisiasi gerakan untuk bermain *game online* untuk bersosialisasi dan menjadikannya sebagai *coping strategy*. King, dkk (2020) juga mengemukakan bahwa di Amerika terjadi peningkatan aktivitas *game online* sebesar 75% pada bulan Maret 2020. Perusahaan digital Steam yang merupakan penyedia sekaligus distributor *game* digital terbesar di dunia menunjukkan bahwa terdapat 20 juta pemain aktif setiap harinya di seluruh dunia, yang dimana angka tersebut merupakan yang terbesar dalam 16 tahun sejak didirikannya perusahaan tersebut. Di lain pihak, dalam dunia *mobile game online*, Tencent selaku pengembang *game online* PUBG menjadi *game* dengan pendapatan terbesar di seluruh dunia, dengan peningkatan pendapatan sebesar 241% dari tahun sebelumnya karena pandemi COVID-19 (Ding, 2020).

Player Unknown's Battle Grounds yang kemudian populer dengan sebutan PUBG, merupakan *game online battle royale* berbasis FPS (*First Person Shooter*) dan *online multiplayer*, yang dimana sistem dalam *game*

tersebut mengharuskan semua pemain di dalamnya harus bertahan hidup dengan mengumpulkan persediaan, kendaraan, hingga senjata, untuk bertahan sebagai orang atau regu yang paling terakhir bertahan (Wei dkk., 2018; Fu dkk., 2019). Ada beberapa faktor yang membuat PUBG menjadi *game* yang adiktif, salah satunya adalah intensitas.

Intensitas dalam KBBI merupakan suatu keadaan, tingkatan, dan ukuran intensnya sesuatu kegiatan (KBBI, 2009), sedangkan menurut kamus psikologi (APA, 2009) intensitas merupakan nilai kuantitatif dari sebuah stimulus atau sensasi atau kekuatan suatu perilaku seperti dorongan atau emosi. Montag & Reuter (2017) mengemukakan bahwa intensitas *game online* merupakan kondisi atau situasi dimana seseorang telah menghabiskan waktu bermain *game online* dalam waktu tertentu dan frekuensi tertentu.

Seseorang dapat memperoleh dampak positif maupun negatif dari bermain *game online*. Dampak tersebut berdasar pada intensitas seseorang dalam bermain *game online*. Penelitian menemukan bahwa tingginya intensitas individu saat bermain *game online* membuat seseorang rentan mengalami kecemasan sosial dan kecanduan terhadap *game online*. Selain itu, individu menjadi sulit untuk mempertahankan konsentrasi, cemas, depresi, dan dapat berperilaku agresif dalam hal pendidikan dan pekerjaan karena terus menerus bermain, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikan serta pekerjaan yang dimiliki, kemudian dapat menyebabkan pemain memiliki perilaku bermasalah serta karakter dalam *game* yang mereka mainkan dapat tercermin pada perilaku mereka di dunia nyata (Achmad & Ramdhani, 2015, Quwaider, Alabed & Duwairi, 2019). Selain dapat memberikan pengaruh negatif, *game online* dapat berpengaruh positif terhadap para penggunanya. Berdasarkan penelitian oleh Quwaider dkk (2019) ditemukan bahwa *game online* dapat mengembangkan kemampuan konsentrasi, kemampuan analisis, perencanaan strategi pemainnya, mengembangkan minat membaca, kemampuan menerima cerita,

kemampuan berbahasa Inggris serta mampu mengurangi stres apabila dimainkan sesuai dengan batas yang wajar. Dampak-dampak tersebut memiliki kaitan dengan kemampuan *self-awareness* yang dimiliki seseorang.

Goleman (2019) menyatakan bahwa *self-awareness* merupakan kemampuan untuk memantau keadaan dan situasi emosi dari waktu ke waktu yang merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri. Sedangkan menurut Myers & Twenge (2015), *Self-awareness* merupakan perhatian yang terus menerus terhadap keadaan batin individu. Seseorang yang memiliki *self-awareness* yang baik dapat mengetahui ke mana ia akan menuju dan mengapa ia harus mencapai tujuan tersebut, sedangkan orang yang tidak memiliki *self-awareness* yang baik akan sulit untuk mengambil keputusan dan membentuk keraguan dalam dirinya (Stein & Book, 2006).

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Goleman (2019) tentang *self-awareness*, dimana tanpa keadaan *self-awareness* yang baik, aspek lain dari kecerdasan emosional tidak dapat berjalan optimal. Dalam hal intensitas bermain *game online*, semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* maka kemampuan *self-awareness* seseorang akan semakin rendah. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Agustin (2018) dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka *self-awareness* yang dimiliki seseorang semakin rendah, begitu juga sebaliknya. Ditemukan juga bahwa semakin tinggi tingkat intensitas seseorang dalam bermain *game*, dapat membuat orang tersebut kehilangan *self-awarenessnya* di dunia nyata, karena sulit ataupun tidak dapat membedakan lagi mana dunia nyata dan mana dunia *game* (Liu & Chang, 2016). Adapun penelitian oleh Haryanto (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan *self-awareness* yang dimiliki seseorang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah *self-awareness* yang dimiliki seseorang. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Kartini (2016) menunjukkan

adanya hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja, dalam hal ini agresivitas berkaitan langsung dengan salah satu aspek dari *self-awareness* yaitu *emotional self-awareness*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa kuesioner online dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelum terjadinya pandemi COVID-19 terhadap pemain PUBG di Kalimantan Selatan dan sekitarnya yang berusia remaja akhir (15-18 tahun) sebanyak 152 subjek, ditemukan 57,2% bermain 1-2 kali sehari, 11,1% bermain 3-4 kali sehari, 9,8% bermain 4 kali sehari, 22,3% bermain setiap hari, lalu setelah terjadinya pandemi peneliti mewawancarai beberapa pemain PUBG yang menyatakan bahwa intensitas bermain mereka meningkat menjadi 4 hingga 6 jam per hari serta frekuensi bermain turut meningkat menjadi hampir setiap hari selama situasi karantina dan berdiam diri di rumah sesuai dengan anjuran pemerintah.

Kemudian hasil wawancara peneliti terhadap beberapa pemain yang aktif dalam bermain *game online*, menunjukkan bahwa mereka secara tidak sadar mengeluarkan emosi yang meluap-luap ketika bermain *game* dan mereka tidak senang ketika dikritik orang lain maupun temannya ketika sedang bermain *game*. Subjek lain mengungkapkan bahwa ia tidak percaya diri ketika sedang presentasi di depan kelas hingga tidak mampu untuk menyampaikan pendapat ketika sedang berlangsung diskusi. Wawancara lain yang peneliti lakukan terhadap pemain *game online* PUBG, ditemukan bahwa setelah bermain PUBG mereka menjadi lebih awas dengan lingkungan sekitar, kemudian mereka juga mampu berkomunikasi dengan baik ketika berada di kelas maupun di situasi bergaul dengan teman sebaya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, diperoleh asumsi bahwa pemain *game online* di Kalimantan Selatan tampak memiliki beberapa gambaran dari ciri *self-awareness* yang rendah, namun pemain yang memainkan *game* PUBG tampak memiliki gambaran ciri-ciri *self-awareness* yang baik, oleh karena itu

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Intensitas *Game online* PUBG Terhadap *Self-awareness* pada Remaja Akhir di Kalimantan Selatan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis analisis korelasi. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai metode yang berfilosofi atau beraliran positivisme, dapat digunakan untuk meneliti pada sampel atau populasi tertentu, data dikumpulkan menggunakan instrumen terstruktur, serta analisis data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Azwar, 2017).

Kriteria atau ciri subjek yang diperlukan dalam penelitian ini merupakan subjek yang berusia remaja akhir (15-18 tahun), berdomisili di Kalimantan Selatan, serta merupakan pemain *game online* PUBG. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* karena jumlah subjek tidak diketahui dengan jelas (Cozby & Bates, 2012) serta untuk perhitungan sampel sendiri, peneliti menggunakan rumus presisi mutlak yang dikemukakan oleh Lemeshow dkk. (1990) dan diperoleh sebesar minimal 100 sampel. Sedangkan sampel uji coba adalah pemain *game online* di seluruh Indonesia dengan total 102 subjek.

Alat pengukuran penelitian ini menggunakan angket intensitas bermain *game online* PUBG dan skala *self-awareness*. Angket intensitas bermain *game online* PUBG disusun berdasarkan aspek dari Horringan (2002) yaitu frekuensi serta durasi (lama waktu), sedangkan pada skala *self-awareness* diukur berdasarkan aspek dari Boyatzis & Sala (2004) yaitu *emotional self-awareness*, *accurate self assessment*, dan *self confidence*.

Penelitian ini melakukan pengujian validitas angket intensitas bermain *game online* PUBG dan skala *self-awareness* menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation*, sedangkan uji reliabilitas pada kedua instrumen

tersebut menggunakan teknik koefisien *Alpha Cronbach*. Dalam menganalisis butir-butir item, peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 24. Koefisien korelasi item total pada intensitas bermain *game online* PUBG antara $r_{ix} = 0,309$ hingga $r_{ix} = 0,573$ dengan nilai reliabilitas sebesar 0,887. Pada koefisien korelasi item total *self-awareness* berkisar antara $r_{bt} = 0,303$ hingga $r_{bt} = 0,575$. dengan nilai reliabilitas sebesar 0,820.

Analisis data yang digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dan *self-awareness*, menggunakan korelasi *product-moment pearson* dari Karl Pearson yang dibantu perhitungannya dengan menggunakan program statistik komputer atau SPSS versi 24 (Priyatno, 2010).

HASIL

Hasil penelitian yang dilakukan dengan remaja akhir yang bermain *game online* PUBG di Kalimantan Selatan, peneliti melakukan kategorisasi data menjadi 5 jenjang yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 1. Kategorisasi data variabel intensitas bermain *game online* PUBG

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \leq 21$	Sangat Rendah	30	23%
$21 < X \leq 27$	Rendah	21	16%
$27 < X \leq 33$	Sedang	35	27%
$33 < X \leq 39$	Tinggi	23	18%
$39 < X$	Sangat Tinggi	21	16%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 1, didapatkan hasil sejumlah 30 subjek (23%) masuk dalam kategori intensitas bermain *game online* yang sangat rendah, 21 subjek (16%) masuk dalam kategori intensitas bermain *game*

online yang rendah, 35 subjek (27%) masuk dalam kategori intensitas bermain *game online* yang sedang, 23 subjek (18%) masuk dalam kategori intensitas bermain *game online* yang tinggi, dan 21 subjek (16%) masuk dalam kategori intensitas bermain *game online* yang sangat tinggi.

Tabel 2. Kategorisasi data variabel *self-awareness*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \leq (61)$	Sangat Rendah	0	0%
$(61) < X \leq (81)$	Rendah	15	11,5%
$(81) < X \leq (101)$	Sedang	60	46,2%
$(101) < X \leq (121)$	Tinggi	49	37,7%
$(121) < X$	Sangat Tinggi	6	4,6%

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 2 tersebut, didapatkan hasil bahwa terdapat 15 subjek (11,5%) memiliki *self-awareness* yang rendah, kemudian 60 subjek (46,2%) memiliki *self-awareness* yang sedang, lalu 49 subjek (37,7%) memiliki *self-awareness* yang tinggi, dan 6 subjek (4,6%) memiliki *self-awareness* yang sangat tinggi.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Taraf Signifikansi
Intensitas Bermain Game Online	0.068	130	0.200*
Self-Awareness	0.055	130	0.200*

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk skor intensitas bermain *game online* adalah sebesar 0,200 dan nilai signifikansi untuk skor *self-awareness* adalah sebesar 0,200. Berdasarkan nilai signifikansi ini, maka signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa

populasi data intensitas bermain *game online* dan *self-awareness* terdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji linearitas

Variabel	F	Taraf Signifikansi
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> <i>Self-Awareness</i>	28,025	0.000

Berdasarkan hasil uji linearitas didapat hasil bahwa nilai signifikansi pada variabel intensitas bermain *game online* dan *self-awareness* sebesar 0,000 ($F=28,025$) nilai ini lebih kecil daripada 0,05 ($p<0,05$). Dari nilai signifikansi tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel intensitas bermain *game online* dan *self-awareness*.

Tabel 5. Hasil uji korelasi variabel intensitas bermain *game online* PUBG dan *self-awareness*

Variabel	r	Taraf Signifikansi
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> PUBG <i>Self-Awareness</i>	-0,406**	0,000

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hubungan variabel intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* memiliki korelasi $r = -0,406$ dan taraf signifikansi sebesar 0,000 dengan $p<0,05$. Nilai ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel, dalam hal ini semakin tinggi intensitas bermain *game online* PUBG maka kemampuan *self-awareness* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan semakin menurun.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini pada remaja akhir di Kalimantan Selatan diketahui tingkat intensitas bermain *game online* PUBG pada 130 remaja akhir dengan rincian sebanyak 30

orang (23,1%) pada kategori sangat rendah, 21 orang (16,2%) kategori pada rendah, 35 orang (26,9%) pada kategori sedang, 23 orang (17,7%) pada kategori tinggi, dan 21 orang (16,2%) pada kategori sangat tinggi. Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa remaja akhir di Kalimantan Selatan memiliki tingkat intensitas yang beragam serta lebih didominasi oleh intensitas bermain *game online* PUBG yang sedang. Gámez-Guadix & Calvete (2016) mengemukakan bahwa perilaku bermasalah yang disebabkan oleh tingginya penggunaan internet disebabkan oleh kurangnya *self-awareness* yang dimiliki seseorang. Sejalan juga dengan penelitian sebelumnya, Amalia & Syam (2017) menemukan bahwa pemain *game online* dengan unsur kekerasan dapat memicu perilaku agresif pada seseorang, dalam hal ini agresivitas berkaitan dengan salah satu aspek dari *self-awareness* yaitu *emotional self-awareness*. Hal ini sangat berkaitan dengan genre *game online* PUBG itu sendiri yaitu *battle royale* yang mengandung banyak unsur kekerasan dan tingkat kompetisi yang tinggi, sehingga dapat membuat seseorang menjadi terikat dengan *game* tersebut (Singh, Kumar, & Kumar, 2020). Selain itu penelitian lain oleh Golovanova & Vlasova (2019) tentang manajemen penggunaan internet dengan *self-actualization* pada remaja menunjukkan bahwa remaja yang memiliki tingkat intensitas tinggi dalam penggunaan internet menunjukkan kepribadian dengan *self-awareness* yang rendah. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa dengan program manajemen diri terhadap penggunaan internet dapat meningkatkan secara signifikan kemampuan *self-awareness* yang dimiliki oleh remaja yang artinya sejalan dengan penelitian ini dimana subjek remaja akhir dengan intensitas bermain *game online* PUBG sangat rendah (23,1%), rendah (16,2%), hingga sedang (26,9%) memiliki kemampuan *self-awareness* yang baik hingga sangat baik.

Dari data demografi juga ditemukan bahwa selain memainkan *game* PUBG yang masuk dalam genre yang berunsur kekerasan, para remaja akhir juga memainkan *game* lain

yang masih masuk dalam *game* yang berunsur kekerasan. Data menunjukkan bahwa hanya 4,62% subjek saja yang hanya memainkan PUBG sebagai *game* utamanya, sisanya sebanyak 48,46% memainkan Mobile Legends yang masuk dalam genre MOBA, kemudian 12,31 memainkan Call of Duty Mobile dan 9,23% Free Fire yang dimana kedua *game* tersebut masuk dalam genre yang sama dengan PUBG, terakhir subjek yang memainkan *game* lain sebanyak 25,38%. Sebagian besar pemain *game* berunsur kekerasan cenderung akan memainkan *game* lain yang serupa untuk merasakan sensasi dimana mereka dapat menemukan kemenangan dan kepuasan dalam bermain *game*, maka dari itu sebagian besar tidak cukup hanya bermain atau berfokus pada suatu *game* (Warrich, Jamil, & Khan, 2020).

Penelitian ini juga menemukan bahwa pemain *game* PUBG perempuan sedikit lebih banyak dari pemain laki-laki yaitu sebesar 50,85 sementara pemain laki-laki 49,2%. Data tersebut menunjukkan bahwa saat ini tidak ada perbandingan yang signifikan pada gender pemain *game online*, hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Borgonovi (2016) yang meneliti kemampuan membaca remaja berusia 15 tahun dari 26 negara, menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara jumlah pemain *game* perempuan dan laki-laki. Namun demikian dalam penelitian ini, intensitas bermain *game online* yang tinggi hingga sangat tinggi masih didominasi oleh remaja laki-laki dan hal ini sejalan dengan penelitian Sama (2020) yang meneliti tentang penggunaan teknologi pada remaja dimana remaja perempuan cenderung lebih menghabiskan banyak waktu pada *smartphone* dibandingkan remaja laki-laki, akan tetapi pada aspek intensitas bermain *game online* masih didominasi oleh remaja laki-laki sedangkan remaja perempuan lebih banyak menghabiskan waktu pada *smartphone* dengan sosial media, berbelanja *online*, serta konten hiburan lainnya.

Pada variabel *self-awareness* terdapat 15 orang (11,5%) yang memiliki *self-awareness* rendah, 60 orang (46,2%) memiliki *self-awareness* sedang, 49 orang (37,7%) memiliki

self-awareness tinggi, dan 6 orang (4,6%) memiliki *self-awareness* sangat tinggi. Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa remaja akhir di Kalimantan Selatan tidak memiliki masalah terhadap kemampuan *self-awareness* yang dimilikinya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2019) yang menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* yang rendah hingga sedang memiliki peran yang signifikan dengan kemampuan *self-awareness* seseorang, dalam penelitian ini pemain *game* yang memainkan *game online* dalam batas yang sewajarnya mampu mempertahankan kemampuan *self-awareness* mereka, sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Hal tersebut juga berkaitan dengan salah satu aspek dalam *self-awareness* itu sendiri yaitu *accurate self-assessment* yang dimana aspek tersebut dapat mengukur kemampuan seseorang dalam membedakan cara berperilaku maupun menempatkan diri dalam dunia nyata dan dunia virtual dalam *game* (Liu & Chang, 2016).

Berdasarkan nilai r dapat diperoleh nilai $r^2 (-0,406)^2 = 0,1648$. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa hubungan intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* sebesar 16,48% sedangkan 83,52% berasal dari faktor lain. Oleh karena itu, intensitas bermain *game online* PUBG bukan merupakan satu-satunya faktor yang memiliki hubungan dengan *self-awareness* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Golovanova & Vlasova (2019) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang berperan dalam hubungan intensitas bermain *game online* dengan *self-awareness* adalah orientasi waktu, yang dimana hal ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menghargai waktu dan mengelolanya. Harris, Hollet, & Remedios (2020) juga menemukan bahwa aspek *competitiveness* (daya saing) memiliki peran besar terhadap meningkatnya intensitas seseorang dalam bermain *game online*. Begitu juga dengan penelitian oleh Gong dkk. (2019) menunjukkan bahwa sikap, kepuasan, norma grup, dan identitas sosial memiliki kontribusi besar dalam keinginan

seseorang untuk terus bermain *game online*, yang dimana keinginan tersebut menjurus kepada menurunnya kemampuan manajemen diri, kesadaran terhadap lingkungan sekitar, serta mengidap adiksi *game online*. Solso, Maclin & Maclin (2013) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan *self-awareness* yaitu : *attention, wakefulness, architecture, recall of knowledge, emotive*. Sementara itu untuk variabel lain yang kemungkinan dapat mempengaruhi kemampuan *self-awareness* dapat berupa faktor sosial, kepribadian lingkungan, dan lain-lain dapat berpengaruh pada kemampuan *self-awareness* yang dimiliki seseorang.

Dalam proses penelitian, masih terdapat banyak kekurangan yang peneliti sadari maupun tidak. Salah satunya adalah proses administrasi alat ukur, yang dikarenakan subjek peneliti mencakup seluruh wilayah Kalimantan Selatan, maka tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mendatangi setiap kota dan kabupaten yang mengharuskan peneliti menggunakan *google form* dalam pengambilan data sehingga peneliti tidak dapat mengetahui keseriusan subjek dalam mengisi data, kemudian peneliti harus mendeskripsikan secara rinci terkait penelitian dan tata cara pengisian yang kemungkinan akan sulit dipahami oleh remaja akhir. Kendala lain yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian ini adalah pandemi covid-19 itu sendiri, yang dimana kondisi pembatasan sosial membuat semua orang terpaksa diam di rumah dan para siswa diharuskan mengikuti pelajaran secara daring dapat membuat intensitas seseorang dalam bermain *game online* meningkat karena dipengaruhi oleh banyaknya waktu luang karena hanya berdiam diri di rumah. Populasi dari penelitian ini juga hanya dibatasi pada wilayah kota dan kabupaten yang berada di provinsi Kalimantan Selatan sehingga data yang didapat belum bisa digeneralisasikan untuk seluruh Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan ditemukan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *self-awareness*, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* PUBG maka semakin rendah *self-awareness* begitu juga sebaliknya.

Dari data penelitian, secara umum partisipan remaja akhir di Kalimantan Selatan memiliki intensitas bermain *game online* yang masuk dalam kategori atau tingkat sedang, dalam hal ini para remaja memainkan *game online* hanya sebatas untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang dan tidak sampai mengganggu aktivitas maupun tanggung jawabnya serta tidak membuat mereka menjadi kecanduan karena masih dalam batas yang wajar.

Dari data penelitian *self-awareness* para remaja akhir di Kalimantan Selatan, sebagian besar remaja memiliki kemampuan *self-awareness* yang masuk dalam kategori sedang dan tinggi, yang berarti para remaja tidak memiliki keterbatasan maupun kemunduran kemampuan karena masih memainkan *game online* dengan intensitas yang sedang atau masih tidak membuat mereka menjadi kecanduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. A., & Ramdhani, N. (2015). *Peranan Motivasi, Ciri Kepribadian dan Kecemasan Sosial terhadap Kecanduan Game online*. Doctoral Dissertation. Universitas Gadjah Mada.
- Agustin, H. (2018). *Intensitas Bermain Game online Dengan Kecerdasan Emosi Pada*

- Siswa Kelas Xi di Sma Muhammadiyah 5 Palembang (Undergraduate Thesis, Uin Raden Fatah Palembang).
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Armidis, (2019). KPAI: Game online penyebab anak-anak terlibat kekerasan seksual, <https://www.alinea.id/nasional/kpai-game-online-penyebab-anak-anak-terlibat-kekerasan-seksual-b1Xem9iLE> (Diakses pada Maret, 2020)
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- BBC., (2019). Wacana 'haramkan' PUBG: Bisakah video gim sebabkan kekerasan?, <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-47648794> (Diakses pada Maret 2020)
- Borgonovi., F. (2016). Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among 15-year-olds students in 26 countries. *Journal of Adolescence*, 48, 45-61.
- Boyatzis, R. E., & Sala, F. (2004). *Assessing emotional intelligence competencies*. The measurement of emotional intelligence, 147-180.
- Cozby, P. C., & Bates, S. C. (2012). *Methods in Behavioral Research*. Singapore. Mc Graw Hill.
- Ding, Yi., (2020). PUBG and Honor of Kings Are April's Highest-Earning Games, <https://www.caixinglobal.com/2020-05-20/pubg-and-honor-of-kings-are-aprils-highest-earning-games-101556258> (Diakses pada Juni, 2020)
- Fu, B., Ni, C., Zhang, L., & Li, H. (2019). *Analysis upon video game Battle Royale—Prediction of Performance Ranking*.
- Gámez-Guadix, M., & Calvete, E. (2016). Assessing the relationship between mindful awareness and problematic Internet use among adolescents. *Mindfulness*, 7(6), 1281-1288.
- Goleman, D., McKee, A., George, B., & Ibarra, H. (2019). *HBR Emotional Intelligence Ultimate Boxed Set (14 Books)(HBR Emotional Intelligence Series)*. Harvard Business Press.
- Golovanova, T., & Vlasova, E. (2019). Influence of internet dependency on youth self-actualization. *Socialization & Human Development : International Scientific Journal*, 1(1), 5-12.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C., & Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction. *Information & Management*, 56(6), 103139.
- Harris, N., Hollett, B., & Remedios, J. (2020). Facets of competitiveness as predictors of problem video gaming among players of massively multiplayer online first-person shooter games. *Current Psychology*, 1-10.
- Haryanto, Y. (2019). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Di Yogyakarta* (Undergraduate Thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, And Implications For The 'Net's Future. *Pew Internet And American Life Project*. Page 1-27.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa Sma Katolik WR Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4).
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Lemeshow, S. (1990). *Adequacy of Sample Size in Health Studies*. Inggris: John Wiley dan Sons.
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of

- computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.
- Makki, (2019). Dua Remaja Bekasi Alami Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Gim HP, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20191017105052-20-440267/dua-remaja-bekasi-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-hp> (Diakses pada Maret 2020)
- Montag, C., & Reuter, M. (2017). *Internet Addiction Neuroscientific Approaches and Therapeutical Implications Including Smartphone Addiction Preface*. Internet addiction: Neuroscientific approaches and therapeutical implications including smartphone addiction, 2nd edition.
- Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2015). *Social psychology* (12th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Pokkt., & DecisionLab., (2018). South East Asia Game Online Market Study, https://webassets.pokkt.com/web/img/Pokkt_x_Decision_LabSEA_Market_Study_1.pdf (Diakses pada ,September, 2019)
- Priyatno, D. (2010). *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*. Mediakom. Yogyakarta
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- Rika, H., (2019). 100 Juta Pengguna Aktif Mainkan PUBG di Seluruh Dunia, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190524203230-185-398239/100-juta-pengguna-aktif-mainkan-pubg-di-seluruh-dunia> (Diakses pada Maret, 2020)
- Sama, A. (2020). Gender differences in smartphone usage patterns of adolescents. *IJRAR-International Journal of Research and Analytical Reviews (IJRAR)*, 7(1), 355-362.
- Santrock, J. W. (2016). *Adolescence* (16th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development* (Seventeenth ed.). New York: McGraw-Hill.
- Singh, H., Kumar, P., & Kumar, M. (2020). *Internet Gaming Disorder: Are Games Curse or Boon?*.
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & MacLin, M. K. (2013). *Cognitive psychology: Pearson new international edition*. Pearson Higher.
- Stein, S., & Book, H. E. (2006). *The Eq edge: emotional intelligence and your success*. Mississauga: Jossey-Bass.
- Sugono. D. (2009) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : Balai Pustaka
- VandenBos, G. R. (2015). *APA Dictionary of Psychology*. American Psychological Association.
- Warrich, H. U. R., Jamil, S., & Khan, F. R. (2020). Behavioral Escalation: Video Game as a Tool of Hybrid War. *Global Mass Communication Review*, V (I), 75-89.
- Wei, W., Lu, X., & Li, Y. (2018). *PUBG: A Guide to Free Chicken Dinner*