 http://dx.doi.org/10.29313/.v0i0.28295

Pengaruh Motif Bermain *Game* terhadap Adiksi PUBG pada Remaja

Sevie Nur Hikmah, Lilim Halimah
Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi
Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
sevienhh@gmail.com

***Abstract*—Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) is an online game with the second most active users in Indonesia. PUBG is an online game with the genre MOBA. This genre mostly used by adolescence. Risk-taking behavior in adolescents tends to be high and it increases addiction behavior online games. Many factors can affect online gaming addiction, one of them is online gaming motive. Online gaming motive has seven aspects, consists of social, escape, coping, skill development, competition, fantasy, and recreation. The purpose of this research is to get empirical data about the influence of online gaming motive towards PUBG addiction. The design of this research is quantitative with causality method. This research was conducted on 60 men and 40 women. The measurement tools used in this research is Motive Online Gaming Questionnaire (MOGQ) that arranged by Demetrovics et al. (2011) and Games Addiction Scale (GAS) that arranged by Lemmens et al. (2009). Multiple linier regression was used in this research. The result of this research shows the influence of online gaming motive toward PUBG addiction, with (p) 0,000 < 0,05. Coefficient of determination value obtained 37,6% and escape is the most influence online gaming motive toward PUBG.**

***Keywords*— *Motive, Online Gaming, PUBG, Addiction*.**

***Abstrak*—Pengguna aktif Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Indonesia menduduki peringkat kedua. PUBG adalah game online yang termasuk ke dalam jenis MOBA. Jenis game ini banyak dimainkan oleh remaja. Perilaku mengambil resiko pada remaja cenderung tinggi dan hal itu meningkatkan perilaku adiksi game online. Banyak faktor yang dapat memengaruhi adiksi game online, salah satunya adalah motif bermain game. Motif bermain game memiliki tujuh aspek, yaitu social, escape, coping, skill development, competition, fantasy, dan recreation. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh motif bermain game terhadap adiksi PUBG pada remaja. Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode kausalitas. Sampel dalam penelitian ini, yaitu 60 orang laki-laki dan 40 orang perempuan. Alat ukur yang digunakan adalah Motive Online Gaming Questionnaire (MOGQ) yang disusun oleh Demetrovics et al. (2011) dan Games Addiction Scale (GAS) yang disusun oleh Lemmens et al. (2009). Teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh motif bermain game secara simultan terhadap adiksi PUBG dengan nilai signifikansi (p) 0,000 < 0,05. Nilai koefisiensi determinasi yang diperoleh adalah 37,6% dan motif yang yang memiliki pengaruh terhadap adiksi PUBG adalah motif escape.**

***Kata Kunci*— *Motif, Game Online*, PUBG, Adiksi.**

I. PENDAHULUAN

Teknologi membawa banyak dampak bagi kehidupan manusia, baik dampak positif ataupun dampak negatif. Salah satu dampak positif dari terknologi adalah memudahkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, seperti mempermudah dalam bertukar pesan dan kegiatan sehari-hari lainnya. Namun, selain dampak positif, teknologi pun membawa banyak dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan atau adiksi. Adiksi yang diderita karena teknologi sendiri sekarang bermacam-macam, seperti kecanduan internet, media sosial, bermain game (online ataupun offline), dan online shopping.

Internet merupakan satu dari sekian banyak kemajuan teknologi, dengan menggunakan internet individu bisa saling terhubung satu sama lain dengan masyarakat di seluruh dunia. Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 mencatat, terdapat 196 juta orang yang menggunakan internet dan persentase terbanyak adalah di Pulau Jawa.

Dalam menggunakan internet sendiri, kita bisa menggunakannya untuk berbagai hal seperti belanja, mencari informasi, bermain media sosial, dan bermain games online. Dari data yang diperoleh APJII pada tahun 2019-2020, 16,5% masyarakat menggunakan internet untuk bermain games online. Dilansir dari Detik.com pada 2019 diperkirakan terdapat 40 juta orang Indonesia yang bermain games. Indonesia sendiri berada di urutan ke 17 dalam peringkat pengguna games online dunia (Tribunkaltim, 2020).

Games online memiliki dampak positif, seperti banyak dari mereka yang menjadi mahir dalam bahasa asing dan memiliki teman baru. Menurut Ayu dan Saragih (2016) dampak positif dari bemain games online adalah timbulnya rasa setia kawan, sikap tolong menolong, dan persahabatan. Namun, game online juga memiliki dampak negatif, seperti social intelligence mereka menjadi rendah karena waktu mereka banyak dihabiskan dengan bermain game (Apriani, Probowati, Indreswari, & Simon, 2020) dan juga adiksi atau kecanduan pun juga dapat dialami oleh seseorang yang sering bermain game.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menyatakan bahwa adiksi atau kecanduan *games* adalah penggunaan komputer *games* atau *videogames* secara kompulsif dan

berlebihan yang menyebabkan masalah dalam aspek sosial dan/atau emosional; selain permasalahan ini, para pemain *game* tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihannya ini. Lemmens et al (2009) menyatakan tujuh kriteria adiksi *game*, yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict,* dan *problem*.

Menurut Novrialdy (2019) adiksi game online dapat memengaruhi beberapa aspek, diantaranya adalah aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan juga keuangan. Remaja dengan ketergantungan games online kesehatannya akan menurun. Alam bawah sadarnya pun telah dipengaruhi oleh adegan agresif dan menganggap kehidupan nyata itu sama seperti di dalam games online. Dalam aspek akademik, seorang remaja yang mengalami adiksi games online tidak akan menyerap informasi mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru dengan maksimal karena daya konsentrasi mereka terganggu. Dalam aspek sosial, ketika remaja membuat avatar mereka merasa ada keterikatan secara emosional sehingga para pemain game ini merasa menemukan jati diri mereka dan avatar ini membuat tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri dan aspek terakhir, yaitu keuangan diperlukan biaya yang tidak sedikit dalam bermain games online dan pada remaja yang belum berpeghasilan mereka sering berbohong serta melakukan pencurian agar dapat bermain game online. Penelitian yang dilakukan oleh Milani, Torre, Fiore, Grumi, Gentile, Ferrante, Micoli, & Blassio (2017) menyatakan bahwa remaja yang mengalami Internet Gaming Disorder (IGD) ditandai dengan kualitas relasi interpersonal yang buruk, strategi coping yang buruk, dan beberapa masalah perkembangan adaptasi.

Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Indonesia berada diurutan kedua game dengan pengguna aktif terbanyak setelah Mobile Legend (We Are Social, 2020). Dilansir dari Kompas (2019) Indonesia adalah pengunduh PUBG terbanyak kedua. PUBG adalah game bertema survival di mana jika ia menjadi yang paling bertahan, maka ia akan memenangi permainannya. PUBG memiliki fitur-fitur yang dapat membuat kecanduan, yaitu dapat dimainkan oleh banyak orang, dapat dijadikan tempat bersosialisasi, dapat mengembangkan karakter/identitas virtual, dan durasi game 24 jam (Qahtani, Alenzi, & Ali, 2020).

Studi kasus yang dilakukan oleh Griffiths dan Mamun (2019) menemukan seorang remaja mengalami kegagalan ujian karena ia ketergantungan dengan PUBG dan membuatnya berhenti untuk belajar, hingga saat ujian pun ia hanya bisa menuliskan cara mengunduh dan bermain PUBG. Griffiths, Mamun, Ullah, dan Usman (2020) menemukan dua kasus bunuh diri, yaitu seorang remaja yang dilarang oleh ayahnya menghabiskan waktu bermain PUBG dan seorang remaja yang bunuh diri setelah gagal dalam suatu misi di dalam game PUBG. Berdasarkan pengamatan pada penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan PUBG ini dapat berdampak pada adiksi atau yang dikenal dalam DSM-5 dengan istilah Internet Gaming Disorder (IGD).

Di Indonesia, banyak ditemukan berita-berita seseorang mengalami adiksi game online, seperti berita yang dilansir dari Detik (2020) bahwa terdapat dua orang remaja yang nekat membobol sebuah toko untuk bisa bermain game. Saat ini, dikarenakan sudah banyak remaja yang mengalami adiksi, RSCM membuka klinik yang dikhususkan untuk pasien adiksi (Detik, 2019). Oleh karena itu, penelitian mngenai penyebab adiksi perlu dilakukan agar dapat mencegah dan meminimalisir terjadinya adiksi pada pemain game.

Rho, H. Lee, T. Lee, Cho, Jung, Kim, dan Choi (2018) menyatakan faktor risiko dari adiksi game online, yaitu fungsi dan disfungsi impulsivitas, belief self control, pursuit of desired appetitive goals, uang yang dihabiskan dalam bermain game, lamanya waktu bermain game di hari kerja, pertemuan komunitas secara luring, dan keanggotaan komunitas game. Azizah, Fongusen, Putra, Naibaho S., Lawrence, & Karan (2019) menyatakan bahwa perbedaan pola asuh orangtua mengakibatkan tingkat adiksi games online yang berbeda pula. Kebutuhan psikologis dan juga perilaku mencari sensasi berkorelasi positif dengan adiksi game online (Bekir & Çelik, 2019). Motif bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku bermain game (Khan & Muqtadir, 2016).

Penelitian mengenai motif bermain game terhadap jenis game MOBA masih sulit ditemukan. Demetrovics et al. (2011) menyatakan bahwa motif merupakan segala hal yang dapat memberikan seseorang energi dan juga merupakan faktor yang dapat menentukan perilaku. Sehingga, motif bermain game adalah faktor pendorong yang membuat seseorang ingin bermain game. Demetrovics et al (2011) membaginya menjadi tujuh motif, yaitu *social, escape, coping, competition, skill development, fantasy,* dan *recreation*. Montag, Schivinski, Sariyska, Kannen, Demetrovics, dan Pontes (2019) menyatakan bahwa motif escape memiliki pengaruh positif dengan adiksi. Sedangkan Moudiab dan Spada (2019) menyatakan bahwa motif yang berhubungan dengan coping dan skill development menjadi kunci dalam memprediksi tingkat adiksi.

Aggarwal, Saluja, Gambhir, Gupta, dan Satia (2019) melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan machine learning untuk mendeteksi adiksi game pada pemain PUBG, hasilnya adalah adiksi memiliki korelasi positif dengan banyaknya jumlah membunuh lawan dan juga kemenangan. Pada pemain PUBG, hal tersebut dapat digunakan untuk memenuhi motif competition. Laconi, Pirès, dan Chabrol (2017) menyatakan bahwa game bergenre MOBA sangat memungkinkan terjdinya interaksi sosial, karena para pemain dapat bermain secara bersamaan, hal ini dapat memenuhi kebutuhan motif social pada pemain PUBG. Di dalam PUBG pun terdapat fitur yang dapat memenuhi motif fantasy, yaitu para pemain dapat mengembangkan karakter/identitas virtual.

Hasil prasurvey mengenai motif bermain *game* pada remaja pemain PUBG di Kota Bandung mendapatkan hasil bahwa alasan atau motivasi para pemain PUBG di Kota Bandung bermain *game* PUBG ini adalah untuk berinteraksi dengan teman-temannya, baik teman lama ataupun teman

yang baru saja ditemuinya saat bermain PUBG, temuan ini menunjukkan para pemain PUBG di Kota Bandung menggunakan motif *social*. Selain itu, mereka pun setuju bahwa bermain PUBG dapat melupakan masalah sehari-hari yang sedang dialami, hal ini munjukkan motif *escape*. Dalam motif *competition*, mereka menunjukkannya dengan perasaan senang jika mereka memenangi permainan. Para pemain PUBG pun merasa dengan bermain PUBG, susasana hati mereka dapat berubah dan cenderung menaikan suasana hati mereka, hal ini artinya PUBG dapat memfasilitasi motif *coping*. Motif *skill development* pun juga terpenuhi, para pemain PUBG di Kota Bandung merasakan beberapa *skill* yang berkembang akibat dari bermain PUBG. Terakhir, permainan PUBG ini dapat menjadi hiburan mereka disaat mereka penat dengan kegiatan sehari-hari.

Remaja merupakan masa transisi, yaitu masa yang menjembatani antara masa anak-anak dan masa dewasa (Santrock, 2012). Pada masa ini, menurut G. stanley Hall (dalam Santrock, 2012) adalah masa yang dipenuhi oleh perubahan suasana hati dan juga merupakan masa yang bergejolak (storm-and-stress). Hal ini dikarenakan amygdala, yaitu bagian otak yang berfungsi untuk mengatur emosi masih berkembang. Selain itu, perilaku mengambil resiko pada remaja cenderung tinggi (Dahl, Allen, Willbrecht, & Suleiman, 2018; Duijvenvoorde, Peters, Braams, & Crone, 2016). Menurut Bekir dan Çelik (2019) peningkatan perilaku mengambil resiko dan mencari reward dapat meningkatkan adiksi games online pada remaja.

Para peneliti American Psychiatric Association (APA) memasukkan Internet Gaming Addiction untuk menjadi perhatian selanjutnya, hal tersebut dikarenakan masih kurangnya data empiris atau penelitian yang mendukung, sehingga APA belum memasukkan game online sebagai gangguan secara resmi. Namun, pada 2018 Worlh Health Organization (WHO) telah menyatakan adiksi game online ini sebagai suatu gangguan dan mereka memasukkannya ke dalam laporan Internatioal Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11), sehingga adiksi game sudah dapat dikatakan sebagai gangguan kesehatan jiwa. Seseorang dapat dikatakan adiksi terhadap games jika memenuhi tiga kriteria, yaitu tidak bisa mengendalikan kebiasaan bermain game, individu mulai memprioritaskan game di atas kegiatan lain, dan terakhir adalah individu terus bermain game online walaupun ia merasakan konsekuensi atau dampak negatif (Kompas, 2018). Penelitian ini dapat memberikan sedikit sumbangan data empiris mengenai adiksi game online.

Dari paparan di atas jenis game yang berpotensi untuk menjadi adiksi adalah MOBA dan game jenis ini yang cukup populer di Indonesia adalah PUBG, game ini menduduki peringkat kedua dengan jumlah pemain aktif terbanyak. Studi kasus yang dilakukan oleh beberapa ahli menyatakan dampak perilaku yang cukup parah dari game ini. Penelitian sebelumnya banyak membahas faktor resiko dan akibat dari adiksi game online, tetapi tidak dispesifikan pada game PUBG. Peneliti menemukan bahwa motif bermain game memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi game online, tetapi penelitian yang mengkhususnya pada adiksi PUBG masih sulit ditemukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Motif Bermain Game Terhadap Adiksi PUBG.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui gambaran pengaruh motif terhadap adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung.
2. Meneliti pengaruh tujuh motif bermain *game*, yaitu *social*, *escape*, *coping*, *competition*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation* terhadap adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung.
3. Meneliti aspek motif bermain *game* yang paling berpengaruh terhadap adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung.

II. METODOLOGI

Variabel bebas dari penelitian ini adalah motif bermain *game* dan variabel terikatnya adalah adiksi PUBG. Adapun sampel yang digunakan adalah remaja berusia 12 – 24 tahun di Kota Bandung yang belum menikah, bermain PUBG dengan durasi minimal 2,5 jam perhari selama 6 bulan terakhir dan terindikasi adiksi setelah diukur menggunakan alat ukur GAS. Pengumpulan data dilakukan secara daring dengan menyebarkan *Google Form* yang berisikan alat ukur *Motive Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) yang disusun oleh Demetrovic et al. (2011) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Dewi Fatmasary Edy (2017) dan alat ukur *Game Addiction Scale* (GAS) yang disusun oleh Lemmens et al. (2009) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Safarina & Halimah (2019). Sampel dipilih menggunakan *convenience sampling*. Partisipan yang mengisi kuisioner sebanyak 149 orang, tetapi hanya 100 orang yang dapat dijadikan sampel dan 49 lainnya tidak dapat digunakan karena tidak memenuhi kriteria. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda yang terdiri dari uji F, koefisiensi determinasi, dan juga uji t.

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan sofware SPSS 23.0 untuk melakukan pengujian hipotesis, adapun teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda.

TABEL 3.1 *HASIL DATA DEMOGRAFI*

No.	Karakteristik Responden		Jumlah	Persentase
1.	Jenis Kelamin	Laki-laki	60	60%
		Perempuan	40	40%
2.	Status Pekerjaan	Bekerja	11	11%
		Pelajar/Mahasiswa	89	89%

3.	Durasi Bermain PUBG dalam Sehari	2,5 – 4 jam	63	63%
		5 – 6 jam	19	19%
		Lebih dari 6 jam	18	18%

Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang dengan jumlah 60 laki-laki dan sisanya adalah perempuan. Sampel dalam penelitian ini didominasi oleh pelajar atau mahasiswa dengan jumlah 89 orang dan sisanya, 11 orang adalah seorang pekerja. Dilihat dari tabel 3.1 dalam sehari 63 orang bermain dengan durasi 2,5 hingga 4 jam, 19 orang bermain selama 5 hingga 6 jam, dan 18 orang lainnya bermain dengan durasi lebih dari 6 jam.

TABEL 3.2 HASIL DISTRIBUSI TINGKAT ADIKSI PUBG

Tingkat Adiksi	**Frekuensi**	**Persentase**
Adiksi berat	7	7%
Adiksi ringan	76	76%
Adiksi sedang	17	17%
Total	100	100%

Hasil distribusi tingkat adiksi (lihat tabel 3.2) menunjukkan hasil bahwa dari 100 paertisipan, 7 orang mengalami adiksi berat, 17 orang mengalami adiksi sedang dan mayoritas partisipan mengalami adiksi ringan, yaitu jumlahnya 76 orang.

TABEL 3.3 HASIL UJI F MOTIF BERMAIN GAME TERHADAP ADIKSI PUBG

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3443,844	7	491,978	7,934	.000[b]
	Residual	5704,596	92	62,006		
	Total	9148,440	99			

Berdasarkan Tabel 3.3, yaitu hasil uji F antara motif bermain *games* PUBG dengan adiksi PUBG diperoleh nilai Sig. (p) sebesar 0,000 ($p<0,05$). Hal tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya motif secara simultan mempengaruhi adiksi PUBG.

TABEL 3.4 HASIL KOEFISIENSI DETERMINASI

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,614[a]	,376	,329	7,874

Berdasarkan tabel 3.4 mengenai hasil koefisiensi determinasi, dapat dilihat nilai *R Square* sebesar 0,376 artinya pengaruh semua motif secara simultan terhadap adiksi PUBG sebesar 37,6%.

TABEL 3.5 HASIL UJI T MOTIF BERMAIN GAME TERHADAP ADIKSI PUBG

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	,896	5,601		,160	,873
	Social	,127	,463	,027	,275	,784
	Escape	1,770	,456	,436	3,882	,000
	Competition	,745	,428	,168	1,740	,085
	Coping	,807	,677	,143	1,192	,236
	Skill_Development	-,534	,559	-,107	-,955	,342
	Fantasy	,285	,439	,073	,650	,517
	Recreation	,507	,867	,066	,584	,561

Dari hasil yang diperoleh pada tabel 3.5 dapat disimpulkan bahwa motif yang memiliki pengaruh terhadap adiksi PUBG adalah motif *escape*. Sedangkan motif lainnya, yaitu *social*, *competition*, *coping*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation* tidak memiliki pengaruh terhadap adiksi PUBG.

Remaja adalah masa transisi, pada fase ini banyak perubahan dalam tubuh yang terjadi secara cepat. Oleh karena itu, banyak remaja yang mengalami stres dan perasaan-perasan negatif lainnya. Salah satu cara menghindari hal tersebut adalah dengan bermain *game* yang mana pada akhirnya banyak dari mereka yang menjadi adiksi *game* (Dreier, Wolfling, Duven, Giralt, Beutel & Muler, 2017). T'ng & Pau (2020) menyatakan bahwa siswa memiliki kecenderungan lebih besar untuk adiksi MOBA. Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil pengolahan data yang dilakukan pun menenmukan bahwa pelajar atau mahasiswa lebih banyak yang mengalami adiksi daripada seseorang yang telah bekerja.

Gambaran adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung terlihat dari sebaran tingkat adiksi, di mana tingkatan adiksi ini dibagi mejadi tiga, yaitu ringan, sedang, dan berat. Berdasarkan hasil pengolahan data didapatkan responden yang mengalami adiksi ringan sebanyak 76 orang, responden yang mengalami adiksi sedang sebanyak 17 orang, dan yang mengalami adiksi berat sebanayk 7 orang. Oleh karena itu, tingkatan adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung didominasi oleh individu yang megalami adiksi ringan.

Penelitian-penelitian sebelumnya menyatakan bahwa laki-laki memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami adiksi *game*, penelitian ini pun menemukan bahwa laki-laki lebih banyak yang mengalami adiksi, hal ini mungkin saja terjadi karena perempuan lebih jarang bermain

game (Griffits & McLean, 2019; Lopez-Fernandez, Williams, Griffith & Kuss, 2019).

Lamanya waktu bermain *game* dalam sehari berhubungan dengan terjadinya adiksi *game* dan waktu bermain ini dapat menjadi faktor resiko adiksi *game online* (Buiza-Aguado, Alonso-Canovas, Conde-Mateos, Buiza-Navarrete, & Gentile, 2018). Responden yang bermain selama 2,5 – 4 jam dalam sehari mendominasi penelitian ini. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Triberti, Milani, Villani, Grumi, Peracchia, Gurcio, dan Riva (2018) dinyatakan bahwa para pemain MOBA yang bermain ketika siang hari di hari kerja dan malam hari di akhir pekan dapat menjadi faktor yang menentukan adiksi *game*.

Berdasarkan hasil uji F yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 23.0 pada variabel motif bermain *game* dan adiksi PUBG, motif *social, escape, competition, coping, skill deevelopment, fantasy,* dan *recreation* secara simultan memengaruhi adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung. Hasil koefisiensi determinasi dari pengolahan data yang dilakukan memperoleh nilai koefisiensi sebesar 0,376. Nilai tersebut menandakan bahwa pengaruh motif *social, escape, competition, coping, skill deevelopment, fantasy,* dan *recreation* terhadap adiksi PUBG pada remaja sebesar 37,6% dan sisanya, 62,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Nilai pengaruh yang diperoleh relatif kecil, peneliti menduga hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini jumlah responden didominasi oleh responden yang mengalami adiksi ringan.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Šporčić & Glavak-Tkalić (2018) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara motif bermain *game* dengan adiksi *game*. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kneer & Rieger (2015) yang menyatakan bahwa motif bermain *game* memengaruhi adiksi *game*. Motif adalah hal-hal yang dianggap dapat memberi energi dan juga faktor yang menentukan perilaku kita (Demetrovics at al., 2011). Oleh karena itu, motif dapat pula diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat mendorong kita untuk melakukan sesuatu, seperti bermian *game*. Demetrovics at al. (2011) membedakan motif berdasarkan tujuh kriteria, yaitu *social, escape, competition, coping, skill deevelopment, fantasy,* dan *recreation*. Semua motif itu memberikan pengaruh yang berbeda-beda. Hasil pengolahan data dengan uji regresi berganda akan menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh setiap motif terhadap adiksi *game* PUBG.

Dari tujuh motif yang diukur, motif *escape* adalah motif yang paling berpengaruh secara signifikan. Temuan ini didukung oleh penelitian Ballabio, Griffiths, Urbán, Quartirolic, Demetrovics, dan Király (2017) yang menyatakan bahwa motif *escape* memiliki hubungan dengan adiksi *game*. Penelitian yang dilakukan oleh Männikkö et al. (2016) menyatakan bahwa motif *escape* ini secara signifikan berkontribusi untuk menjelaskan adiksi *game*. Hal ini bisa saja terjadi dikarenakan responden dari penelitian ini didominasi oleh remaja yang masih sekolah atau kuliah, di mana pada fase remaja ini seseorang berada pada proses berkembang ke arah kematangan (Eva, Wardani, Sindiari, Permata, & Almajid, 2021) sehingga, mereka belum bisa memecahkan masalah dengan matang, jika mereka dihadapi dengan masalah-masalah yang muncul di kehidupan sehari-harinya, maka mereka cenderung lari dari masalah tersebut, mereka mencari kegiatan lain yang dapat membuatnya lupa dengan masalah yang tengah menghampiri mereka.

Motif *escape* menurut Demetrovics et al. (2011) adalah seseorang yang bermain *game* karena ingin lari atau menghindari kenyataan terutama masalah-masalah yang dialami di kehidupan nyatanya, dengan kata lain motif *escape* dimiliki oleh seseorang yang bermasalah, seperti bermasalah dalam hal sosial dan/atau mereka tidak memiliki regulasi emosi yang baik, sehingga mereka memilih untuk bermain *game.* Hal tersebut sejalan dengan definisi adiksi *game* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu adiksi *game* yang dikemukakan oleh Lemmens et al. (2009) yang menyatakan bahwa ciri dari individu yang mengalami adiksi adalah memiliki masalah dalam hal sosial dan/atau emosional.

Motif lainnya tidak memiliki pengaruh jika dilihat secara parsial. Dalam beberapa penelitian menyatakan motif *social* berpengaruh terhadap adiksi *game,* tetapi hal tersebut tidak ditemukan di dalam hasil penelitian ini, hal tersebut mungkin saja dikarenakan komunikasi yang dilakukan oleh responden dalam penelitian ini berbeda, selain itu peneliti menduga hal tersebut dikarenakan penelitian ini dilakukan di masa pandemi di mana orang-orang dapat berinteraksi dengan mudah menggunakan aplikasi-aplikasi yang bisa menampilkan video, sehingga komunikasi dapat dilakukan dengan lebih efektif.

Laconi et al. (2017) menyatakan bahwa motif *coping* pada pemain *game* yang mengalami adiksi menunjukkan nilai yang tinggi. Selain itu Moudiab & Spada (2019) menyatakan bahwa motif *coping* dan juga *skill development* adalah kunci terjadinya adiksi pada seseorang. Penelitian tersebut berbeda dengan hasil temuan pada penelitian ini. Nilai signifikansi (p) motif *coping* dan *skill development* pada penlitian ini adalah 0,236 dan 0,342 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 yang artinya kedua motif tersebut tidak mempengaruhi adiksi PUBG. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edy, Bellani, dan Arifin (2017) yang menyatakan bahwa motif *coping* ini tidak berpengaruh secara signifikan terhadap adiksi. Hal tersebut terjadi karena responden dari penelitian ini memiliki cara yang berbeda untuk menaikkan suasana hati mereka, sehingga para pemain PUBG di Kota Bandung bermain PUBG hanya untuk melupakan masalah yang dialaminya.

Dari hasil pengolahan data motif *competition* tidak memengaruhi adiksi PUBG. Hasil temuan ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh T'ng & Pau (2020) yang menyatakan bahwa motif *achievement* yang di dalamnya terdapat aspek *competition* secara signifikan dapat menentukan adiksi *game*. Laconi et al. (2017) menyatakan bahwa motif *competition* ini lebih banyak digunakan oleh

perempuan di mana dalam penelitian ini responden didominasi oleh laki-laki, para perempuan perlu membuktikan nilai mereka kepada para pemain *game* laki-laki.

Menurut Demetrovics et al. (2011) motif *recreation* lebih banyak digunakan oleh seseorang yang berada pada fase dewasa. Hal tersebut dapat menjelaskan alasan penelitian yang dilakukan pada pemain PUBG remaja di Kota Bandung ini mendapatkan hasil bahwa motif *recreation* tidak memiliki pengaruh terhadap adiksi PUBG. Motif *recreation* adalah seseorang yang bermain *game* karena mereka mencari kegiatan yang membuat rileks dan untuk hiburan semata.

IV. KESIMPULAN

Berrdasarkan hasil pengolahan data yang dibantu dengan program SPSS 23 dan pembahasan di atas, simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Remaja yang mengalami adiksi PUBG di Kota Bandung didonminasi oleh remaja dengan tingkat adiksi ringan.
2. Motif bermain game memiliki pengaruh terhadap adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung.
3. Berdasarkan koefisiensi determinasi pengaruh motif bermain game terhadap adiksi PUBG sebesar 37,6%.
4. Motif escape menjadi satu-satunya motif yang memengaruhi adiksi PUBG pada remaja di Kota Bandung.

ACKNOWLEDGE

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan juga membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, sehingga pada akhirnya oenelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Aggarwal, S., Shivin S., Varshika G., Shubi G., Simrat Pal S. S. (2019). Predicting likelihood of psychological disorders in PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) players from Asian countries using Supervised Machine Learning. Addictive Behaviors, doi: https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106132.

[2] American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V). Washington: American Psychiatric Publishing.

[3] Anwar, F. (2019, November 2). Klinik Adiksi Game RSCM, Hadapi Ancaman Kecanduan di Era Teknologi. Detik. https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4769343/klinik-adiksi-game-rscm-hadapi-ancaman-kecanduan-di-era-teknologi?_ga=2.207667088.341096474.1610633207-130835027.1594051461

[4] Apriani, R., Probowati, D., Indreswari, H., Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif. Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan, 5(1), 35-42. http://dx.doi.org/10.17977/um027v5i12020p035

[5] Asosiasi Penyelanggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019-2020. Jakarta.

[6] Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. Persona, Jurnal Psikologi Indonesia, 5(2), 167–173.

[7] Azizah, N., Fongusen, C., Putra, A. I. D., Elisabetta N. S., Lawrence, W., Karan, S. (2019). Perbedaan Tingkat Adiksi Games Online pada Remaja Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua. Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam, 16(2), 13–19.

[8] Bekir, S., & Çelik, E. (2019). Examining the Factors Contributing to Adolescents' Online Game Addiction. Anales de Psicología / Annals of Psychology, 35(3), 444–452. http://dx.doi.org/10.6018/analesps.35.3.323681.

[9] Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. Psychiatry Research, 512–530. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158.

[10] Buiza-Aguado, C., Alonso-Canovas, A., Conde-Mateos, C., Buiza-Navarrete, J., & Gentile, B. (2018). Problematic Video Gaming in a Young Spanish Population: Association with Psychosocial Health. Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking. 21(6). DOI: 10.1089/cyber.2017.0599

[11] Demetrovics, Zsolt et al,. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). Behav Res, 43. 814 – 825. DOI 10.3758/s13428-011-0091-y.

[12] Dennys, F. (2019, Mei 25). PUBG Mobile Tembus 100 Juta Pengguna Aktif, Indonesia di Ururtan Kedua. Kompas. https://bola.kompas.com/read/2019/05/25/14193398/pubg-mobile-tembus-100-juta-pengguna-aktif-indonesia-di-urutan-kedua.

[13] Dreier, M., W¨olfling, K., Duven, E., Giralt, S., Beutel, M.E. & M¨uller, K.W., Free-to-play: About addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetarization design and Internet Gaming Disorder, Addictive Behaviors (2016), doi: 10.1016/j.addbeh.2016.03.00.

[14] Duijvenvoorde, A. C. K. V., Peters, S., Braams, B. R., & Crone, E. A. (2016). What motivates adolescents? Neural responses to rewards and their influence on adolescents' risk taking, learning, and cognitive control. Neuroscience and Biobehavioral Reviews. http://dx.doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.06.037.

[15] Edy, D. F.., Bellani E., & Arifin, M. (2017). Motive on playing online game as predictor of adolescence's problematic online gaming use in makassar. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 127.

[16] Eva, N., Wardani, AA., Sindiari, A., Permata, GI., Almajid, RAP. (2021). Asesmen Anak dan Remaja: Asesmen Perkembangan Sosial-Emosional. Prosiding Seminar Nasional dan Call Paper Mahasiswa

[17] Griffiths, M. D. & McLean, L. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. Int J Ment Health Addiction 17:970–994. https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0.

[18] Harianto, S. (2020, Januari 15). Demi Bisa Main Game Online, Dua Pria Magetan Nekat Bobol Toko Buah. Detik. https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4859609/demi-bisa-main-game-online-dua-pria-di-magetan-nekat-bobol-toko-buah/1

[19] Hartomo, B. (2018, Oktober 26). Infografis Lokasi Wifi Kota Bandung. Bandunggo. https://commandcenter.bandung.go.id/lokasi-free-wifi-kota-bandung/

[20] Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Method. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

[21] Hootsuite, We Are Social, "Digital 2020. Indonesia," Hootsuite, United State, 2020. Diunduh melalui https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia. pada 10

Desember 2020.

[22] Kamaliah, A. (2019, September 13). Menkominfo: 40 Juta Orang Indonesia Main Game. Detik. https://inet.detik.com/games-news/d-4705217/menkominfo-40-juta-orang-indonesia-main-game.

[23] Khan, A., & Muqtadir, R. (2016). Motive of Problematic and Nonproblematic Online Gaming among Adolescents and Young Adult. Pakistan Journal of Psychological Research, 31(1). 119–138.

[24] Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., Maraz, A. (2017). Intense Video Gaming Is Not Essentially Problematic. Psychology of Addictive Behaviors. DOI: 10.1037/adb0000316

[25] Kneer, J., & Rieger, D. (2015). Problematic Game Play: The Diagnostic Value of Playing Motives, Passion, and Playing Time in Men. Behav. Sci. 5, 203–213; doi:10.3390/bs5020203.

[26] Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. Addiction Research & Theory. DOI: 10.1080/16066359.2016.1198474.

[27] Lemmens, J. S., Patti M. V., & Jochen P. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology, 12(1), 77-95. DOI: 10.1080/15213260802669458.

[28] Lopez-Fernandez O, Williams AJ, Griffiths MD and Kuss DJ. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. Front Psychiatry 10:454. doi: 10.3389/fpsyt.2019.00454

[29] Mamun, M. A. & Griffiths M. D. (2019). The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds). Internatinal Journal of Mental Health and Addiction, https://doi.org/10.1007/s11469-019-00102-4.

[30] Mamun, M. A., Ullah, I., Usman, N., & Griffiths, M. D. (2020). PUBG-related suicides during the COVID-19 pandemic: Three cases from Pakistan. Perspect Psychiatrs Care. 1–3. DOI: 10.1111/ppc.12640.

[31] Milani, L., Giuseppe L. T., Maria F., Serena G., Douglas A. G., Margherita F., Silvia M., & Paola D. B. (2017). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. Int J Ment Health Addiction. DOI 10.1007/s11469-017-9750-2.

[32] Moudiab, S., & Spada, M. M. (2019). The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of Internet Gaming Disorder. Addictive Behaviors Reports, 1–5.

[33] Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, 27(2), 148–158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402.

[34] Prasatya, S. T. (2021, Maret 31). Tercerdas di Indonesia, Kota Bandung Masuk 50 Besar Smart City Dunia. https://humas.bandung.go.id/layanan/tercerdas-di-indonesia-kota-bandung-masuk-50-besar-smart-city-dunia.

[35] Putri, G. S. (2018, Juni 19). WHO Resmi tetapkan Kecanduan Games Sebagai Gangguan Mental. Kompas. https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental.

[36] Qahtani AAA, Alenzi AAS, Ali AS. Playerunknown's Battlegrounds (PUBG): Yet another internet gaming addiction. J Ayub Med Coll Abbottabad 2020;32(1):145–6.

[37] Rho, M. J., Lee, H., Lee, T., Cho, H., Jung, D., Kim, D. & Choi, I. Y. (2018). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. Int. J. Environ. Res. Public Health, 15, 40; doi:10.3390/ijerph15010040.

[38] Safarina N., & Halimah, L. (2019). Self-Control and online game addiction in early adult gamers. Journal of Physics.

[39] Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 12(1), article 4. https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4.

[40] Stéphanie Laconi, Sophie Pirès, Henri Chabrol, Internet Gaming Disorder, Motives, Game genres and Psychopathology, Computers in Human Behavior, doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012.

[41] Susilo, B. (2020). Indonesia Peringkat ke 17 Dunia Pengguna Game Online Terbanyak PUBG Mobile Kian Menjamur. Tribunkaltim. https://tribunkaltimtravel.tribunnews.com/2020/07/07/indonesia-peringkat-ke-17-dunia-pengguna-game-online-terbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur

[42] T'ng, S. T., & Pau, K. (2020). Identification of Avatar Mediates the Associations Between Motivations of Gaming and Internet Gaming Disorder Among the Malaysian Youth. International Journal of Mental Health and Addiction. https://doi.org/10.1007/s11469-020-00229-9.

[43] Tashia. (2017, Maret 16). Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia. https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/.

[44] Triberti, S.., Milani L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, Gurcio, G., & Riva, G. (2018). What matters is when you play: Investigating the relationship between online video games addiction and time spent playing over specific day phases. Addictive Behaviors Reports. 8. 185 – 188. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.06.00.

[45] Triutama Aryo, Yanuviant Milda. (2021). *Profil Kepribadian Gamers Esports DotA 2 di Kota Bandung.* Jurnal Riset Psikologi, 1(1), 1-6.