

Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan *Game online* Pada Komunitas *Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*

Budi Kamajaya¹

*Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Mulawarman Samarinda*

ABSTRACT. *This study aims to determine the relationship of social competence with online game addiction in the PUBG Mobile community in Samarinda. This study uses a quantitative approach. The sample of this study was adolescents aged 18-21 years who experienced high intensity playing games for 5-6 hours and participated in the PUBG Mobile community in Samarinda City. The technique of determining the sample in this research uses purposive sampling. Data collection methods used are online game addiction scales and social competence. The collected data were analyzed by Kendall's Tau-B test. The results of the study showed that there was a negative and significant relationship between social competence and online game addiction in the Samarinda City PUBG community, $r = -0,853$ and $Sig = 0,000$ ($p < 0.05$).*

Keywords: *online game addiction, social competence*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kompetensi sosial dengan adiksi game online pada komunitas PUBG Mobile di Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah remaja usia 18-21 tahun yang mengalami permainan intensitas tinggi selama 5-6 jam dan berpartisipasi dalam komunitas PUBG Mobile di Kota Samarinda. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala kecanduan game online dan kompetensi sosial. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji Tau-B Kendall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan negatif dan signifikan antara kompetensi sosial dengan adiksi game online pada komunitas PUBG Kota Samarinda, $r = -0,853$ dan $Sig = 0,000$ ($p < 0,05$).

Kata Kunci: kecanduan game online, kompetensi sosial

¹ Email: budikamajaya95@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. *Game online* sangat digemari oleh masyarakat, biasanya para masyarakat memainkan *game online* ini pada ponsel yang sering disebut sebagai *smartphone*, masyarakat yang sudah terlalu asik bermain biasanya akan lupa akan waktu dan tugas-tugas penting (Masya dan Candra, 2016).

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki gamers atau pemain game terbanyak di dunia. Salah satu *game online* yang populer adalah PUBG (Players Unknown's Battlegrounds) mobile. Game ini adalah salah satu game perang versi mobile yang dikembangkan oleh perusahaan Tencent, game ini adalah salah satu game paling favorit versi yang didownload di google play store. Berdasarkan data yang didapatkan dari kompas.com sampai bulan desember 2018 jumlah pemain PUBG (*Players Unknown's Battlegrounds*) Mobile sudah mencapai 200 juta orang di dunia. Setiap hari jumlah pemain aktif dalam game ini mencapai 30 juta pemain. Game PUBG (*Players Unknown's Battlegrounds*) Mobile sampai saat ini menjadi game paling populer di toko aplikasi google playstore, dengan banyaknya para gamers memainkan game ini, maka diadakanlah turnamen pertandingan PUBG (*Players Unknown's Battlegrounds*) Mobile diberbagai kota di Indoneasia. Salah satunya adalah kota Samarinda.

Fenomena yang berkembang tersebut dapat mengakibatkan ketergantungan *game online*. Jika remaja tersebut bermain pubg (*players Unknown's Battlegrounds*) mobile secara terus menerus. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Imanuel (2009) orang dikatakan ketergantungan atau kecanduan *game online* apabila dalam satu hari melakukan kegiatan tersebut yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Berdasarkan penelitian awal yang telah dilakukan

Dyah (2009) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Senada dengan hal tersebut Imanuel (2009) juga mengemukakan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku

seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Hurlock (2011), salah satu tugas perkembangan yang paling sulit bagi remaja adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosialnya, oleh sebab itu dalam upaya penyesuaian tersebut, dibutuhkan kompetensi yang dapat membantu remaja dalam menyesuaikan diri, bisa berhubungan dan berinteraksi secara baik di dalam kelompok atau masyarakat, remaja membutuhkan kemampuan-kemampuan sosial yang sering disebut sebagai kompetensi sosial. (Hair dkk, 2006).

Bierman (2001) mengungkapkan bahwa remaja yang menampilkan tingkat kompetensi sosial yang tinggi, selalu dapat diterima dengan baik dalam komunitas sosialnya. Mereka begitu bersahabat, mudah bekerja sama, dan memiliki komunikasi yang baik dengan orang lain. Teman-teman sebaya seringkali menggambarkan mereka sebagai orang yang suka menolong, baik, pengertian, atraktif, serta bagus dalam permainan. Remaja yang kompeten dalam hubungan sosial, biasanya mampu menyadari cara pandang orang lain dan mampu menghadapi situasi konflik dengan tetap tenang. Sebaliknya, remaja dengan kompetensi sosial yang rendah cenderung mengalami banyak masalah dalam hubungan sosial, dan sering terkait dengan macam-macam perilaku dan kenakalan (Hair, dkk, 2006).

Gullota (2002), menyebutkan tinggi rendahnya kompetensi sosial seseorang remaja karena adanya kesepian yang diraskan, dapat dilihat melalui harga diri yang positif, kemampuan memandang sesuatu dari sudut pandang sosial, keterampilan memecahkan masalah interpersonal, kebutuhan bersosialisasi, kebutuhan privasi, dan keterampilan sosial dengan teman sebaya. Ketidakmampuan membentuk dan mempertahankan relasi dalam kehidupan nyata mendorong remaja untuk memilih jalan membangun relasi di dunia virtual salah satunya dengan bermain *game online*, karena remaja sudah terlalu nyaman dalam bermain *game online* mengakibatkan remaja tersebut menjadi kecanduan *game online*.

Singal (2015), bahwa individu yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik dia akan lebih cemas dan kesepian secara sosial maka dia akan mengurangi kecemasan dan kesepiannya dan mengalihkannya dengan bermain *game online*. Hal

tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada subyek HA pada tanggal 6 Maret 2019 di Kedai Padmo Pukul 20.08 WITA. Subyek mengatakan bahwa pada awalnya mulai bermain *game online* karena merasa kesepian, tidak memiliki teman, dengan bermain game maka akan merasakan kenyamanan serta mengurangi kesepian.

Hal di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Singal (dalam Sembiring, 2017) bahwa individu yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik dia akan lebih cemas dan kesepian secara sosial maka dia akan mengurangi kecemasan dan kesepiannya dan mengalihkannya dengan bermain *game online* sehubungan dengan itu, remaja yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik memungkinkan lebih tertarik pada permainan *game online* karena hal ini dapat mengimbangi kesulitan sosial yang mereka alami dan memungkinkan remaja akan mengalami kenyamanan dari apa yang mereka lakukan yaitu bermain *game online*. Hal ini juga bisa menjadi alat yang fantastis bagi remaja untuk menghubungkan mereka dengan orang lain (pemain *game online*) dan juga bisa mengurangi kesepian yang dialami oleh remaja.

TINJAUAN PUSTAKA

Kecanduan *Game online*

Immanuel (2009) Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Sedangkan menurut Lemmans (2009) kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

Aspek aspek Kecanduan *Game online* Chen dan Chang (2008) mengemukakan bahwa terdapat lima aspek dalam kecanduan *game online* yaitu: aspek toleransi yaitu menunjuk pada batas toleransi dalam melakukan aktivitas bermain *game online* individu yang kecanduan *game online* mengalami pelebaran batas toleransi dari hari ke hari demi mencapai tingkat kepuasan, aspek kompulsif yaitu menunjuk pada penggunaan *game online* yang sifatnya berulang-ulang, menimbulkan pikiran dan perilaku terobsesi dengan penggunaan *game online*, aspek penarikan diri yang dimaksud dengan penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali

game online. Individu mengalami kesulitan untuk berhenti atau mengendalikan aktivitasnya yang berhubungan dengan *game online*, aspek masalah terkait kesehatan yaitu tetap menggunakan *game online* meskipun mengetahui masalah-masalah yang dapat muncul terkait dengan penggunaan *game online*, aktivitas bermain *game online* yang lama dapat berdampak pada kesehatan dan aspek manajemen waktu Berkaitan dengan penggunaan waktu individu yang lebih banyak dihabiskan untuk melakukan aktivitas bermain *game online*, biasanya hal-hal yang dilakukan di luar kepentingan pekerjaan atau akademis, seperti penelusuran website baru atau file download.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan *Game online* Menurut Yee (2005) kecanduan *game online* dapat dipengaruhi oleh tiga faktor antara lain sebagai berikut. Faktor Hubungan hal ini didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal dan mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata, faktor manipulasi yaitu didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curanh, mengejek dan mendominasi pemain lain, faktor immersion yaitu didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut, faktor escapism yaitu didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk mengindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata, faktor achievement yaitu didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item item yang merupakan symbol kekuasaan.

Kompetensi Sosial

Mu'Tadin dan Zainun (2006) mengemukakan bahwa kompetensi sosial merupakan kemampuan atau kecakapan yang dimiliki seseorang untuk menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungannya yang meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, memberi dan menerima kritik yang diberikan orang lain.

Aspek Kompetensi Sosial Caldarella & Marerll (2001) mengemukakan lima aspek yang terdapat

dalam kompetensi sosial yaitu: aspek asertif adalah seseorang yang memiliki aspek ini cenderung disebut sebagai orang terbuka kepada orang lain, serta memiliki keterampilan dalam percakapan, berani mengakui kesalahan, dan berani mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi. Aspek empati yaitu suatu proses memahami perasaan orang lain dan ikut merasakan apa yang orang lain alami. Dalam berempati, seseorang dalam keadaan sadar seolah-olah masuk ke dalam diri orang lain untuk bisa benar-benar merasakan sebagaimana yang orang lain rasakan aspek tanggung Jawab yaitu kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan yang disengaja maupun yang tidak di sengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya, aspek pengendalian diri Merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, mau berkompromi dan dapat menerima kritikan dengan baik. Aspek kepatuhan Menunjukan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi. Intinya, aspek ini dimana seseorang dapat memenuhi permintaan dari orang lain

Faktor yang mempengaruhi kompetensi sosial menurut Rahman, (2010) ada tiga faktor, berikut penjelasannya faktor temperamen Istilah temperamen secara umum digunakan untuk merujuk pada polaperilaku secara mendasar dan menjelaskan perbedaan individu dalam bertingkah laku sejak dari tahun pertama masa kanak-kanak awal. Perilaku yang dimaksud mencerminkan kondisi khas emosi, motorik, dan perhatian terhadap stimulus bagi setiap individu, dan perilaku tersebut secara potensial mempengaruhi kemampuannya dalam membentuk hubungan sosial yang positif, faktor keterampilan sosial kognitif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kompetensi sosial. Sosial kognitif berfungsi agar seseorang dapat belajar untuk mengenal dan menginterpretasikan informasi mengenai orang lain, teman sebaya, situasi-situasi sosial, serta belajar tentang perilaku dan respon sosial secara efektif. Fungsi tersebut memberikan dukungan terhadap perkembangan keterampilan kognisi sosial yang memungkinkan individu membentuk pemahaman yang lebih baik mengenai pikiran, perasaan serta kecenderungan perilaku orang lain. Artinya, saat individu berinteraksi dengan orang lain, atau berperilaku dalam situasi sosial pikirannya membantu mengatur tingkah laku yang akan dimunculkan sedemikian rupa hingga

memungkinkannya bersosialisasi secara efektif dan Faktor Keterampilan komunikasi bahasa merupakan cara utama bagi seseorang untuk membangun interaksi, mengelola hubungan dengan orang lain, dan membangun kontak interpersonal. Dapat dipahami bahwa individu dengan keterampilan Bahasa yang rendah tidak dapat menjalin hubungan sosial yang baik. Kapasitas untuk memahami orang lain, serta menunjukkan kebutuhan, pikiran, dan tujuan-tujuan individu seringkali tergantung pada kemampuan berbahasanya. Jika seseorang mampu mengkomunikasikan keinginan dan kebutuhannya dengan baik dalam interaksi sosialnya, maka dapat dikatakan bahwa ia adalah orang yang kompeten secara sosial. Bagaimanapun, Bahasa dan komunikasi merupakan sarana terpenting dalam hubungan sosial atau proses sosialisasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif Populasi dalam penelitian ini adalah pemain PUBG (Players Unknown's Battlegrounds) mobile di kota Samarinda, Pengambilan sampel ditentukan berdasarkan karakteristik berikut ini: Remaja Menurut Kartono (1995) masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria, masa remaja akhir yaitu 18-21 tahun dan Intensitas bermain game (5-6 jam perhari) Bermain game online 5-6 jam per hari. Penelitian yang dilakukan oleh Yee (2002) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online adalah mereka membutuhkan waktu sekitar 5-6 jam untuk bermain game online Domisili Kota Samarinda. Metode pengumpulan data menggunakan data pribadi subjek dan alat pengukuran atau instrumen skala yang digunakan yaitu skala likert, teknik analisis data penelitian ini menggunakan data yang bersifat kuantitatif, oleh karena itu data tersebut dianalisis dengan pendekatan statistik. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji analisis kendall's tau-b menggunakan program SPSS (Statistical Package for Sosial Science) 21.0 *for Windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis Kendall's Tau-b pada tabel di atas didapatkan hasil terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kompetensi sosial dengan kecanduan game online, dengan nilai $r = -0.853$ dan nilai $Sig = 0.000$ ($p < 0.05$). Perilaku seseorang yang

ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya disebut sebagai kecanduan game online (Imanuel, 2009).

Selanjutnya Anggela (2009) mengemukakan bahwa jika seseorang mengalami kecanduan game online akan menampilkan perilaku yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Sama seperti halnya yang terjadi pada remaja di Kota Samarinda, remaja di Kota Samarinda cenderung mengalami kecanduan game online salah satunya adalah permainan PUBG (Players Unknown's Battlegrounds) Mobile hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian awal peneliti yang menunjukkan hasil.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan game kebanyakan dialami oleh remaja. Kebanyakan kejadian terjadi di Negara - Negara Asia yang sebagian besar terjadi pada laki-laki dewasa berusia 12-20 tahun. Negara Asia yang dimaksud kebanyakan terjadi di Cina dan Korea Selatan, serta sedikit kasus berasal dari Eropa dan Amerika Utara dengan perkiraan prevalensi cukup tinggi. mencatat bahwa prevalensi kejadian internet gaming disorder bergerak dari 0.2% di Jerman sampai 50% pada remaja Korea (Kuss, 2013).

Berdasarkan pada hasil uji parsial pada aspek asertif, pengendalian diri dan kepatuhan berhubungan negatif dan signifikan dengan toleransi yang di alami pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Kota Samarinda. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Masya dan Candra, 2016) Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online pertama keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Kedua adanya rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah. Ketiga ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online, Keempat kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Puspita dan Mulyana, 2018) mengungkapkan hasil bahwa

terdapat hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online memiliki hubungan negatif artinya semakin tinggi kontrol diri, maka akan semakin rendah pula perilaku kecanduan game online pada remaja akhir. Dan sebaliknya, apabila semakin rendah kontrol diri, maka akan semakin tinggi tingkat kecanduan game online pada remaja akhir.

Remaja yang memiliki kontrol diri yang baik, yaitu mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif dengan demikian seorang remaja akhir yang memiliki kontrol diri yang baik maka tidak akan mudah mengalami kecanduan khususnya terhadap game online (Puspita dan Mulyana, 2018).

Hal di atas sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada salah satu pemain PUBG (Players Unknown's Battlegrounds) Mobile pada tanggal 27 Agustus 2019 yang berinisla BD. Subjek mengatakan bahwa dirinya menyukai bermain game karena teman-temannya secara langsung (offline) lebih sedikit dibandingkan dengan temannya yang sesama pemain game (online). Oleh sebab itu subjek juga mengatakan bahwa lebih menyenangkan memilih teman lewat online daripada offline.

Kemudian hasil uji parsial selanjutnya didapatkan hasil bahwa aspek tanggung jawab, aspek pengendalian diri dan aspek kepatuhan berhubungan negatif dan signifikan dengan aspek penarikan diri yang dialami pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Kota Samarinda. Penelitian yang telah dilakukan oleh Misnawati (2016) bila seorang anak dilarang untuk bermain permainan online. Anak tersebut cenderung merasa gelisah, murung, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain permainan online. Hal ini menunjukkan aspek penarikan diri Individu mengalami kesulitan untuk berhenti atau mengendalikan aktivitasnya yang berhubungan dengan game online. Begitu pula bila orang tua tidak memberi uang untuk bermain permainan online di warnet (warung internet) terdekat, anak cenderung tidak dapat mengontrol emosinya sehingga menjadi murung bahkan marah kepada orang tuanya. Oleh sebab itu efek yang muncul dari kecanduan dalam permainan permainans online ini mengakibatkan mereka secara bertahap mulai kehilangan kontak dengan individu lainnya dan lingkungan sosial, kehilangan minat dalam menjalin relasi sosial, menurunnya prestasi dan minat terhadap sekolahnya,

dan akan berujung pada buruknya interaksi dalam kehidupan nyata (Stenberg & Salovey, 2008).

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Brian (2005) yang menyatakan bahwa 50% pemain permainan online dimana mereka lebih suka menghabiskan waktu bermain permainan daripada dengan teman-teman, lebih menyukai teman dari dunia permainan daripada orang yang mereka kenal, merasa lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemui dalam bermain permainan, tidak tertarik dalam hubungan sosial, dan lebih merasa bahagia ketika di tempat bermain permainan daripada di tempat lain (Hasting, 2005).

Kemudian hasil uji parsial selanjutnya didapatkan hasil bahwa aspek asertif, aspek tanggung jawab, aspek pengendalian diri dan aspek kepatuhan berhubungan negatif dan signifikan dengan aspek masalah terkait kesehatan yang dialami pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Kota Samarinda. Kecanduan atau addiction dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantungnya secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (Yuwanto, 2010).

Kemudian hasil uji parsial selanjutnya didapatkan hasil bahwa aspek empati dan aspek tanggung jawab berhubungan negatif dan signifikan dengan aspek manajemen waktu yang dialami pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Kota Samarinda. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Dyah (2009) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Senada dengan hal tersebut Imanuel (2009) juga mengemukakan bahwa kecanduan game online merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Adapun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu penelitian ini hanya berfokus pada Usia berdasarkan Sampel yaitu remaja akhir dikarenakan para pemain game online mobile di dominasi usia 18-21 tahun, durasi bermain game >5 jam kurangnya pemahaman dari responden mengenai pernyataan-pernyataan dalam skala penelitian, sikap

keseriusan dalam pengisian kuisioner dalam menjawab semua pernyataan yang diberikan, pilihan jawaban yang kurang sesuai pada aitem skala penelitian, serta pemilihan subjek yang kurang tepat dapat menjadi keterbatasan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah ada hubungan yang negatif dan signifikan antara kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada Komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Kota Samarinda.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada para remaja diharapkan untuk mampu mengurangi durasi bermain dalam kehidupan sehari sehingga tidak kecenderungan terhadap intensitas terhadap smartphone dan game online
2. Bagi orang tua harus memperhatikan anak dirumah untuk tidak sering bermain game di smartphone.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti mengenai perilaku kecanduan game online hendaknya dapat mengembangkan dan menggali faktor kecanduan game online dan kompetensi sosial, serta dapat melakukan penyebaran skala dengan uji skala terlebih dahulu sehingga mendapatkan hasil yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2010). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Anggela. (2008). Faktor yang mempengaruhi game online addiction. *Jurnal anima*. 1(2): 21-34.
- Brian, G. (2005). Addiction to the internet and game online gaming. *Journal of Cyber Psychology And Behavior*. 8(2), 110-21.
- Biermann, E.L. (2001). *Kompetensi sosial remaja*. Jakarta: Penerbit Pustaka Zahra.
- Chen, C.Y., & Chang, S.L. (2008). An Exploration of tendency to online game addiction due to user's liking of design feature. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*. 3(1):79-96.
- Caldarella, P., & Merrell, KW. (2001). *Common dimensions of social skills of children and*

- adolescents: A taxonomy of positive behaviors.* New Jersey: Prentice-Hall.
- Dyah. (2009). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa sekolah menengah. *Indigenous Jurnal Ilmiah Psikologi.* 2(4):17-31.
- Hasting, P. W. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal Cyberpsychology & Behavior.* 8(2): 110-113.
- Hurlock, E.B. (2011). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan.* Jakarta: Erlangga.
- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. *Skripsi.* Depok: Universitas Indonesia Press.
- Misnawati. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada siswa-siswi di smp yps (yayasan pendidikan samarinda). *Jurnal Psikoborneo.* 4 (2): 312 – 329.
- Mu'Tadin & Zainun. (2006). *Kompetensi sosial menyenangkan dan professional.* Yogyakarta: Power Books.
- Lemmens, J.S. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Journal Media Psychology.* (12):77-95.
- Rahman, S. (2010). Pengelolaan kompetensi sosial guru SDN Gasang II kecamatan Tulakan. *Tesis.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sembiring, F. R. (2017) Hubungan antara kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada remaja. *Tesis.* Yogyakarta: Universitas Mercubuana
- Yee, N. (2005). Understanding MMORPG addiction. *Journal of Ariadne.* 1(1):1-16.
- Yuwanto, L. (2010). *Mobile phone addict.* Surabaya: Putra Media Nusantara.