

# HUBUNGAN *SENSATION SEEKING* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA PEMAIN *GAME PUBG*

Ririn Alham Ramdhani, Rinaldi  
Universitas Negeri Padang  
e-mail: ririnalham96@gmail.com

**Abstrack:** *The correlation of sensation seeking with online game addiction in college students pubg games player. This research aims to determine the correlation of sensation seeking with online game addiction to pubg games for college students in Padang. Quantitative correlational methods was used in this research. The population in this study were 100 college students who played pubg games in Padang. Purposive sampling was used in this study. The data collection tool was used scale of sensation seeking and online game addiction. Data analysis was used product moment correlation coefficient, and r-square value. The results show that there is a significant positive relationship between sensation seeking and online game addiction to pubg games for college students in Padang ( $r = 0.638$ ;  $p = 0,000$ ). The r-square value show that there is 40,7% total contribution of sensation seeking to online game addiction and the remaining 59.3% was determined by other factors.*

**Keyword:** *Sensation seeking, online game addiction, pubg game.*

**Abstrak:** **Hubungan *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada *game pubg*.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* pada *game pubg* pada mahasiswa di Padang. Metode kuantitatif korelasional digunakan dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian adalah 100 mahasiswa yang bermain *game pubg* di Padang. Purposif *sampling* digunakan dalam penelitian ini. Alat pengumpulan data menggunakan skala *sensation seeking* dengan kecanduan *game online*. Analisis data menggunakan koefisien korelasi *product moment*, dan nilai *r-square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan *game online* terhadap *game pubg* pada mahasiswa di Padang ( $r=0,638$ ;  $p=0,000$ ) dengan total kontribusi *sensation seeking* terhadap kecanduan *game online* adalah 40,7% dan sisanya 59,3% ditentukan oleh faktor lain.

**Kata kunci:** *Sensation seeking, kecanduan *game online*, *game pubg*.*

## PENDAHULUAN

Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 ialah sebesar 143,26 juta dari total populasi penduduk Indonesia. Angka ini naik dari tahun 2016 yang mana saat itu jumlah pengguna internet di Indonesia hanya sebesar 132,7 juta jiwa. Masih pada laman yang sama ditemukan bahwa masyarakat Indonesia memanfaatkan internet dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu pemanfaatan internet dalam bidang gaya hidup, seperti *download* musik, *download* atau nonton film, akses berita hiburan atau hobi, baca berita, akses berita olahraga, dan bermain *game*.

Hasil survei dari APJII (2017) menemukan bahwa ada sekitar 54,13% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game* (*game online*). Salah satu *game online* yang tengah populer dikalangan para *gamers* akhir-akhir ini ialah *game* Pubg (*playerunknown's battlegrounds*). Pubg adalah sebuah permainan digital dengan *genre battle royale*, sebuah permainan yang dapat dimainkan sekaligus oleh 100 orang secara daring (*online*). Pemain bisa bermain solo, tim dengan dua orang, dan tim yang terdiri dari empat orang (Christianto, 2019).

*Game* pubg mencatat ada 100 juta pemain aktif bulanan secara global hingga saat ini. Dari jumlah tersebut, Indonesia tercatat sebagai negara peringkat kedua di dunia yang memiliki pemain aktif bulanan (Annur, 2019). Namun dibalik kepopulerannya, *game* pubg ternyata menjadi permasalahan serius di Indonesia. Majelis permusyawaratan ulama Aceh telah menetapkan fatwa haram terhadap *game* pubg. *Game* pubg dan sejenisnya dinilai berpotensi memengaruhi perilaku pemain yang berdampak pada timbulnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalamnya mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan (Eddy, 2019).

Aktivitas yang paling membuat candu dalam internet ialah bermain *game online*. Individu merasa sulit untuk berhenti bermain *game online*, sehingga menimbulkan permasalahan yang dapat merugikan diri, namun kendati demikian hal tersebut tidak membuat pemain mengurangi ataupun menghentikan aktivitas bermainnya (Pratiwi, Andayani & Karyanta, 2012). Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menyebutkan kecanduan *game online* dapat menyebabkan masalah sosial ataupun emosional yang ditunjukkan dengan penggunaan *video game* atau *game* komputer yang kompulsif atau berlebihan. Pemain tidak dapat mengendalikan penggunaan *game* yang

berlebihan tersebut meskipun menimbulkan berbagai masalah.

Young (dalam King, Delfabbro & Griffiths, 2012) menyebutkan bahwa laki-laki remaja cenderung dilaporkan sebagai jumlah paling tinggi yang memiliki masalah terkait dengan penggunaan internet dan video *game* dibandingkan dengan demografi lainnya. Telah dikemukakan lebih lanjut bahwa mahasiswa mungkin sangat rentan mengembangkan masalah berbasis teknologi karena biaya kuliah dan jam belajarnya yang fleksibel, akses ke internet dengan kecepatan tinggi secara 24/7, dan beberapa stresor yang terkait dengan penyesuaian diri ke kewajiban sosial baru dan/atau tinggal di luar rumah untuk pertama kalinya. Mehroof dan Griffiths (2010) menyebutkan bahwa secara umum, trait-trait kepribadian dapat berperan dalam kecanduan, karena trait tertentu pada beberapa orang dapat membuat mereka mengalami kecanduan. *Sensation seeking* salah satu *trait* tersebut.

Meskipun berseksperimen dan mengambil risiko dalam bermacam kegiatan dianggap hal yang wajar, orang-orang yang terlibat dalam perilaku mencari sensasi mungkin dapat mengembangkan ketergantungan pada *game online* (Mehroof & Griffiths, 2010). Zuckerman (dalam Rachmahana, 2002) mendefinisikan istilah *sensation seeking* sebagai dorongan dalam diri manusia untuk mencari bermacam sensasi dan bersedia mengambil berbagai

resiko baik itu resiko fisik, hukum, sosial dan finansial demi merasakan pengalaman itu. Dalam beberapa penelitian ditemukan bahwa *sensation seeking* berperan terhadap aktivitas internet termasuk di dalamnya aktivitas bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Othman, Lee dan Kueh (2017) menemukan hasil bahwa berdasarkan analisis regresi logistik ganda, *impulsif sensation seeking* ditemukan secara signifikan terkait dengan kecanduan internet. Untuk setiap satu skor yang meningkat pada skala *impulsif sensation seeking* peluang untuk mengalami kecanduan internet 1,07 kali lebih tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmani dan Lavasani (2011) menemukan bahwa terdapat hubungan positif signifikan ketergantungan internet dan aspek-aspek pencarian sensasi yaitu aspek ketidakmapuan menghambat dorongan (*disinhibition*) dan aspek kerentanan terhadap rasa bosan (*boredom susceptibility*) dengan ( $P < 0,01$ ). Penelitian yang dilakukan oleh Siyez (2014) juga menemukan bahwa aspek paling kuat yang mengarahkan pada kecanduan internet (*problematic internet use*) adalah aspek mencari pengalaman (*experience seeking*), diikuti oleh aspek kerentanan terhadap rasa bosan (*boredom susceptibility*), jenis kelamin, aspek mencari petualangan dan sensasi (*thrill and adventure seeking*), dan aspek ketidakmapuan menghambat dorongan (*dishibition*). Untuk

aspek mencari pengalaman (*experience seeking*) koefisien korelasi yang ditemukan adalah  $R = .628$ . Aspek kerentanan terhadap rasa bosan (*boredom susceptibility*) koefisien korelasi yang ditemukan adalah  $R = .678$ . Untuk aspek mencari petualangan dan sensasi (*thrill and adventure seeking*) koefisien korelasi yang ditemukan adalah  $R = .685$ . Dan untuk aspek ketidakmampuan menghambat dorongan (*disinhibition*) koefisien korelasi yang ditemukan adalah  $R = 0,690$  (Siyez, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Hu, Zhen, Yu, Zhang dan Zhang (2017) menemukan bahwa adanya asosiasi afektif positif antara *sensation seeking* dengan *game online*. Remaja dengan *sensation seeking* yang tinggi memiliki asosiasi afektif yang lebih positif dengan *game online*, yang pada gilirannya berkontribusi terhadap kecanduan *game online* pada masa remaja. Hasil penelitian dari Mehroof dan Griffiths (2010) menemukan bahwa berdasarkan hasil dari regresi linier berganda menunjukkan bahwa trait *sensation seeking* menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online*. *Sensation seeking* berkorelasi positif dengan skor kecanduan *game online*.

## METODE

Penelitian kuantitatif korelasional merupakan desain penelitian yang peneliti gunakan. Penelitian ini ialah penelitian yang

bertujuan untuk melihat hubungan satu atau beberapa variabel terhadap satu atau beberapa variabel lainnya. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu *sensation seeking* sebagai variabel bebas dan kecanduan *game online* sebagai variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah sebagian mahasiswa di kota Padang yang bermain *game pubg*. Teknik sampel *non probability sampling* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* merupakan teknik sampel yang peneliti gunakan, yang merupakan teknik pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari mahasiswa pemain *game online pubg* di kota Padang yang memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa usia 18-25 tahun,
2. Durasi bermain sekitar 15 hingga 20 jam per minggu,
3. Bermain *game pubg* selama minimal enam bulan.

Validitas ialah ukuran ketelitian atau ketepatan dari alat ukur. Hasil penelitian yang dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Koefisien korelasi total dari aitem atau *corrected item total correlation* digunakan untuk melihat validitas pengukuran. Sugiyono (2013) menjelaskan

batas minimum koefisien korelasi ialah  $r=0.30$ , namun dapat diturunkan menjadi  $r=0.25$  jika aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diperlukan.

Berdasarkan analisis *product moment* pada skala *sensation seeking* dari 40 aitem yang di uji cobakan kepada 40 subjek, ditemukan 36 aitem valid  $r \geq 0,25$  dan aitem dari skala kecanduan *game online* dengan 21 aitem yang diujicobakan pada 40 subjek ditemukan 20 aitem valid  $r \geq 0.25$ . Sugiyono (2013) menjelaskan reliabilitas ialah sejauh mana instrumen mampu mengukur sesuatu secara berulang kali dengan hasil yang konsisten. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbach* dengan bantuan perangkat lunak pengolah data.

Peneliti menggunakan skala dari Hizbullah (2012) yang mengadaptasi *Sensation Seeking Scale Form V (SSSV)* dari Zuckerman dengan nilai reliabilitas *alpha cronbach* sebesar 0,831 dan indeks diskriminasi antara 0,345-0,630. Kemudian skala kecanduan *game online* peneliti memodifikasi skala dari Rizki (2017) yang mengadaptasi *Game Addiction Scale (GAS)* dari Lemmens dengan nilai reliabilitas *alpha cronbach* sebesar 0,810 dengan 21 item

valid. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah teknik analisis data *Product Moment* dari Pearson.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini yaitu terdiri dari rata-rata empirik dan rata-rata hipotetik skala *sensation seeking* dan skala kecanduan *game online*. Deskripsi data pada skala *sensation seeking* dan skala kecanduan *game online* yaitu memiliki rata-rata empirik *sensation seeking* dari subjek penelitian adalah 23,96 sedangkan rerata hipotetiknya adalah 17, yang berarti skor rerata empirik subjek penelitian lebih tinggi dari rerata hipotetiknya. Yang berarti tingkat *sensation seeking* subjek penelitian lebih tinggi dari pada populasinya. Rata-rata empirik kecanduan *game online* pada sampel penelitian ini adalah 77,43 sedangkan rata-rata hipotetik pada sampel yaitu 60 yang menunjukkan bahwa skor rerata empirik subjek penelitian lebih tinggi dari rerata hipotetiknya. Yang berarti tingkat kecanduan *game online* subjek penelitian lebih tinggi dari populasinya.

**Tabel 1. Rerata Empirik dan Rerata Hipotetik Skala**

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
<i>Sensation Seeking</i>	0	34	<b>17</b>	5.67	2.00	34.00	<b>23.96</b>	7.68
Kecanduan <i>Game Online</i>	20	100	<b>60</b>	13.33	48.00	99.00	<b>77.43</b>	14.97

Mengetahui data variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Subjek penelitian dikatakan dapat mewakili populasi yang ada jika distribusi sebaran normal, begitu sebaliknya. Metode *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*, ialah uji normalitas yang peneliti gunakan dan memperoleh nilai  $K-SZ = 1.046$  dengan  $p = .224$  ( $p > 0.05$ ) dan skala kecanduan *game online* memperoleh nilai  $K-SZ = .718$  dengan  $p = .682$  ( $p > 0.05$ ). Membuktikan apakah variabel bebas berhubungan linear dengan variabel terikat peneliti melakukan uji linearitas. Untuk melihat linearitas variabel menggunakan model statistik *F-linearity*. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai sebesar  $F = 48.087$  dengan  $p = .000$  ( $p < 0.005$ ) sehingga terpenuhinya asumsi linear dalam penelitian.

Menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis *product moment* dari Pearson. Hasil korelasi didapatkan nilai koefisien korelasi  $r = 0,683$  dengan signifikansi  $p < 0,05$  yang menandakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan nilai ( $r^2$ ) dapat diketahui bahwa besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 40.7%. Sedangkan sisanya 59.3% ditentukan oleh faktor-faktor lain yang tidak di ungkap dalam penelitian ini.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan permainan *online* pada mahasiswa pemain permainan *online* pubg di kota Padang. Hal ini menunjukkan semakin tinggi *sensation seeking* maka kecanduan permainan *online* pada mahasiswa juga semakin tinggi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan permainan *online* pada mahasiswa pemain permainan *online* pubg di kota Padang berada pada kategori tinggi.

Mengusir kepenatan atau melakukan refreshing pada otak dari aktivitas sehari-hari merupakan salah satu tujuan dilakukannya aktivitas bermain *game online*. Namun faktanya, intensitas bermain *game* yang tinggi dapat membuat kecanduan dan berdampak terhadap perilaku pemain (Kurniawan, 2017). Menurut Weinsten (dalam Prastyo, Eosina & Fatimah, 2017) menyebutkan aktivitas bermain *game* yang berlebihan yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pemain merupakan pertanda kecanduan *game online*.

Lemmens (dalam Prastyo, Eosina & Fatimah, 2017) menjelaskan seseorang di indikasi mengalami kecanduan *game* akan mengalami gejala-gejala seperti memikirkan tentang aktivitas *game online* setiap waktu, peningkatan waktu bermain, menggunakan

*game* untuk melepaskan diri dari masalah, kembalinya keinginan untuk bermain setelah vakum untuk waktu yang lama, timbulnya gejala perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak dapat bermain, timbulnya konflik dengan orang lain akibat aktivitas bermain, dan pengabaian terhadap aktivitas sehari-hari sehingga menimbulkan masalah lain. Kriteria-kriteria tersebut merupakan ukuran untuk mengetahui apakah pemain mengalami kecanduan atau tidak. Pemain yang memenuhi empat dari tujuh kriteria yang disebutkan, dapat dikatakan pemain terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian didapatkan, kriteria atau aspek kecanduan *game online* yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problems* pada subjek berada pada kategori tinggi.

Individu sering disibukkan dengan pemikiran tentang bermain *game* dan memiliki perasaan yang kuat untuk bermain (*craving*), hal ini mungkin menjadi pertanda kecanduan. Pecandu *game* merasakan ketidaknyaman yang kuat baik secara fisik maupun emosional, dan gejala tersebut teratasi ketika kembali bermain *game* (Hellman, Schoenmakers, Nordstrom & Holts, 2012). King, Herd dan Delfabbro (2017) menyebutkan bahwa pemain *game (players)* cenderung memiliki motivasi tujuan yang kompleks, termasuk mengejar berbagai hadiah (*rewards*), seperti item,

status, eksplorasi. Komitmen terhadap *game* berkembang ketika *rewards* yang didapatkan juga berkembang. Seiring waktu, kebutuhan *players* meningkatkan investasi waktu mereka pada permainan merupakan konsekuensi dari bermain untuk memenuhi standar permainan yang lebih tinggi agar merasa puas.

Wong dan Lam (2016) menyebutkan bahwa individu yang kecanduan *game* tidak kompeten dalam mengatur emosi negatif dan mengatasi stress atau masalahnya. Mereka terpaksa bermain *game* untuk menghilangkan dampak negatif dari rasa marah, frustrasi, kecemasan dan depresi. Ketika mereka terkonsentrasi pada permainan, mereka akan melupakan kesedihan dan masalah yang dialaminya. *Game* mungkin digunakan sebagai bentuk koping atau pelarian dari kesulitan dan ketidaknyamanan dalam kehidupan sehari-hari (Hellman, Schoenmakers, Nordstrom & Holts, 2012). Hellstrom dan Exam (2008) menyebutkan bahwa para *gamer* merasa buruk ketika mereka tidak dapat bermain dan pertengkaran dengan keluarga dan teman-teman adalah hal yang biasa, ini disebabkan karna perilaku bermain mereka yang obsesif. Wang dkk (2014) yang menyebutkan bahwa perilaku kecanduan *game* pada remaja dapat menyebabkan ketidakharmonisan pada keluarga. Tak hanya konflik interpersonal, kecanduan *game* juga dapat memberikan konsekuensi

negatif pada pelajar terutama dalam hal akademik. Wong dan Lam (2016) yang menyebutkan bahwa kebiasaan bermain *game* mengganggu manajemen waktu yang menghasilkan dampak negatif pada hasil akademik.

Hasil penelitian dari Desagita (2018) menemukan bahwa *game playerunknown's battlegrounds* (pubg) merupakan *game* yang menjadi sarana hiburan yang menarik dan merupakan *game* yang tengah diminati oleh mahasiswa saat ini. Ketidakmampuan mengontrol diri dapat membuat pemainnya mengalami candu sehingga dapat berdampak pada menurunnya prestasi akademik di kampus. Mehroof dan Griffiths (2010) menyebutkan trait kepribadian berupa *sensation seeking* dapat berperan terhadap kecanduan. Individu pencari sensasi tinggi tertarik pada aktivitas-aktivitas yang kaya akan petualangan (*adventure*) dan pengalaman yang selalu berubah (*changeable experience*). Mereka selalu memiliki motivasi internal untuk mencari lingkungan dan tantangan baru (Salvarli & Griffiths, 2019).

Tidak semua karakteristik perilaku pencari sensasi tinggi itu beresiko: misalnya pencarian mereka akan pengalaman melalui film, seni, musik, dan media dengan kualitas rangsangan yang mereka temukan menyenangkan, bahkan jika konten atau isinya negatif (Zuckerman, 2015). Melalui *video game* para pencari sensasi dapat

memenuhi kebutuhan sensasi mereka akan aktivitas-aktivitas yang melibatkan petualangan (*adventure*), kebaruan (*novelty*), dan tantangan (*challenge*) (Chiu, Lee & Huang, 2004). Hal ini sejalan dengan pendapat Kaya, Sahranc dan Celik (2019) individu dengan tingkat pencarian sensasi yang tinggi, lebih mungkin untuk mengikuti aktivitas-aktivitas yang berbahaya atau kadang-kadang menakutkan, termasuk didalamnya penggunaan *video game* yang mengandung kekerasan. Berdasarkan hasil pengkategorian masing-masing aspek dari *sensation seeking* yaitu aspek *thrill and adventure seeking*, aspek *experience seeking*, aspek *disinhibition*, dan aspek *boredom susceptibility* berada pada kategori tinggi.

Kebutuhan akan *thrill and adventure seeking* pada pemain *game* didapatkan dari avatar atau tokoh peran dalam *game* yang dimainkan di beberapa permainan dalam tim. Para pemain bisa mengembangkan kapasitas avatar mereka dengan menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan yang melibatkan *thrill and adventures* (Siyez, 2014). *Game* komputer memberikan kesenangan dan hiburan bagi pemain dan tentu membuat adiktif di antara *gamer* untuk mengeksplorasi, bermain, menang, kalah, mencoba lagi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Dunia virtual dapat menciptakan petualangan yang menarik yang dapat merangsang gairah

(*arousal stimulation*) (Hellstrom & Exam, 2008). Wang dan Zhu (2011) menyebutkan euforia yang didapatkan dari bermain *game online* membuat remaja tidak bisa mengendalikan diri tapi terus memainkan permainan. Pemain mengakui bahwa euforia yang didapatkan dari *computer games* merupakan hal menggairahkan dan menarik bagi mereka. Chiu, Lee dan Huang (2004) menyebutkan bahwa individu dengan tingkat kebosan yang tinggi lebih mungkin untuk mengalami kecanduan *game online*, tidak merencanakan manajemen waktu atau berpartisipasi dalam kegiatan yang tidak menantang (*unchallenging activities*) untuk memenuhi tuntutan mental dapat menimbulkan rasa bosan pada saat yang sama. Hasil penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat 40.7% kontribusi *sensation seeking* terhadap kecanduan *game online* dan sisanya 59.3% ditentukan oleh faktor-faktor lain. Adapun faktor lain penyebab kecanduan *game online* selain *sensation seeking* yaitu, jenis kelamin, *genre games*, motivasi bermain *games*, keinginan untuk mencari teman, gejala fobia sosial, identifikasi terhadap tokoh visual (*avatar identification*), dan kondisi psikopatologis (Heryana, 2018).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berlandaskan dari temuan penelitian serta hasil uji hipotesis tentang hubungan

antara *sensation seeking* dengan kecanduan permainan *online* pada mahasiswa pemain permainan *online* pubg di kota Padang yang telah dijelaskan sebelumnya, jadi bisa diberikan kesimpulan:

1. Tingkat *sensation seeking* pada mahasiswa pemain permainan *online* pubg di kota Padang dari 60 orang subjek penelitian berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan *sensation seeking* pada mahasiswa tinggi dengan persentase sebanyak 68,33%.
2. Tingkat kecanduan permainan *online* pada mahasiswa pemain permainan *online* pubg di kota Padang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pemain permainan *online* pubg memiliki tingkat kecanduan permainan *online* yang tinggi pada *game* pubg dengan persentase 71,67%.
3. Ada hubungan positif signifikan antara *sensation seeking* dengan kecanduan permainan *online*, ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *sensation seeking* maka semakin tinggi tingkat kecanduan permainan *online*.
4. Terdapat 40,7 % kontribusi *sensation seeking* terhadap kecanduan permainan *online* dan sisanya 59.3% ditentukan oleh faktor-faktor lain

## Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek.

Kegiatan permainan *online* dapat memberikat efek positif dan negatif pada penggunanya. *Game online* dapat menjadi alternatif dalam mencari hiburan. Namun penggunaan yang berlebihan dampak memberikan konsekuensi negatif terutama dalam hal akademik. Mahasiswa hendaknya dapat mengembangkan kontrol terhadap aktivitas dan mengkaji lebih lagi mengenai dampak positif dan negatif *game online*.

2. Bagi pengelola kemahasiswaan universitas-universitas di kota Padang.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pertimbangan untuk memberikan suatu seminar mengenai kecanduan permainan *online* pada mahasiswa, karena jika masalah kecanduan permainan *online* ini dibiarkan berlarut-larut, maka tuntutan-tuntutan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sebagai pelajar bisa tidak tercapai.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik yang sama yaitu *sensation seeking* dan kecanduan *game online* agar menggunakan teknik pengumpulan dan analisis data yang berbeda, dan memilih variabel lain serta mengganti subjek penelitian sesuai kebutuhan peneliti.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abonita, R. (2019). Sah pubg dan sejenisnya haram di aceh. Retrieved July 15, 2019, from [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com) website: <https://www.liputan6.com/regional/read/3993464/sah-pubg-dan-sejenisnya-haram-di-aceh>
- Annur, C. M. (2019). Indonesia peringkat kedua pemain aktif pubg terbanyak di dunia. Retrieved July 15, 2019, from [www.katadata.co.id/berita/2019/05/25/indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbnyak-di-dunia](http://www.katadata.co.id/berita/2019/05/25/indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbnyak-di-dunia)
- APJII. (2017). Hasil survei penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia 2017. Retrieved July 15, 2019, from <https://apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Pengguna-Internet-In-donesia-2017>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(5), 571-581.
- Christianto, P. (2019). Ini nama 16 tim pubg lolos ke babak final pinc 2019. Retrieved July 15, 2019, from [www.minews.id](http://www.minews.id) website: <https://www.minews.id/news/ini-nama-16-tim-pubg-lolos-ke-babak-final-pinc-2019>
- Desagita, F. (2018). *Fenomena game playerunknown's battlegrounds di kalangan mahasiswa bandung* (Universitas Pasundan). Retrieved from

- <http://repository.unpas.ac.id/38002/>
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & Van Holst, R. J. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? a cross-disciplinary review. *Addiction Research and Theory*, 21(2), 102-122. doi: 10.3109/16066359.2012.693222
- Hellstrom, C., & Exam, L. (2013). *Online gaming in relation to negative consequences and ill health among adolescents* (Uppsala University). Retrieved from <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:661786/FULLTEXT01.pdf>
- Heryana, A. (2018). *Internet gaming disorder*. 1–15. doi: 10.13140/RG.2.2.10736.10242
- Hu, J., Zhen S., Yu, C., Zhang, Q., & Zhang, W. (2017). Sensation seeking and online gaming addiction in adolescents: a moderated mediation model of positive affective association and impulsivity. *Frontiers in Psychology*, 8(699), 1-8. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00699
- Kaya, M., Sahraç, Ü., & Çelik, E. (2019). Sensation seeking, self-concealment as predictors of adolescents' attitude toward violence in early adolescence. *International Journal of Society Researches*, 10(17), 1664–1684. <https://doi.org/10.26466/opus.536076>
- King, D. L., Griffiths, M. D., & Delfabbro, P. (2012). Clinical Interventions for technology-based problems: excessive internet and video game use. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 26(1), 43-56. doi: 10.1891/0889-8391.26.2.43
- King, D. L., Herd, M. C., & Delfabbro, P. H. (2017). Tolerance in internet gaming disorder: a need for increasing gaming time or something else? *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 525-533. doi: 10.1556/2006.6.2017.072
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling pgri yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 98. doi: 10.24176/jkg.v3i1.1120
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of game addiction scale for adolescents. *Journal Media Psychology*, 12(1), 77-95. doi:10.1080/15213260802669458
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Journal Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi: 10.1089=cyber.2009.0229
- Othman, Z., Lee, C. W., & Kueh, Y. C. (2017). Internet addiction and personality: association with impulsive sensation seeking and neuroticism-anxiety traits. *International Medical Journal*, 24(5), 375-378. doi: 10.5281/zenodo.2588078
- Prastyo, Y., Eosina, P., & Fatimah, F. (2017). Pembagian tingkat kecanduan game online menggunakan k-means clustering serta korelasinya terhadap prestasi akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 138–148. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17307
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku adiksi game-online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(2), 1–15. Retrieved from <http://id.portalgaruda>.

- org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=260666
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2), 1-15. Retrieved from <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse7mod=viewarticle&article=260666>
- Rachmahana, R. S. (2002). Dorongan mencari sensasi dan perilaku pengambilan resiko pada mahasiswa. *Jurnal Psikologika*, 2(14), 53-69. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/Dorongan-Mencari-Se nsasi-Dan-Pengambilan-Rachmahana/391acdaffcce24f28f83c904f36c80ef7739c74ac>
- Rahmani, S., & Lavasani, M. G. (2011). The relationship between internet dependency with sensastion seeking and personality. *Journal Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 20(2011), 272-277. doi: 10.1016/j.sbspro.2011.10.054
- Salvarli, S. I., & Griffiths, M. D. (2019). Internet gaming disorder and its associated personality traits: a systematic review using prisma guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-23. doi: 10.1007/s11469-019-00081-6
- Siyez, D. M. (2014). Gender and sensastion seeking as predictor variables of problematic internet use by high school students. *The Turkish Journal on Addictions*, 1(1), 78-97. doi: 10.15805/a ddicta.2014.1.1.006/
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Wong, I. L. K., & Lam, M. P. S. (2016). Gaming behavior and addiction among hongkong adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 6(1), 1-16. doi: 10.1186/s40405-061-0016-x
- Zuckerman, M. (2015). *Sensation seeking beyond the optimal level of arousal*. New York: Psychology Press.