

HUBUNGAN KEPRIBADIAN *NEUROTICISM* TERHADAP SIKAP MAHASISWA PEMAIN *BATTLE ROYALE X GAME*

Ezra Jonathan Ronaldo¹ & Rita Markus Idulfilastr^{2*}

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: ezrajonathan7@gmail.com

²Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: ritamarkus@fpsi.untar.ac.id

Masuk : 21-06-2022, revisi: 10-09-2023, diterima untuk diterbitkan : 11-09-2023

ABSTRACT

Battle royale X game is known as a game that combines tactics and survival in order to fight against enemies to the final stage and become the winner. In numerous cases, specifically in Indonesia, reported that various adverse events were caused by playing games. This phenomenon left negative impacts as well as resulting in neurotic personality, which shows how people feel and adjust in different emotional situations. Neuroticism is commonly conceptualized as a general tendency to feel negative emotions. Considering the growing number of incidents due to harm caused by playing games, it is necessary for this research to be conducted in order to break down the role of neuroticism personality on Battle Royale X players. This research involves 97 participants, who are university students, consisting of 44 males and 53 females. The measuring instruments used in the research are Big Five-Factor Model and Attitude Toward Video Game (ATVG). This research also uses non-experimental qualitative and survey as its research method, followed by simple linear regression through classical assumption test as the analysis technique. The results of the regression test between neuroticism and the attitudes of students playing the battle royale X game showed that it was not significant. The cause was not significant because all participants had high levels of neuroticism. Suggestions for future research using participants with varying levels of neuroticism so that comparisons can be made.

Keywords: *Neuroticism, battle royale game, attitude towards video game*

ABSTRAK

Battle royale X game merupakan jenis game yang memadukan unsur menyusun taktik dan bertahan hidup supaya bisa melawan sejumlah musuh hingga akhir dan menjadi pemenang. Banyak fenomena yang terjadi khususnya di Indonesia yang menyebutkan bahwa terjadi berbagai kejadian merugikan yang disebabkan karena bermain game. Berbagai fenomena tersebut memberikan dampak yang negatif dan cenderung menjurus pada kepribadian neuroticism. Neuroticism menunjukkan perasaan seseorang menyesuaikan diri dengan situasi emosional yang berbeda. Neuroticism dikonsepsikan sebagai kecenderungan umum untuk merasakan emosi negatif. Mengingat semakin banyaknya kejadian yang merugikan disebabkan oleh bermain game, maka penelitian ini penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan kepribadian neuroticism terhadap sikap mahasiswa pemain Battle Royale X Game. Penelitian ini melibatkan 97 partisipan yaitu mahasiswa pemain battle royale X game di Jakarta yang terdiri dari 44 laki-laki dan 53 perempuan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Big Five-Factor Model dan Attitude Toward Video Game (ATVG). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif non eksperimen dan menggunakan teknik survei. Teknik analisa yang digunakan adalah regresi linear sederhana dengan melakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu. Hasil uji regresi antara neuroticism dan sikap mahasiswa pemain battle royale X game menunjukkan tidak signifikan. Penyebab tidak signifikan karena semua partisipan mempunyai tingkat neuroticism tinggi. Saran untuk penelitian selanjutnya menggunakan partisipan dengan tingkat neuroticism beragam agar bisa diperbandingkan.

Kata kunci: *Neurotisisme, permainan battle royale, sikap terhadap video game*

1. PENDAHULUAN

Battle royale merupakan jenis *game* yang memadukan unsur menyusun taktik dan bertahan hidup supaya bisa melawan sejumlah musuh hingga akhir dan menjadi pemenang. *Game battle royale* biasa dimainkan oleh seratus orang dalam suatu tempat, kemudian pemain berpencar dan menggunakan berbagai senjata serta strategi untuk bertempur lalu berpindah ke tempat lain yang lebih aman menggunakan berbagai kendaraan yang muncul dalam *game*. *Game battle royale* memiliki sejumlah judul *game* antara lain *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*,

Fortnite, *Free Fire*, *Call of Duty Mobile*, dan masih banyak lagi. Di Indonesia, *PUBG Mobile* serta *Free Fire* merupakan salah dua *game genre battle royale* yang paling diminati saat ini.

Terdapat berbagai alasan mengapa orang menyukai dan tidak menyukai *battle royale game* (Noya & Salamor, 2021). Alasan banyak yang menyukai karena permainan ini dapat dipelajari dengan mudah, memiliki *random chances* ketika bermain, bisa memilih dengan bebas berbagai atribut dalam *game*, dan memiliki ketergantungan tim yang lebih sehat. Sementara itu, alasan mengapa kurang menyukai permainan ini adalah karena harus dimainkan secara *online*, *gameplay* yang diulang, dan kurangnya inovasi pada *game* tersebut. Dengan demikian, *battle royale game* ini dapat didefinisikan sikap pemain akan melakukan aksi, strategi, dan simulasi

Pemain *Battle Royale X Games* cenderung lebih nampak dengan mekanisme yang lebih rumit, lebih kompetitif, dan lebih menantang. Pemain memikirkan strategi dengan cepat dan tepat, mensimulasikan hal yang akan terjadi sebagai bentuk pertahanan dan menyerang ketika bermain, hingga menahan ego dan emosi ketika bermain bersama rekan satu tim. Sikap merupakan serangkaian tindakan yang menunjukkan perasaan, penilaian, atau pandangan seseorang terhadap objek tertentu. Dengan mengacu pada *Attitude towards video game genre* (ATVG), suatu alat ukur yang dikembangkan oleh Dewanto & Triatri (2021) terdiri dari sikap terhadap *genre action*, sikap terhadap *genre strategy*, dan sikap terhadap *genre simulation*. Sikap terhadap *genre action* merupakan tindakan yang dilakukan oleh pemain terhadap ransangan stimulus yang direspons oleh pemain dan pemain menggunakan dominasi kognisi. Sikap terhadap *genre strategy* merupakan respons pemain terhadap situasi atau masalah yang dihadapi oleh pemain dan berusaha untuk membangun strategi-strategi tertentu agar dapat lepas dari kondisi yang dihadapi. Sedangkan sikap terhadap *genre simulation* adalah alternatif tindakan yang perlu dirancang ulang untuk mendapatkan pengalaman pada penyusunan langkah berikutnya. Menurut peneliti, cerminan dari para pemain *video game*, dalam hal ini pemain *Battle Royale X Games*, didefinisikan sebagai sikap terhadap *genre action*, sikap terhadap *genre strategy*, dan sikap terhadap *genre simulation*.

Banyak fenomena yang terjadi khususnya di Indonesia yang menyebutkan bahwa terjadi berbagai kejadian merugikan yang disebabkan karena bermain *game*. Seperti viral di media sosial yaitu sekumpulan anak yang melakukan gerakan sujud dalam ibadah shalat dengan *freestyle* (Aida, 2021). Menurut keterangan yang diberikan, gerakan tersebut mengikuti salah satu gerakan di *game online battle royale*. Fenomena berikutnya yang disebabkan karena pemain *game* tidak dapat mengontrol emosi dan keinginannya dalam bermain *game*, seorang pelajar ditangkap oleh kepolisian karena mencuri emas milik tetangganya sendiri (Nawir, 2020). Hal ini hanya sebagian kecil dari fenomena, namun sebenarnya masih banyak fenomena lain yang berdampak negatif dan cenderung menjurus pada kepribadian *neuroticism*. *Neuroticism* menunjukkan perasaan seseorang dan mereka menyesuaikan diri dengan situasi emosional yang berbeda (Dewanto & Tiatri, 2021). *Neuroticism* dikonsepkan sebagai kecenderungan umum untuk merasakan emosi negatif. *Neuroticism* merupakan tipe kepribadian yang mencerminkan mengenai emosi pada seseorang. Namun, *neuroticism* mewakili lebih banyak tentang pengalaman emosional individu dibandingkan hanya frekuensi atau intensitas pengaruh negatif (Hisler et al., 2020). Individu dengan *neuroticism* tinggi merasakan perasaan bersalah yang terus-menerus, kesadaran diri, depresi, dan efek emosional negatif lainnya. Sebaliknya, orang dengan skor *neuroticism* rendah umumnya lebih tenang, lebih waspada, dan lebih stabil secara emosional (Dewanto & Tiatri, 2021).

Mengenai hubungan positif dengan *neuroticism*, (Zammito, 2010) menemukan bahwa karakteristik *neuroticism* yang lebih tinggi cocok dengan dinamika *gameplay* dari *action shooting*. Misalnya, tingkat kecemasan, ketidaksabaran, dan reaksi impulsif yang lebih tinggi hadir dalam jenis permainan yang serba cepat ini. *Game action shooting* bukan untuk bersantai tetapi mereka

membangun ketegangan yang merupakan karakteristik umum lain dari *neuroticism* yang lebih tinggi. Pada praktiknya, *battle royale game* merupakan salah satu contoh *genre game* yang berfokus pada *action shooting*. Hal ini disebabkan karena selama permainan salah satu fokus pemain adalah menembak lawan menggunakan berbagai senjata yang ada. Pada penelitian (Braun et al., 2016), *regular gamers* atau pemain *game* menunjukkan skor *neuroticism* yang lebih rendah dibandingkan dengan *non-gamers* dan pecandu *game*. Pada penelitian (Dewanto & Tiatri, 2021), disebutkan bahwa studi ini menemukan bahwa kepribadian *neurotisisme* berkorelasi positif tidak signifikan dengan sikap terhadap *genre game action*, berkorelasi negatif dengan *genre game strategy*, dan berkorelasi positif terhadap *genre game simulation*.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti hanya meneliti mengenai beberapa jenis *genre game* yang ada, yaitu *action*, *adventure*, *sports*, *racing*, *role-playing games (RPG)*, *strategy* dan *simulation*. Penelitian tersebut belum mengarah spesifik kepada kepribadian *neuroticism* pemain *game* yang lebih spesifik, yaitu jenis *game battle royale*. Peneliti memilih *game battle royale* dibandingkan jenis *game* lainnya karena pada saat ini *game battle royale* menjadi salah satu jenis *game* yang paling banyak diminati di Indonesia. Selain itu, pada penelitian sebelumnya masih terdapat dua pendapat dan hasil penelitian yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti topik tentang peran kepribadian *neuroticism* terhadap sikap bermain *game* pada mahasiswa pemain *game battle royale X* dengan menggunakan alat ukur yang fokus mengukur kepribadian *neuroticism* seseorang.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat peran kepribadian *neuroticism* terhadap sikap bermain *game* pada mahasiswa pemain *battle royale X game*?

2. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *non-experimental* dengan teknik *nonprobability purposive sampling*.

Instumen Penelitian

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Five-Factor Model* dimensi *neuroticism* sebanyak 8 butir yang berasal dari Bagian Riset dan Pengukuran Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara. Pada setiap butir pertanyaan, terdapat empat jawaban mengindikasikan seberapa kuat pernyataan tersebut menggambarkan anda dengan skala 4 poin (1-sangat tidak setuju hingga 4-sangat setuju). Semakin tinggi nilai yang didapat oleh partisipan, maka semakin tinggi juga kepribadian *neuroticism* partisipan tersebut dan berlaku sebaliknya jika mendapat nilai rendah. Nilai *Alpha Cronbach* pada dimensi *neuroticism* adalah 0.677.

Attitude towards video game genre memiliki jumlah butir sebanyak 21 butir pertanyaan yang berasal dari penelitian sebelumnya (Dewanto & Tiatri, 2021). Namun, dikarenakan pada penelitian ini peneliti sudah menentukan salah satu *genre game* yaitu *battle royale*, maka peneliti hanya mengambil tiga dimensi yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan *genre game battle royale*, yaitu *action*, *strategy*, dan *simulation*. Pada setiap butir terdapat opsi 1 sampai 5 (1 jika sangat tidak setuju hingga 5 jika sangat setuju) untuk pernyataan mengenai sikap Anda terhadap beberapa *genre video game*. Semakin tinggi nilai yang didapat oleh partisipan, maka semakin positif juga sikap partisipan tersebut dan berlaku sebaliknya jika mendapat nilai rendah. Nilai *Alpha Cronbach* dari alat ukur ini adalah 0.636.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Demografi Partisipan

Penelitian ini dilakukan pada 97 partisipan dengan kriteria (a) seorang pemain *battle royale game* aktif yang terdiri dari *game X*; (b) memiliki durasi bermain *game X* selama minimal 2 jam dalam seminggu; (c) mahasiswa dengan rentang usia 18 hingga 21 tahun tanpa batasan jenis kelamin tertentu. Secara umum, gambaran partisipan penelitian ini dapat dilihat dari data demografi yang terdiri dari jenis kelamin, usia, dan waktu bermain. Berdasarkan kategori jenis kelamin, partisipan penelitian ini terdiri atas partisipan berjenis kelamin laki-laki berjumlah 44 orang (45,4%) dan partisipan berjenis kelamin perempuan berjumlah 53 orang (54,6%). Berdasarkan kategori usia, jumlah partisipan terbesar adalah partisipan yang berumur 21 tahun, yaitu sebanyak 31 partisipan (32%). Jumlah partisipan terkecil adalah partisipan yang berumur 18 tahun, yaitu sebanyak 13 partisipan (13,4%), Jumlah partisipan berumur 19 tahun sebanyak 26 partisipan (26,8%) dan Jumlah partisipan berumur 20 tahun sebanyak 27 partisipan (27,8%). Berdasarkan kategori waktu bermain, jumlah partisipan terbesar adalah partisipan yang bermain *game* selama 2-4 jam seminggu, yaitu sebanyak 49 partisipan (50,5%). Sementara itu, jumlah partisipan terkecil adalah partisipan yang bermain *game* selama lebih dari 8 jam seminggu, yaitu sebanyak 16 partisipan (16,5%). Berdasarkan skor *neuroticism* partisipan diperoleh skor tinggi sebanyak 97 partisipan (100%) artinya semua partisipan memiliki *neuroticism* tinggi. Demikian pula dengan sikap mahasiswa pemain *battle royale X game* pada umumnya mempunyai skor *genre action* tinggi sebanyak 85 partisipan (87,6%), *genre strategy* sebanyak 80 partisipan (82,5%) dan *genre simulation* sebanyak 86 partisipan (88,7%).

Untuk melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan seluruh variabel terdistribusi secara tidak normal dengan nilai $p \leq 0,05$. Penjelasan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Sig. (p)	Penjelasan
<i>Neuroticism</i>	0.005	Tidak Normal
ATVG	0.023	Tidak Normal

Dikarenakan kedua hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* terdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan pengolahan data kenormalan dengan menggunakan data residual, yaitu besarnya penyimpangan data terhadap garis regresinya. Hasilnya menunjukkan variabel berdistribusi normal dengan nilai $p=0,200$ ($p > 0,05$). Penjelasan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2

Hasil Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Neuroticism, ATV</i>	0.200	Normal

Setelah dilakukan uji normalitas, maka untuk mengetahui data yang diperoleh merupakan data yang linear atau hubungan antar variabel penelitian membentuk garis lurus. Hasil pengujian linearitas diperoleh dari nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,100 ($p > 0,05$). Dengan demikian variabel penelitian dapat disimpulkan merupakan hubungan yang bersifat linear. Penjelasan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3

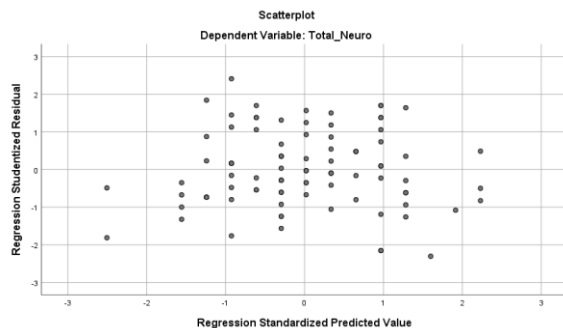
Uji Linearitas

	Mean	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	216,804	13	16,677	1,824	0,540
Linearity		38,070	1	38,070	4,163	0,450
Deviation from Linearity		178,734	12	14,894	1,629	0,100

Selanjutnya, dilakukan pengujian heteroskedastisitas untuk mengetahui bahwa varians variabel sama atau tidak sama. Dibutuhkan adanya kesamaan varians residual dari data agar tidak terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan variabel dependen ATVG dan variabel independen *neuroticism*, maka diperoleh *scatterplot* yang memenuhi kriteria heteroskedastisitas. Penjelasan dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1

Pengujian Heteroskedastisitas



Hasil uji asumsi klasik regresi linear sederhana melalui uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas telah memenuhi persyaratan. Maka dari itu, selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana.

Uji hipotesis tahap 1 membahas hubungan *neuroticism* terhadap *attitude toward video game*. Merujuk pada hasil olah data yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan *attitude towards video game* terhadap *neuroticism* diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,200 dengan Sig. ($p > 0,05$). Dengan demikian, maka tidak ada peran *neuroticism* pada para pemain *battle royale X game*.

Tabel 4

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana *Neuroticism* terhadap Sikap Mahasiswa Pemain *Battle Royale X Game*

	R Square	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
(Constant)		17,323	1,371		12,634	0,000
Total_Neuro	0,041	0,200	0,102	0,201	1,961	0,053

Uji hipotesis tahap 2 membahas hubungan *neuroticism* terhadap *genre action*, *genre strategy*, dan *genre simulation*. Merujuk pada hasil olah data yang sudah dilakukan, maka diperoleh bahwa *genre action* terhadap *neuroticism* diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,035, Sig. ($p > 0,05$). Dengan demikian, maka tidak ada peran *neuroticism* pada *genre action* para pemain *battle royale X game*. Pada hasil olah data selanjutnya, diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,104, Sig. ($p > 0,05$). Dengan demikian, maka tidak ada peran *neuroticism* pada *genre strategy* para pemain *battle royale X game*. Selanjutnya, pada hasil olah data diperoleh bahwa *genre simulation* terhadap

neuroticism diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,061, Sig. ($p > 0,05$). Dengan demikian, maka tidak ada peran *neuroticism* pada *genre simulation* para pemain *battle royale X game*. Dengan demikian dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan *neuroticism* terhadap *genre action*, *genre strategy*, dan *genre simulation*. Tabel 5, 6 & 7.

Tabel 5

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Neuroticism terhadap Genre Action

	<i>R Square</i>	<i>Unstandardized B</i>	<i>Coefficients Std. Error</i>	<i>Standardized Coefficients Beta</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
(Constant)		5,847	0,619		9,450	0,000
Total_Neuro	0,006	0,035	0,046	0,079	0,755	0,452

Tabel 6

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Neuroticism terhadap Genre Strategy

	<i>R Square</i>	<i>Unstandardized B</i>	<i>Coefficients Std. Error</i>	<i>Standardized Coefficients Beta</i>	<i>T</i>	<i>Sig.</i>
(Constant)		5,930	0,755		7,849	0,000
Total_Neuro	0,036	0,104	0,056	0,191	1,854	0,067

Tabel 7

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Neuroticism terhadap Genre Simulation

	<i>R Square</i>	<i>Unstandardized B</i>	<i>Coefficients Std. Error</i>	<i>Standardized Coefficients Beta</i>	<i>T</i>	<i>Sig.</i>
(Constant)		5,547	0,563		9,849	0,000
Total_Neuro	0,023	0,061	0,042	0,151	1,457	0,148

Pengujian dilanjutkan dengan uji beda variabel Sikap Mahasiswa pemain *battle royale X game* ditinjau dari jenis kelamin dengan menggunakan teknik *independent sample t-test* diperoleh nilai $F = 0,148$; $p = 0,003$, ($p < 0,05$). Artinya antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan terdapat perbedaan dalam sikap memainkan *battle royale X game*. Dengan kata lain, berbeda dalam hal penetapan *genre action*, *genre strategy*, atau *genre simulation*.

Tabel 8

Uji Beda Sikap Mahasiswa Pemain Battle Royale X Game Berdasarkan Jenis Kelamin

<i>Jenis Kelamin</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Keterangan</i>
Laki-laki	20,978	2,972	0,148	0,003	Terdapat perbedaan
Perempuan	19,040	3,084			

Uji beda variabel sikap mahasiswa pemain *battle royale X game* ditinjau dari waktu bermain dengan menggunakan teknik *one-way ANOVA* diperoleh nilai $F = 0,506$; $p = 0,605$, ($p > 0,05$). Artinya antara waktu bermain 2 – 4 jam hingga lebih dari 8 jam tidak ada perbedaan ketika mahasiswa bermain *battle royale X game*.

Tabel 9

Uji Beda Sikap Mahasiswa Pemain Battle Royale X Game Berdasarkan Waktu Bermain

<i>Waktu Bermain</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>p</i>	<i>Keterangan</i>
2 – 4 jam	19,652	3,247	0,506	0,605	Tidak ada perbedaan
4 – 8 jam	20,032	3,240			

Lebih dari 8 jam 20,563 2,874

Uji beda variabel *sikap mahasiswa pemain battle royale X game* ditinjau dari Usia dengan menggunakan teknik *One way ANOVA* diperoleh nilai $F=1,075$; $p=0,364$ ($p > 0,05$). Artinya antara usia 18 hingga 21 tahun tidak ada perbedaan ketika bermain *battle royale X game*.

Tabel 10

Uji Beda Sikap Mahasiswa Pemain Battle Royale X Game Berdasarkan Usia

Usia	Mean	SD	F	p	Keterangan
18 Tahun	18,500	3,555	1,075	0,364	Tidak ada perbedaan
19 Tahun	19,962	3,243			
20 Tahun	20,000	2,958			
21 Tahun	20,433	3,104			

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis mengenai hubungan kepribadian *neuroticism* terhadap sikap mahasiswa pemain *battle royale X game*, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Artinya tidak cukup bukti untuk menolak hipotesis nol.

Apabila ditelusuri penyebab terjadinya tidak terbukti hipotesis dapat ditinjau dari partisipan penelitian yang mana semua partisipan memiliki *neuroticism* tinggi. Menurut Feist et al. (2013), orang yang mendapat skor tinggi pada *neuroticism* cenderung cemas, temperamental, *self-pitying*, *self-conscious*, *emosional*, dan rentan terhadap gangguan terkait stres. Dengan demikian, dapat dikatakan orang dengan kepribadian *neuroticism* tinggi bukan orang yang mempunyai kapasitas untuk bermain *battle royale X game* yang mana dituntut memiliki sikap *genre aksi*, sikap *genre strategi* dan sikap *genre simulasi*. Namun Zammitto (2010) berpendapat berbeda, dikatakannya karakteristik *neuroticism* tinggi cocok dengan dinamika *gameplay* dari *action shooting*. Karena membutuhkan tingkat kecemasan, ketidaksabaran, dan reaksi impulsif yang lebih tinggi dari jenis permainan yang serba cepat ini. Dan *battle royale game* merupakan salah satu contoh *game* yang berfokus pada *action shooting* karena selama permainan fokus menembak lawan dengan menggunakan berbagai senjata yang ada.

Selain itu, penelitian menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan pada sikap bermain *battle royale X game*, artinya berbeda dalam hal penetapan *genre action*, *genre strategy*, atau *genre simulation*.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah bisa lebih banyak membahas aspek kepribadian, bukan hanya *neuroticism* saja namun bisa juga *openness*, *conscientiousness*, *extroversion*, *agreeableness* dan lain-lain. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan untuk mengambil data dari kelompok usia yang lebih muda mengingat bahwa banyak dari generasi muda sekarang yang merupakan para pemain *game* yang sangat aktif. Tidak hanya itu, penelitian selanjutnya juga dapat melakukan perbandingan pada *genre game* yang masih tergolong baru bermunculan beberapa tahun belakangan ini. Alat ukur terkait *game genre* juga dapat dikembangkan agar dapat semakin detail dan juga mencakup berbagai jenis *game* yang ada, khususnya di Indonesia.

Saran pertama, pemain *game* dapat memilih jenis-jenis permainan yang lebih sesuai dengan karakter dan kepribadian. Para pemain *game* juga dapat lebih bijak dalam mengatur durasi dalam bermain, agar tidak menimbulkan kecanduan terhadap *game* tersebut. Saran kedua, orang tua dapat lebih memperhatikan terutama bagi anak-anak yang menyukai bermain *game mobile*. Pemilihan

genre game yang tidak sesuai secara tidak langsung dapat berpengaruh kepada kepribadian dan juga karakter anak. Saran ketiga, *developer game* dapat mengembangkan berbagai jenis *game* yang sesuai dengan berbagai kepribadian dan karakteristik para pemain *game*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan riset lebih banyak dan bervariasi sehingga dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda dan sesuai dengan karakteristik masing-masing pemain.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada partisipan penelitian yang turut ikut serta dalam penelitian ini, dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penelitian ini.

REFERENSI

- Aida, N. R. (2021, April 26). Video viral aksi sujud “freestyle” bocah saat shalat, ini kata MUI. *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/04/26/093000665/video-viral-aksi-sujud-freestyle-bocah-saat-shalat-ini-kata-mui?page=all>
- Wikipedia. (2021, November 14). *Battle royale game*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_royale_game.
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>.
- Dewanto, G. W., & Tiatri, S. (2021). Attitude Towards Video Game Genre and Five-Trait Personality. *Proceedings of the International Conference on Economics, Business, Social, and Humanities (ICEBSH 2021)*, 570, 930–935. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210805.147>.
- Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T.A. (2013). *Theories of personality: Eighth edition*. MC-Graw Hill.
- Hisler, G. C., Krizan, Z., DeHart, T., & Wright, A. G. C. (2020). Neuroticism as the intensity, reactivity, and variability in day-to-day affect. *Journal of Research in Personality*, 87, 103964. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2020.103964>
- Nawir, H. (2020, November 03). Demi game online, ABG 16 tahun di sidrap sulses nekat curi emas tetangga. *Detik.com*. <https://news.detik.com/berita/d-5239731/demi-game-online-abg-16-tahun-di-sidrap-sulses-nekat-curi-emas-tetangga>
- Noya, M. D. A., & Salamor, J. M. (2021). Dampak kecanduan game online mahasiswa bimbingan dan konseling (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di universitas hein namotemo). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 5(1), 25–33.
- Zammitto, V. L. (2010). *Gamers' personality and their gaming preferences* [Master's Thesis, Simon Fraser University]. <http://www.veronicazammitto.com/thesis/Zammitto-Veronica-MSc-thesis.pdf>