

**HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KEPERIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR**



**DIAJUKAN OLEH:
STEPHANIE INARAY
4517091058**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2022**



**HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

UNIVERSITAS

SKRIPSI

BOSOWA

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Sebagai Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh:

**STEPHANIE INARAY
4517091058**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KEPERIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
KECENDERUNGAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA
MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh:

STEPHANIE INARAY
NIM: 4517091058

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada September 2022

Menyetujui:

Pembimbing I

Musawwir, S.Psi., M.Pd.
NIDN: 0927128501

Pembimbing II

Titin Florentina, S.Psi., M.Psi.,
Psikolog
NIDN: 0931107702

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Psikologi

Patniawaty Taibe, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph. D.
NIDN: 0921018302

Ketua Program Studi
Fakultas Psikologi

A. Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si.
NIDN: 0908119001

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

**HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

STEPHANIE INARAY
4517091058

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji
Ujian Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar
Pada September tahun 2022

Pembimbing I



Musawwir, S.Psi., M.Pd
NIDN: 0927128501

Pembimbing II


Titin Florentina, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDN: 0931107702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar


Petrnawaty Taibe, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph. D.
NIDN: 0921018302

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian Hasil Penelitian Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar untuk dilaksanakan seminar ujian Hasil Penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program strata satu (S1) Psikologi terhadap atas nama:

Nama : Stephanie Inaray
NIM : 4517091058
Program Studi : Psikologi
Judul : Hubungan antara dimensi kepribadian *big five* dengan kecenderungan *game online* di pada remaja di Kota Makassar

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Musawwir, S.Psi., M.Pd (.....)
2. Titin Florentina, S.Psi., M.Psi., Psikolog (.....)
3. A.Muh Aditya, S.Psi., M.Psi., Psikolog (.....)
4. St.Syawalayah Gismin, M.Psi., Psikolog (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar



Pelmuawaty Taibe, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph.D.
NIDN: 0921018302

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Antara Dimensi Kepribadian *Big Five* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Kota Makassar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya dari peneliti sendiri, bukan hasil plagiat. Peneliti siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya yang telah peneliti buat, termasuk adanya klaim dari pihak terhadap keaslian penelitian ini.

Makassar, 27 September 2022

Stephanie Inaray
4517091058

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji syukur kepada Tuhan

Maha suci lagi maha penyayang atas segala nikmat dan hidayah-Nya,
sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

Untuk orang yang saya cintai dan sayangi yaitu kedua orang tua dan kakak-kakak saya.

Seluruh orang-orang yang saya sayang dan menyayangi saya

Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian dan kebijaksanaan yang tidak
akan saya lupakan.

Terima kasih untuk banyak hal yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu dan
terima kasih atas kasih sayang yang diberikan kepada saya.

Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang telah
memberikan ilmu yang sangat bermanfaat, pelajaran dan pengalaman hidup yang
didapat selama proses perkuliahan yang kedepannya dapat menjadi bekal untuk
saya di masa yang akan datang.

Tak lupa juga pada rekan-rekan mahasiswa/i yang telah banyak memberikan
banyak kenangan yang indah dan pengalaman yang berharga selama peneliti
berkuliah di jurusan psikologi.

MOTTO

Tetapi Carilah dahulu kerajaan Allah dan Kebenarannya Maka Semuanya akan di
tambahkan kepadaMu

Matius 6:33

“life for reason and any reson I have is not to ,ake me perfect but make myself”

Sesulit apapun yang akan kita hadapi kedepannya harus tetap semangat dan percaya pada
kempuan diri kita sendiri serta jangan lupakan istilah

“ADA-ADA JI ITU”

Class Psychology B

**HUBUNGAN ANTARA DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

Stephanie Inaray

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dimensi kepribadian *big five* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif non-parametrik. Partisipam (n=423) dalam peneletian ini menggunakan remaja laki-laki dan perempuan yang memiliki rentang usia 16-20 tahun dan telah memainkan *game online* 4 jam dalam satu hari. Penelitian ini menggunakan skala *internasional personality item pool big five markers* 50 yang telah diadaptasi dan skala kecanduan *game online*. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji korelasi *spearman Rank*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan, antara lain tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi *extraversion* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar ($r=0.056$; $p=0.347$), terdapat hubungan negative antara dimensi *agreeableness* dengan kecenderungan kecanduan *game online* terhadap remaja ($r=-0.326$; $p=0.00$), terdapat hubungan negative antara dimensi *Concientiousness* dengan kecenderungan kecanduan *game online* terhadap remaja ($r=-0.136$; $p=0.00$), terdapat hubungan negative antara dimensi *Emotional Stability* dengan kecenderungan kecanduan *game online* terhadap remaja ($r=-0.238$; $p=0.00$), terdapat hubungan negative antara dimensi *Intellect* dengan kecenderungan kecanduan *game online* terhadap remaja ($r=-0.432$; $p=0.00$). Hasil penelitian ini juga memberikan tambahan informasi baru tentang data kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja berdasarkan demografinya.

Kata kunci : Dimensi kepribadian *big five*, *game online*, kecenderungan kecanduan *game onlie* , remaja

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan karena berkat kelimpahan rahmat dan hidayahNya, skripsi penelitian saya yang berjudul “ hubungan antara dimensi kepribadian *big five* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar” dapat terselesaikan tentunya usaha yang maksimal. Skripsi penelitian ini disusun oleh peneliti dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian tugas akhir dalam jenjang pendidikan sarjana Strata Satu (S1).

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan, saran, kritik dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang Tua saya yaitu ayahanda Agus Inaray dan ibu tersayang Naomi Lucas yang senantiasa memberika doa dan dukungan serta memberikan motivasi dalam mengerjakan skripsi. Saya juga berterimakasih kepada kedua kakak saya yaitu Rehuel Inaray dan Ayu Inaray dalam memberikan dukungan selama proses pengerjaan skripsi
2. Terimakasih kepada diri ku sendiri yang telah berjuang dalam mengerjakan skripsi dan bertahan sampai akhir
3. Kepada ibu dekan fakultas Psikologi Patmawaty Taibe, S.Psi, M.A, M.Sc, dan para dosen fakultas psikologi yang senantiasa memberikan ilmu yang sangat bermanfaat yaitu Sri Hayati M.Psi, Psikolog, Tarmizi Thalib, S.Psi., M.A, Aulia Saudia, S.Psi., M.Si, Arie Gunawan Hazairin Zubair, S.Psi., M.Psi., Psikolog dan Minarni, S.Psi., M.A

4. Pembimbing akademik dan selaku penguji pertama ibu Sitti Syawaliah Gismin, S.Psi.,Psikolog yang telah memberikan nasihat dan saran selama menjalani proses perkuliahan.
5. Bapak Musawwir,S.Psi.M.Pd selaku pembimbing pertama saya yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran dan saran untuk dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
6. Ibu Titin Florentina Purwasetiawatik, S.Psi.,M.Psi.,Psikolog selaku pembimbing kedua yang senantiasa meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta dukungan dalam proses menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Andi Muhammad Aditya M.Psi.,Psikolog selaku penguji kedua yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya dan memberikan saran serta kritik yang membangun untuk menghasilkan skripsi yang baik.
8. Saya ingin berterimakasih kepada seluruh staff TU
9. Saya ingin berterimakasih kepada teman-teman yang telah membantu yaitu Dhea, Ester, Nabila,Asryanto, Sasa, Wiwin,Ayu,
10. Seluruh pihak yang sukarela membantu saya secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam bentuk moril dan materil selalu saya kuliah di jurusan Psikologi. Saya hanturkan Terima Kasih yang tak terhingga karena bakar bantuan orang lain saya bias menyelesaikan skripsi penelitian saya.

Makassar, 22 September 2022

Penyusun

Stephanie Inaray

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kepribadian <i>Big Five</i>	13
1. Definisi <i>Trait</i> Kepribadian	13
2. Dimensi Kepribadian <i>Big Five</i>	14
3. Facet Kepribadian <i>Big Five</i>	18
4. Alat Ukur Dimensi Kepribadian <i>Big Five</i>	19
B. Kecanduan <i>Game online</i>	21
1. <i>Game online</i>	21
2. <i>Definisi</i> Kecanduan	22
3. Kecanduan <i>Game online</i>	23
4. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	23
5. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game online</i>	26
6. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	27
C. Remaja	29
1. Definisi Dan Batasan Usia Remaja	29
2. Tugas Perkembangan Masa Remaja	30
D. Hubungan Antara Dimensi Kepribadian <i>Big Five</i> Dengan Kecenderungan Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja	31
E. Bagan Kerangka Berpikir	36
F. Hipotesis	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Variabel Penelitian	38
C. Definisi Variabel	39
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	43
E. Teknik Pengambilan Sampel	44
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Uji Instrumen	48
H. Teknik Analisis Data	50
I. Jadwal Penelitian	51

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis	52
1. Deskriptif Subjek Berdasarkan Demografi	52
B. Deskriptif variabel berdasarkan tingkat skor	55
1. Kecenderungan <i>Game online</i>	55
2. Tipe kepribadian <i>Big Five</i>	57
C. Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi	62
1. <i>Game Online</i>	62
2. <i>Big Five</i>	66
D. Hasil Uji Asumsi	73
E. Pembahasan	78
1. Gambaran <i>Game online</i> Pada Remaja di Kota Makassar	78
2. Gambaran Kepribadian <i>Big Five</i> Pada Remaja di Kota Makassar	80
3. Hubungan Antara Dimensi Kepribadian <i>Big Five</i> dengan Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Remaja di Kota Makassar	83
4. Limitasi Penelitian	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	87
-----------------------------	----

LAMPIRAN	93
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

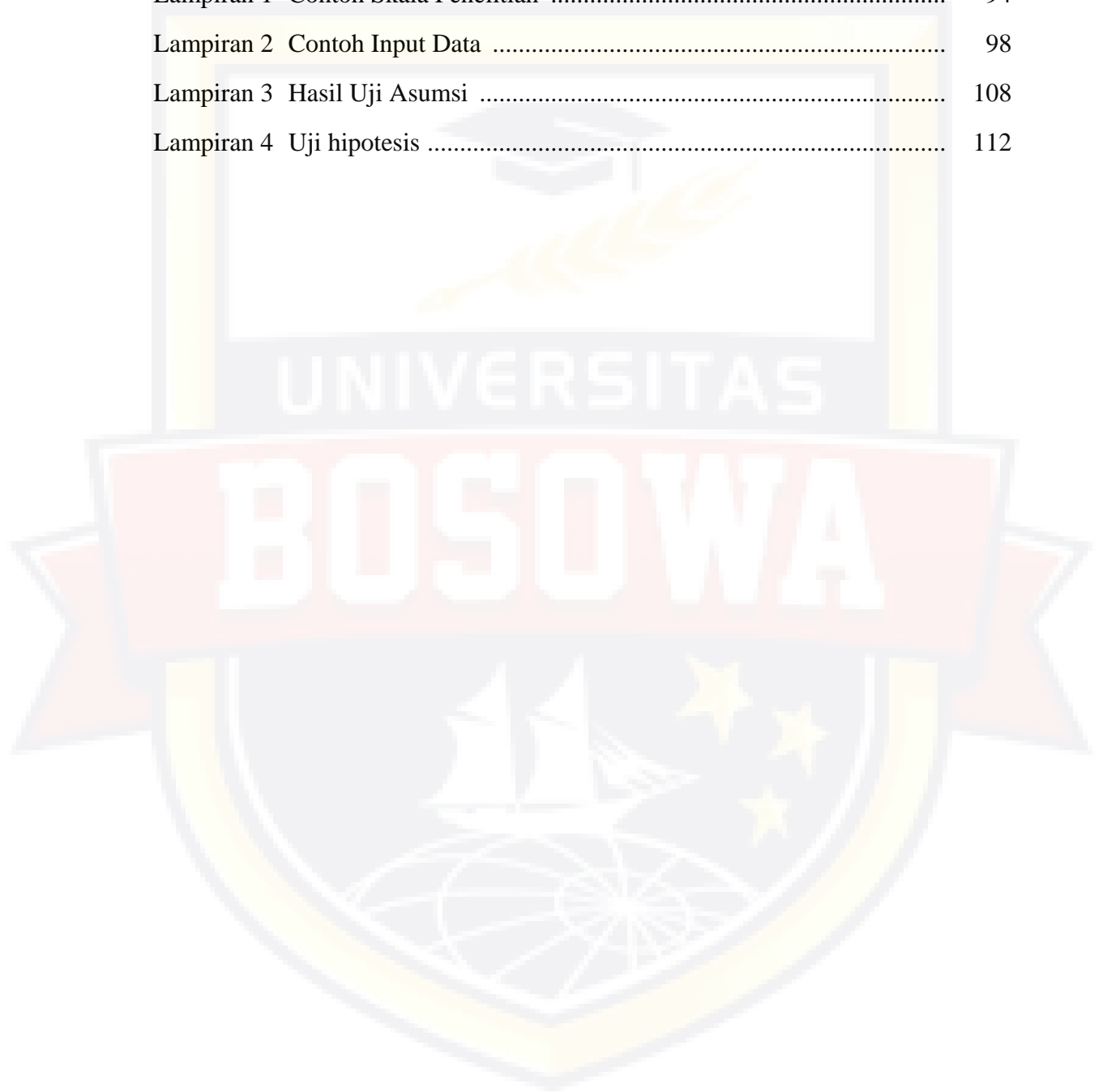
Tabel 3.1.	Penilaian Skala IPIP-BFM-50.	46
Tabel 3.2.	Penilaian Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47
Tabel 3.3.	<i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game online</i>	48
Tabel 3.4.	Jadwal Penelitian	51
Tabel 4.1.	Tabel Rangkuman Statistik Skor <i>Game online</i>	55
Tabel 4.2	Kategorisasi Tingkat <i>Game online</i>	56
Tabel 4.3.	Rangkuman Statistik Skor Tipe Kepribadian <i>Big Five</i>	57
Tabel 4.4.	Kategorisasi tingkat <i>conscientiousness</i>	58
Tabel 4.5.	Kategorisasi Tingkat <i>Extraversion</i>	59
Tabel 4.6.	Kategorisasi tingkat <i>agreeableness</i>	60
Tabel 4.7.	Kategorisasi Tingkat <i>emotional stability</i>	61
Tabel. 4.8	Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi kepribadian <i>Big Five</i> berdasarkan jenis kelamin	66
Tabel 4.9.	Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi Kepribadian <i>Big Five</i> Berdasarkan Usia	68
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi Kepribadian <i>Big Five</i> Berdasarkan Jenis Pekerjaan	69
Tabel. 4.11	Distribusi Frekuensi Tipologi Kepribadian <i>Big Five</i> Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game online</i>	70
Tabel. 4.12	Distribusi Frekuensi Tipologi Kepribadian <i>Big Five</i> Berdasarkan Suku	71
Tabel 4.13	Uji Normalitas skewness dan Kurtosis	73
Tabel 4.14	Uji Linearitas	74
Tabel 4.15	Uji Hipotesis	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	36
Gambar 4.1	Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Gambar 4.2	Deskriptif Subjek Berdasarkan Usia	53
Gambar 4.3	Deskriptif Subjek Berdasarkan Suku	53
Gambar 4.4	Deskriptif Berdasarkan Pekerjaan	54
Gambar 4.5	Deskriptif Berdasarkan Jenis Game Yang Dimainkan	54
Gambar 4.6	Kategorisasi Tingkat Skor <i>Game online</i>	56
Gambar 4.7	Kategorisasi Tingkat Skor <i>Conscientiousness</i>	58
Gambar 4.8	Kategorisasi Tingkat Skor <i>Extraversion</i>	59
Gambar 4.9	Kategori Tingkat Skor <i>Intellect</i>	60
Gambar 4.10	Kategorisasi Tingkat Skor <i>Intellect</i>	61
Gambar 4.11	Kategorisasi Tingkat Skor <i>Emotional Stability</i>	62
Gambar 4.12	<i>Game online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Gambar 4.13	<i>Game online</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Gambar 4.14	<i>Game online</i> Berdasarkan Pekerjaan	64
Gambar 4.15	<i>Game online</i> Berdasarkan Waktu yang dimainkan	65
Gambar 4.16	<i>Game online</i> Berdasarkan Suku	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Skala Penelitian	94
Lampiran 2 Contoh Input Data	98
Lampiran 3 Hasil Uji Asumsi	108
Lampiran 4 Uji hipotesis	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2017, terdapat sebesar 54,7% penduduk Indonesia yang menggunakan internet, di mana sebesar 54,1% di antaranya bermain *game online* (Nurmagandi & Hamid, 2020). Pada tahun 2010, sebesar 50% pengguna *game online* di Indonesia merupakan pelajar & mahasiswa berdasarkan hasil penelitian Febriandari dkk. (2016). Pemain *game online* yang lebih muda (12–27 tahun) memiliki kecenderungan terhadap perilaku bermain yang intensif berdasarkan hasil penelitian Hussain dkk. (2012).

Game online merupakan salah satu hiburan digital berupa permainan dengan koneksi internet (King & Delfabbro, 2019). *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan banyak orang di waktu yang bersamaan melalui jaringan internet (Kim dkk., 2002). Karakteristik khusus yang dimiliki *game online*, antara lain pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan *game* melalui sebuah server dan dapat berinteraksi satu sama lain melalui fitur komunikasi (Kim dkk., 2002). *Game online* juga dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*), & ponsel pintar (*smartphone*) (Novrialdy, 2019).

Remaja kemungkinan tertarik pada *game online* karena struktur dan fiturnya mendukung waktu bermain yang lebih lama. Ketika remaja bermain *game online* lebih lama, mereka akan memperoleh peningkatan keterampilan bermain *game*, level, dan uang yang dapat digunakan dalam permainan tersebut.

Kaum muda juga tertarik pada *game online* yang menawarkan kebebasan, hadiah, identitas kelompok, dan rekreasi (Lee & Kim, 2016).

Xu dkk. (2012) mengungkapkan bahwa motivasi bermain *game online* pada remaja berasal dari tiga jenis kebutuhan, yaitu kebutuhan berprestasi, sosial, dan keinginan untuk terlarut dalam permainan. Pengaruh sosial juga sangat mempengaruhi pemain *game online* remaja. Interaksi yang berkelanjutan dengan pemain lain saat bermain *game online* akan menyebabkan remaja lain ikut bergabung. Sementara itu, pemain *game online* remaja dapat merasa berkewajiban untuk bermain *game online* secara terus-menerus saat bergabung dalam komunitas *game online* (Hellstrom dkk., 2012).

Game online memiliki manfaat tertentu, seperti bersifat edukatif, sosial, dan terapeutik (Hussain dkk., 2012; King dkk., 2011). Selain itu, *game online* dikatakan dapat meningkatkan harga diri pemainnya, khususnya remaja akhir dan dewasa. Penelitian lain menerangkan bahwa sekitar satu per tiga dari pemain *game online* memperoleh teman baik melalui *game* yang mereka mainkan. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif pada kehidupan pemainnya (Griffiths, 2010).

Terlepas dari manfaat positif yang diberikan, *game online* juga memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan kecanduan pada para pemainnya (Hussain dkk., 2012). Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat menciptakan koping yang kontraproduktif (Griffiths dkk., 2012). Kecanduan *game online* juga memicu penurunan kemampuan sosial karena berpotensi mengurangi relasi individu dengan orang

lain di dunia nyata. Hal tersebut dapat meningkatkan kesepian dan menciptakan agresivitas pada diri individu. Selain itu, kecanduan *game online* dapat merusak fungsi kognitif individu, seperti menimbulkan penurunan kerja memori verbal dan defisiensi perhatian yang menyebabkan penurunan capaian akademik pada individu (Griffiths, 2014). Dalam segi kesehatan, kecanduan *game online* dapat membuat individu menderita epilepsi, obesitas, gangguan tidur, dan nyeri pada otot dan sendi (Griffiths & Davies, 2005).

Game online menimbulkan dampak positif maupun negatif pada pemainnya. Namun belakangan ini, pengaruh negatif *game online* semakin buruk dan semakin meluas di kalangan masyarakat ditunjukkan dari jumlah korbannya yang semakin banyak. Sepuluh anak yang merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain *game online* dan mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018).

Daerah Jawa Tengah, sebanyak delapan anak berusia antara 7-15 tahun harus menjalani perawatan di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Kota Semarang karena terindikasi kecanduan *game online*. Siswa SD dan SMP tersebut harus menjalani terapi karena tidak dapat diajak berkomunikasi dan marah ketika gawai diambil (Kompas, 2019). Pada kasus lain, sepanjang tahun 2019 hingga 2021, telah ditemukan sebanyak 124 anak berusia 11-15 tahun dari berbagai daerah di Jawa Barat yang mengalami kecanduan *game online* dan harus menjalani rawat jalan di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Jawa Barat (Ramadhan, 2021) Seorang pemuda di Makassar nekat dan terlibat dalam pencurian sembako yang

diambil dari atas mobil *pick up* milik pedagang bertujuan untuk dijual Kembali dan digunakan untuk membeli chip *game online* (SindoNews 2021). Seorang anak muda di bawah kabur dan dicabuli sebanyak lima kali oleh temannya yang dikenal melalui *game online* dan nekat melarikan diri dan tidak melakukan Tindakan bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sangat penting untuk diteliti.

Kecanduan *game online* merupakan keadaan psikologis maladaptif yang menyebabkan individu memiliki pola perilaku obsesif kompulsif sehingga mengorbankan kegiatan lainnya hanya untuk bermain *game online* (Xu dkk., 2012). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan enam komponen kecanduan menurut Griffiths (2005a) untuk mengukur kecanduan *game online* yaitu *saliency* (perhatian), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *tolerance* (toleransi), *withdrawal symptoms* (gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kekambuhan).

Dalam penelitiannya, Young (2009) menyatakan bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* memiliki beberapa karakteristik khusus yaitu cenderung terfokus pada permainan dan sering mengabaikan pekerjaan serta rutinitasnya. Mereka akan mengorbankan kebutuhan primernya seperti beristirahat, makan, atau melakukan kontak dengan orang lain karena menghabiskan banyak waktu di dunia virtual.

Ketika kecanduan mereka terhadap *game online* semakin meningkat, individu akan kehilangan ketertarikan terhadap hobi atau kegiatan yang awalnya mereka sukai. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan juga

dapat menghabiskan waktu sebanyak sepuluh sampai dua puluh jam dalam satu sesi permainan. Mereka dapat berubah menjadi defensif, mudah marah, merasa cemas dan depresi saat diminta untuk berhenti bermain. Bahkan, beberapa individu sering berbohong kepada orang-orang di sekitarnya tentang aktivitas bermainnya.

Penelitian Novrialdy (2019) mengungkapkan bahwa remaja yang bermain *game* dapat menghabiskan waktu lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu. Novrialdy (2019) menambahkan bahwa sekitar 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*.

Kuss dan Griffiths (2012) menegaskan bahwa *game online* dan *offline* sangat menarik bagi anak-anak dan remaja sehingga mereka lebih rentan dan mudah mengalami kecanduan. Lee dan Kim (2016) mengungkapkan bahwa struktur *game online* yang cenderung memberi kompensasi berlebihan dan mengutamakan persaingan serta keunggulan mendorong remaja untuk menjadi kecanduan. Sementara Kuss dan Griffiths (2012) mengungkapkan bahwa kecanduan cenderung diakibatkan oleh pemicu pada masa remaja.

Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang dimulai pada usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun (Santrock, 2005). Selama masa remaja, individu akan menghadapi berbagai kumpulan stressor seperti perubahan fisik, hormon, nilai personal, dan keyakinan (Kuss & Griffiths, 2012). Remaja akan menghadapi ekspektasi sosial

dalam mempersiapkan diri untuk terjun di masyarakat (Hurlock, 1999). Orangtua kadangkala menginginkan remaja untuk memiliki pekerjaan yang baik dan sukses di masyarakat sehingga mendesak remaja untuk belajar. Hal ini dapat menyebabkan remaja merasa tertekan (Lee & Kim, 2016). Remaja dapat menggunakan *game online* sebagai cara untuk mengatasi stress atau strategi koping yang berfokus pada media yang disfungsi (Kuss & Griffiths, 2012). Di sisi lain, remaja yang rentan terhadap pengaruh teman sebaya dapat mengamati dan meniru teman-teman di sekitar mereka dalam bermain *game* untuk berelaksasi dan bertemu dengan teman baru (Lee & Kim, 2016).

Kecanduan *game online* pada remaja dipengaruhi oleh dua jenis faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal dapat berupa lingkungan individu atau sifat struktural *game* sedangkan faktor internal dapat berupa motivasi bermain dan kepribadian (Kuss & Griffiths, 2012). Sifat kepribadian dapat dianggap sebagai penentu perilaku seseorang (Liao dkk., 2020). Kombinasi sifat kepribadian tertentu dapat mengarahkan individu untuk menggunakan *game online* sebagai media pemecahan masalah dan peningkatan suasana hati.

Burger (2011) mengungkapkan bahwa kepribadian adalah pola perilaku yang konsisten dan proses interpersonal yang terjadi di dalam individu. Salah satu teori kepribadian yang mampu menggambarkan sifat seseorang adalah teori kepribadian *Big Five*. Dimensi kepribadian *Big Five* adalah struktur model kepribadian yang terdiri dari lima dimensi sifat yang luas dan bersifat bipolar (Soto, 2018). Dimensi kepribadian *Big Five* juga berfungsi sebagai sistem

pengelompokkan sifat yang diciptakan agar dapat memahami sifat kepribadian dengan lebih sederhana (John dkk., 2008). Peneliti memilih teori *Big Five* karena *Big Five* merupakan taksonomi kepribadian yang paling banyak digunakan dan tervalidasi dengan baik (Liu & Campbell, 2017). McCrae dan Costa menyatakan bahwa kelima dimensi *Big Five* mencakup *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Neuroticism*, dan *Openness to Experience* (Feist & Feist, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lima dimensi kepribadian *Big Five* menurut Goldberg (1992) yang terdiri dari *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect*.

Dimensi pertama yaitu *Extraversion* berfokus pada sifat asertif, optimis, senang bersosialisasi dan penuh energi. *Agreeableness* menekankan sifat ramah, penuh toleransi, kooperatif, dan memiliki empati yang tinggi. *Conscientiousness* ditandai dengan sifat yang disiplin, tegas, gigih, dan dapat diandalkan (Goldberg, 1990). *Emotional Stability* terletak pada kutub yang berlawanan dengan *Neuroticism* dan ditandai dengan sifat mandiri, tenang, individualistis, dan mampu beradaptasi (Feist & Feist, 2008). *Intellect* merupakan sebutan lain dari *Openness to Experience* yang berfokus pada sifat kreatif, imajinatif, berwawasan luas, dan tanggap (John & Srivastava, 1999).

Penelitian sebelumnya oleh Wang dkk. (2014) yang dilakukan pada 920 siswa sekolah menengah di Hongkong menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara *Conscientiousness* dan *Openness* dengan kecanduan *game online* dan tidak terdapat hubungan antara *Neuroticism*, *Extraversion*, serta *Agreeableness* dengan kecanduan *game online*.

Sejauh ini peneliti telah menemukan dua penelitian mengenai hubungan antara kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* yang dilakukan di Indonesia. Penelitian pertama dilakukan oleh Saputri & Coralia (2019) pada 97 pemain *game online* di Bandung. Hasil penelitian tersebut antara lain terdapat hubungan yang negatif antara dimensi kepribadian *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, dan *Openness to Experience* dengan kecanduan *game online*. Sedangkan dimensi kepribadian *Neuroticism* memiliki hubungan yang positif dengan kecanduan *game online*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wiguna dkk. (2020) pada 248 pemain *game online* di Denpasar yang menyatakan bahwa dimensi *Conscientiousness* memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *game online* dan *Neuroticism* memiliki hubungan positif dengan kecanduan *game online*. Sedangkan dimensi *Extraversion*, *Openness*, dan *Agreeableness* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online*.

Berdasarkan analisis ketiga hasil penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai hubungan antara dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* cenderung memiliki hasil yang berbeda-beda. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat beberapa dimensi kepribadian *Big Five* seperti *Extraversion* dan *Openness to Experience* yang tidak berhubungan secara signifikan dengan kecanduan *game online* serta memerlukan studi lebih lanjut. Selanjutnya, peneliti melihat bahwa studi sebelumnya tentang kecanduan *game online* cenderung berfokus pada satu wilayah tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 20 siswa yang menunjukkan adanya kecenderungan siswa mengalami kecanduan terhadap *game online*. Dari 20 siswa yang telah diwawancarai, diketahui bahwa 5 anak rata-rata menghabiskan waktu bermain *game* lebih dari 4 jam sehari, bahkan selama proses belajar yang dilakukan secara daring biasa bermain *game* sampai 6 jam lebih dalam sehari. Dari hasil wawancara juga terdapat 3 yang menghabiskan waktu bermain *game* 3 jam lebih dalam sehari, yang artinya dari 20 siswa yang telah diwawancarai 5 siswa cenderung mengalami kecanduan.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa yang telah diwawancarai bermain *game online* menggunakan *smartphone* dan game yang dimainkan adalah *game PUBG, Mobile legends, free fire*. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, dari 20 siswa mengatakan banyak menggunakan waktu untuk bermain game daripada mengerjakan tugas-tugas sekolah dan tugas rumah apalagi semenjak proses daring dilakukan. Rata-rata dari siswa mengatakan bahwa mereka biasanya bermain *game* pada malam hari bahkan sampai begadang sehingga mengorbankan waktu belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan 5 dari 20 siswa ditemukan dampak dari kecanduan dalam memainkan *game online*. Dari wawancara yang dilakukan kepada siswa, peneliti juga mencari tahu tentang bagaimana respon siswa jika kebutuhannya akan bermain game tersebut dikurangi. Namun, ternyata siswa sendiri mengaku sulit untuk tidak bermain game yang biasa mereka mainkan sehari-hari, mereka merasakan ada sesuatu yang kurang di keseharian mereka jika tidak terpapar dengan game yang biasa

mereka mainkan. Dibuktikan dengan adanya perasaan gelisah dan cemas pada siswa, yang dikarenakan tidak terlampiaskannya hasrat siswa tersebut untuk “push rank” atau untuk menaikkan level dari permainan tersebut, dari sinilah timbul rasa cemas dan gelisah akan tidak tercapainya misi dalam permainan game yang mereka mainkan.

Dengan demikian, peneliti juga berharap dapat memaparkan data tentang kecanduan pada pemain *game online* remaja berdasarkan demografi tertentu. Fenomena ini penting untuk diteliti karena kecanduan *game online* merupakan perilaku yang tidak sehat dan dapat memberikan dampak negatif yang berkepanjangan pada remaja dari segi fisik, psikologis dan sosial sehingga mampu mempengaruhi masa depan remaja.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Hubungan antara dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar”

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan negatif antara dimensi *Extraversion* dengan kecanduan *game online* pada remaja
2. Apakah terdapat hubungan negatif antara dimensi *Agreeableness* dengan kecanduan *game online* pada remaja
3. Apakah terdapat hubungan negatif antara dimensi *Consciousness* dengan kecanduan *game online* pada remaja
4. Apakah terdapat hubungan negatif antara dimensi *Emotional Stability* dengan kecanduan *game online* pada remaja

5. Apakah terdapat hubungan negatif antara dimensi *Intellect* dengan kecanduan *game online* pada remaja

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan antara dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* pada remaja

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai hubungan dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* pada remaja bagi orang-orang yang ingin mengembangkan terapi tentang kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja

Memberikan gambaran umum pada remaja mengenai hubungan dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi remaja-remaja dalam menyikapi perilaku bermain *game online*

b. Bagi orang tua

Memberikan gambaran umum pada orang tua mengenai hubungan dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecanduan *game online* sehingga

dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi remaja-remaja dalam menyikapi perilakunya bermain *game online*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kepribadian *Big Five*

1. Definisi *Trait* Kepribadian

Kepribadian merupakan pola sifat yang relatif permanen dan karakteristik unik yang memberikan konsistensi dan individualitas pada perilaku seseorang (Feist & Feist, 2008). Kepribadian dapat didefinisikan sebagai pola perilaku yang konsisten dan proses interpersonal yang terjadi di dalam individu (Burger, 2011). Kepribadian sebagai organisasi yang dinamis dari sistem psikofisik dalam individu yang menentukan perilaku dan pemikirannya yang khas (Allport; Feist & Feist, 2008).

Kepribadian bersifat konsisten karena mencakup pola perilaku yang konsisten lintas waktu dan situasi. Proses interpersonal dalam kepribadian adalah seluruh proses emosional, motivasi, dan kognitif yang berlangsung di dalam diri dan mempengaruhi perilaku serta perasaan individu (Burger, 2011). Organisasi dinamis merupakan gabungan dari berbagai aspek kepribadian yang teratur dan terpola, namun terus berkembang dan berubah. Istilah psikofisik mengacu pada pentingnya aspek psikologis dan fisik dari kepribadian. Istilah karakteristik dalam kepribadian merujuk pada ukiran yang unik atau tanda pada kepribadian yang tidak dapat ditiru orang lain (Allport; Feist & Feist, 2008).

Sifat merupakan dimensi kepribadian yang dapat digunakan untuk mengelompokkan individu sesuai dengan karakteristik yang ditunjukkan

(Burger, 2011). *Trait* atau sifat berperan pada perbedaan individu, konsistensi perilaku dari waktu ke waktu, dan stabilitas perilaku di berbagai situasi. Sifat merupakan kualitas personal atau karakteristik yang membantu individu untuk menghadapi berbagai macam tuntutan situasional dan berurusan dengan keadaan yang tidak terduga (Wood, 2014). Sebagai contoh, kegigihan merupakan sifat yang membantu individu mengatasi suatu kesulitan. Adapun karakteristik adalah kualitas unik dari seorang individu yang mencakup atribut, seperti temperamen, fisik, dan kecerdasan (Feist & Feist, 2008).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kepribadian merupakan pola-pola sifat yang relatif permanen, proses-proses intrapersonal, dan karakteristik unik yang menentukan konsistensi dan individualitas perilaku serta pemikiran individu yang khas. Sedangkan sifat merupakan dimensi kepribadian, kualitas personal atau karakteristik yang berperan pada perbedaan individu dalam perilakunya secara umum, konsistensi serta stabilitas perilakunya lintas waktu dan situasi.

2. Dimensi Kepribadian *Big Five*

Kepribadian telah dikonsepsikan dari berbagai sudut pandang teoritis dan tingkat abstraksi. Pakar psikologi juga telah berusaha mencari struktur kepribadian dengan mencoba meneliti ratusan sifat kepribadian. Namun dalam perkembangannya, jumlah sifat kepribadian dan alat ukurnya meningkat secara terus-menerus, sehingga menimbulkan kebingungan di kalangan peneliti (John & Srivastava, 1999). Disisi lain, banyak ditemukan

sifat kepribadian yang saling berhubungan sehingga pakar psikologi, seperti Cattell, menggunakan teknik statistik berupa faktor analisis untuk menentukan sejumlah sifat kepribadian dasar. Setelah menggunakan berbagai pendekatan, para peneliti akhirnya menemukan lima dimensi dasar kepribadian yang disebut *Big Five* (Burger, 2011).

Struktur kepribadian *Big Five* tidak hanya menjelaskan bahwa sifat kepribadian dapat dikurangi menjadi lima sifat saja, namun lima dimensi ini mewakili kepribadian yang abstrak dan luas. Masing-masing dimensinya pun merangkum sejumlah besar karakteristik kepribadian yang berbeda dan lebih spesifik. Kepribadian *Big Five* berfungsi sebagai sebuah model deskriptif sekaligus taksonomi yang dapat membantu banyak orang memahami domain kepribadian secara menyeluruh dengan lebih sederhana (John & Srivastava, 1999). Dimensi kepribadian *Big Five* juga bersifat bipolar, yang artinya merupakan dua kutub yang saling berlawanan (Susana, 2014).

Menurut Goldberg (1992), lima dimensi tersebut adalah:

a. *Extraversion*

Dimensi ini menyorot perbedaan individu dalam keterlibatan sosial, sikap asertif, dan tingkat energi (Soto, 2018). Dimensi ini menempatkan sifat *ekstrovert* pada satu kutub dan *introvert* pada kutub lainnya (Burger, 2011). Ekstrover merupakan individu yang cenderung penuh energi, komunikatif, asertif, optimis, dan percaya diri (Goldberg, 1990). Mereka yang tergolong ekstrover juga senang bersosialisasi dengan

orang lain, mengekspresikan dirinya dalam kelompok sosial, dan sering merasakan emosi positif, seperti antusiasme dan kegembiraan (Soto, 2018). Sebaliknya, *introvert* lebih digambarkan sebagai seseorang yang suka menarik diri, pasif, cenderung pesimis, pemalu, dan tidak banyak berbicara (Goldberg, 1990). Mereka yang tergolong *introvert* juga cenderung tertutup secara sosial maupun emosional (Soto, 2018).

b. *Agreeableness*

Dimensi ini menilai perbedaan individu pada rasa empati, rasa hormat, dan penerimaan terhadap orang lain (Soto, 2018). Individu yang memperoleh skor tinggi pada dimensi ini cenderung dermawan, suka bekerja sama, rendah hati, penuh toleransi, dan tulus (Goldberg, 1990). Mereka akan memperhatikan hak dan pilihan pribadi tiap orang, serta mempertahankan keyakinan positif mereka terhadap orang lain (Soto, 2018). Sedangkan individu yang memiliki skor rendah pada dimensi ini cenderung agresif, suka mencari kesalahan, hanya memikirkan diri sendiri, sinis, dan tidak ramah (Goldberg, 1990). Mereka juga cenderung kurang menghormati orang lain dan mengabaikan norma-norma sosial (Soto, 2018).

c. *Conscientiousness*

Dimensi ini menggambarkan perbedaan individu dalam pengendalian dan kedisiplinan diri, produktivitas, serta tanggung jawab (Soto, 2018). Individu yang memperoleh skor tinggi pada dimensi ini pada umumnya cenderung terorganisir, tegas, teliti, dapat diandalkan, dan berhati-hati

(Goldberg, 1990). Mereka lebih memilih keteraturan dan struktur, akan gigit bekerja untuk mengejar tujuan mereka dan berkomitmen untuk memenuhi tugas dan kewajibannya (Soto, 2018). Sedangkan individu dengan skor rendah pada dimensi ini cenderung malas, lalai, nekat, tidak dapat mengambil keputusan, dan suka memberontak (Goldberg, 1990). Individu ini lebih menyukai ketidakteraturan dan kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas (Soto, 2018).

d. *Emotional Stability*

Dimensi ini menyorot *neuroticism* di satu kutub, dan stabilitas emosional di kutub yang berlawanan (Feist & Feist, 2008). Istilah stabilitas emosional lebih sering digunakan dalam konteks organisasi dan menekankan pada kualitas positif, sumber daya, dan penyesuaian diri seseorang (de Raad, 2000; Burger, 2011). Individu yang memperoleh skor tinggi pada dimensi ini cenderung mandiri, tidak emosional, individualistis, dan memiliki kemampuan beradaptasi yang tinggi (Goldberg, 1990). Mereka juga memiliki tendensi untuk bersikap tenang dan resilien, bahkan pada situasi sulit sekalipun (Soto, 2018). Di sisi lain, individu yang memperoleh skor rendah pada dimensi ini cenderung mudah tersinggung, emosional, mudah merasa cemas, kritis terhadap diri, dan defensif (Goldberg, 1990). Individu yang neurotik juga rentan mengalami kecemasan, kesedihan, dan perubahan suasana hati (Soto, 2018).

e. *Intellect*

Sebutan lain untuk dimensi *openness to experience* adalah *intellect* (John & Srivastava, 1999). Dimensi ini menyorot perbedaan individu pada berbagai kecenderungan intelektual, kreatif, dan artistik, serta keterampilan (Soto, 2018). Individu yang memperoleh skor tinggi pada dimensi ini cenderung imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka mencoba hal-hal baru, berwawasan luas, dan tanggap (Goldberg, 1990). Mereka cenderung lebih sensitif terhadap seni, keindahan, dan kreativitas (Burger, 2011). Di sisi lain, individu yang memiliki skor rendah pada dimensi ini memiliki minat kreatif dan intelektual yang cenderung sempit, mudah teralihkan, dan kurang mampu berpikir dinamis (Goldberg, 1990; Soto, 2018).

3. Facet Kepribadian *Big Five*

Domain atau yang lebih dikenal dengan dimensi dalam kepribadian *Big Five* merupakan sekumpulan kecenderungan kognitif, afektif, dan perilaku spesifik yang dikelompokkan dalam berbagai cara. Setiap domain *Big Five* terdiri dari sejumlah sifat yang lebih spesifik, berbeda-beda, dan berhubungan satu sama lain. Sifat-sifat tersebut sering disebut sebagai facet dari *Big Five* (Soto & Jackson, 2013). Facet-facet yang terdapat pada *Big Five Factor Marker 100* yang disusun oleh Goldberg (1992) disajikan pada berikut.

Dimensi	Facet			
	+		-	
<i>Extraversion</i>	Ekstrover	Berani	<i>Introvert</i>	Sadar diri
	Banyak	Aktif	Pemalu	Menarik diri
	bicara	Tegas	Tenang	Penakut

	Asertif Verbal Energik	Kuat Bebas	Pendiam Tidak banyak bicara	Canggung Kurang suka berpetualang
Agreeableness	Baik Kooperatif Simpatik Hangat Mudah percaya	Murah hati Penuh perhatian Menyenangkan Ramah Suka membantu	Dingin Kasar Kurang simpatik Tidak mudah percaya Keras kepala	Suka menuntut Kurang sopan Egois Kurang kooperatif Kurang ramah
Conscientiousness	Teratur Sistematis Teliti Praktis Rapi	Efisien Berhati-hati Stabil Bertanggung jawab Sigap	Tidak teratur Ceroboh Tidak sistematis Kurang efisien Labil	Kurang praktis Lalai Dinamis Sembrono Serampangan
Emotional Stability	Tidak iri hati Tidak emosional Tenang Kurang antusias Tidak suka menuntut		Gelisah <i>Moody</i> Temperamental Emosional Mudah marah Tidak mudah menurut	Gugup Mudah cemburu Mudah tersinggung Tidak aman Penakut Suka mengasihani diri
Intellect	Cerdas Kreatif Kompleks Imajinatif Intelektual	Filosofis Artistik Mendalam Inovatif Introspektif	Kurang cerdas Kurang imajinatif Kurang kreatif Sederhana Tidak reflektif	Kurang Mutakhir Tidak tanggap Dangkal Tidak ingin tahu

4. Alat Ukur Dimensi Kepribadian *Big Five*

Saat ini terdapat banyak instrumen yang telah dikembangkan untuk menilai faktor kepribadian *Big Five*. Walaupun mengukur konstruk yang sama, instrumen-instrumen tersebut memiliki perbedaan dalam beberapa hal. Sebagai contoh, *Neo Personality Inventory-Revised* (NEO-PI-R) berfokus pada bahasa atau budaya tertentu, *Hierarchical Personality Inventory for Children* (HiPIC) menyoroti asesmen pada kelompok umur tertentu, *Nonverbal Personality Questionnaire* (NPQ) menekankan pada

komunikasi media alternatif, dan *Structured Interview for the Five Factor Model of Personality* (SIFFM) menyoroti kegunaan khusus dalam proses asesmen (de Raad & Perugini, 2002).

Sayangnya, inventori kepribadian yang disebutkan sebelumnya, seperti NEO-PI-R memiliki hak cipta atau dipatenkan. Tipe asesmen yang mengharuskan pembayaran sebelum penggunaan dapat menjadi penghalang bagi banyak peneliti. Batasan lain dari instrumen dengan hak cipta, antara lain jarang melalui proses revisi karena sebagian besar ilmuwan tidak dapat berkontribusi pada penyempurnaan instrumen tersebut. Hal ini dapat mengurangi fleksibilitas instrumen yang bersangkutan dan cara penggunaannya (Maples, dkk., 2014).

Goldberg berinisiatif untuk mengembangkan dan mempublikasi satu set item kepribadian yang mungkin dapat membebaskan peneliti dari batasan yang diberlakukan inventori kepribadian ber-hak cipta. Inventori kepribadian yang berhasil dikembangkan dikenal sebagai *International Personality Item Pool* (IPIP). Selain dapat digunakan secara bebas, item IPIP juga dapat diakses dengan mudah dan cepat, yaitu dengan mengunjungi situs web IPIP di <http://ipip.ori.org/>. Situs web IPIP dimaksudkan untuk menyediakan akses cepat pada publik untuk mengukur perbedaan individu, dan para ilmuwan di seluruh dunia untuk mengembangkan instrumen tersebut (Goldberg, dkk., 2006).

Salah satu skala yang paling banyak digunakan dalam IPIP adalah IPIP *Big Five Factor Marker* (IPIP-BFM) yang digunakan dalam studi Goldberg (1992). IPIP-BFM terdiri dari dua versi, yaitu versi 50 dan 100 item

(Akhtar & Azwar, 2019). Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan IPIP-BFM versi 50 item yang sudah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia.

B. Kecanduan *Game online*

1. *Game online*

Game online merupakan bentuk interaktif dari hiburan digital (King & Delfabbro, 2019). *Game online* merupakan *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang dan terhubung oleh jaringan internet (Adams, 2010). *Game online* adalah *game* elektronik yang membutuhkan koneksi internet ketika dimainkan untuk terhubung dengan pemain lain. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan bentuk interaktif dari hiburan digital berupa *game* elektronik yang membutuhkan jaringan internet untuk terhubung dengan pemain lain dan dapat dimainkan oleh banyak orang.

Game online menawarkan pengalaman menang dan kalah yang tidak terbatas, narasi dan karakter yang kompleks, dunia virtual yang luas dan bebas untuk dijelajahi, serta peluang untuk bersosialisasi dengan orang lain. Permainan ini dapat mengubah suasana hati dan emosi pemain, memenuhi kebutuhan psikologis mereka, serta membantu pemain menghabiskan waktu atau melarikan diri dari kenyataan. *Game online* juga dapat dimainkan dan diakses di mana saja karena pemain hanya membutuhkan jaringan internet dan perangkat keras *game* portabel, seperti ponsel pintar (*smartphone*) (King & Delfabbro, 2019).

2. Definisi Kecanduan

Kecanduan didefinisikan sebagai dorongan tidak terkontrol untuk melakukan suatu aktivitas atau menggunakan zat tertentu tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatif yang dapat mempengaruhi kesejahteraan fisik, sosial, mental, spiritual, dan finansial individu (Young & de Abreu, 2011).

Kecanduan merupakan pola kebiasaan berulang yang dapat meningkatkan risiko penyakit atau masalah pribadi dan sosial yang berkaitan. Perilaku kecanduan merupakan fenomena di mana individu kehilangan kontrol dalam melakukan suatu aktivitas atau menggunakan suatu zat, walaupun telah berusaha berhenti melakukan aktivitas atau menggunakan zat tersebut. Selain itu, perilaku kecanduan juga ditandai dengan adanya imbalan jangka pendek berupa kepuasan yang cepat didapat dan biaya jangka panjang yang harus dibayar berupa dampak buruk yang tertunda (Griffiths, 2005).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan dorongan tidak terkendali untuk melakukan aktivitas atau menggunakan zat tertentu secara berulang tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatif yang dapat mempengaruhi kesejahteraan individu, seperti meningkatnya risiko penyakit, masalah pribadi, dan sosial yang berhubungan.

3. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan tendensi perilaku bermain *game* yang bermasalah serta berlebihan dan disertai dengan gejala umum

kecanduan, seperti *saliency* (perhatian), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *tolerance* (toleransi), *withdrawal symptoms* (gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kekambuhan). Di sisi lain, kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai keadaan psikologis maladaptif yang terjadi ketika seseorang bermain *game online* yang menyebabkannya memiliki pola perilaku obsesif kompulsif sehingga mengorbankan kegiatan penting lainnya untuk bermain game (Xu, dkk., 2012). Kecanduan *game online* merupakan penggunaan komputer atau video *game* secara kompulsif, berlebihan, dan tidak terkontrol yang dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional pada penggunanya (Lemmens, dkk., 2009).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan keadaan psikologis maladaptif yang berupa perilaku bermain *game online* secara berlebihan, obsesif dan kompulsif yang dapat menyebabkan masalah sosial dan ekonomi pada pelakunya.

4. Aspek Kecanduan Game Online

Definisi perilaku kecanduan sebagai perilaku yang menonjolkan komponen berikut (Griffiths, 2005):

a. *Saliency* (Perhatian)

Saliency terjadi ketika *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pemikiran (obsesi), perasaan (keinginan), dan perilaku mereka (kemunduran dalam perilaku sosial). Sebagai contoh, walaupun seseorang tidak melakukan aktivitas bermain *game online*, mereka akan memikirkan sesi bermain *game online* selanjutnya (Griffiths, 2010).

b. *Mood modification* (Modifikasi suasana hati)

Modifikasi suasana hati terjadi ketika *game online* memiliki efek yang menyenangkan, menaikkan *mood*, dan menjadi strategi koping untuk penyembuhan diri serta *membuat* individu merasa lebih baik. Sebagai contoh, pemain *game online* yang mengalami kecanduan biasanya mengalami sensasi melayang dan menyenangkan setelah bermain *game online* (Griffiths, 2010).

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi adalah proses di mana individu membutuhkan jumlah waktu lebih banyak dalam bermain *game online* untuk mencapai efek menyenangkan yang sebelumnya pernah dirasakan. Hal ini *mengindikasikan* bahwa pemain yang mengalami kecanduan akan menambah waktu bermain *game online* mereka secara bertahap (Griffiths, 2010).

d. *Withdrawal symptoms* (Gejala penarikan diri)

Gejala penarikan adalah kondisi di mana individu mengalami perasaan tidak menyenangkan dan atau efek fisiologis yang terjadi ketika aktivitas bermain *game online* dihentikan atau dikurangi frekuensinya. Efek penarikan dapat bersifat psikologis (kemurungan atau tendensi lekas marah yang ekstrem) atau fisiologis (mual, berkeringat, sakit kepala, insomnia, dan reaksi lainnya yang berkaitan dengan stres) (Griffiths, 2010).

e. *Conflict* (Konflik)

Konflik yang terjadi antara pemain *game online* dengan orang-orang di sekitarnya (konflik antarpribadi), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, pekerjaan sekolah, kehidupan sosial, hobi, dan minat) atau konflik dari dalam diri sendiri (konflik intrapsikis dan atau perasaan subjektif hilangnya kontrol) yang berkaitan dengan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* (Griffiths, 2010). Memilih kesenangan dan relaksasi jangka pendek secara terus-menerus akan mengakibatkan individu cenderung mengabaikan konsekuensi jangka panjang yang bersifat merugikan. Hal ini dapat membuat individu membutuhkan aktivitas adiktif sebagai strategi koping (Griffiths, 2005).

f. *Relapse* (Kekambuhan)

Relapse adalah kecenderungan pengulangan kembali pola sebelumnya atau pola ekstrem aktivitas bermain *game online* dalam jangka waktu yang singkat setelah individu berhenti atau mengontrol perilaku adiktifnya (Griffiths, 2010). Contoh klasik dari kekambuhan adalah pada perokok yang sering berhenti untuk jangka waktu tertentu, namun kembali merokok penuh setelah menghisap beberapa batang rokok (Griffiths, 2005).

5. Ciri-Ciri Kecanduan *Game online*

Ciri-ciri individu yang mengalami kecanduan *game online*, yaitu :

a. Terobsesi pada *game online*

Pemain *game online* akan memikirkan *game* atau berfantasi bermain *game* saat mereka mengerjakan hal lain.

b. Berbohong atau menyembunyikan penggunaan *game*

Beberapa pemain *game* tidak makan, tidur, atau mandi karena *game online*. Mereka berbohong pada keluarga dan teman tentang aktivitas yang mereka lakukan supaya memiliki lebih banyak waktu bermain *game online*.

c. Kehilangan minat pada aktivitas lain

Seiringnya berkembangnya kecanduan, pemain *game* menjadi kurang tertarik pada hobi atau aktivitas yang dulu mereka sukai dan menjadi lebih tertarik untuk menjadi bagian dalam *game online*.

d. Menarik diri secara sosial

Beberapa pemain *game online* mengalami perubahan kepribadian seiring berkembangnya kecanduan yang mereka alami.

e. Mudah merasa marah dan defensif

Karena kecanduannya, pemain *game online* menjadi defensif terhadap kebutuhannya untuk bermain *game* dan marah ketika dipaksa untuk berhenti bermain.

f. Menarik diri secara psikologis

Pemain *game* yang tidak dapat mengakses *game online* akan merasa *hampa*. Perasaan ini dapat menjadi intens sehingga mereka menjadi mudah tersinggung, cemas, atau tertekan ketika dipaksa untuk berhenti bermain.

g. Menggunakan *game online* sebagai pelarian

Pemain *game* menggunakan dunia virtual sebagai pelarian secara *psikologis*. Ini dapat menjadi cara yang mudah dan murah untuk melupakan stres dan rasa sakit dengan cepat.

- h. Menggunakan *game online* secara berkelanjutan terlepas dari konsekuensinya

Pemain yang ketagihan bermain dapat terobsesi untuk menjadi yang terbaik dalam *game online* yang mereka mainkan. Mereka ingin merasa kuat dan diakui oleh pemain lain sehingga akan menghabiskan waktu dalam permainan untuk mencapai hal tersebut.

6. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut (Kuss & Griffiths, 2012):

a. Kepribadian

Beberapa ciri kepribadian ditemukan terkait dengan kecanduan *game online*, yaitu kecenderungan menghindar dan skizoid, kesepian dan introversi, hambatan sosial, agresi dan perilaku bermusuhan, kontrol diri rendah dan kepribadian narsistik, harga diri rendah, neurotisisme, keadaan dan sifat cemas, kecerdasan emosional yang rendah, efikasi diri yang rendah dalam kehidupan nyata, dan keramahan yang rendah.

b. Motivasi Bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan beberapa motivasi bermain, seperti koping dengan

emosi negatif, sosialisasi, dan kepuasan pribadi. Di samping itu ada 3 jenis motivasi bermain *game online*, yaitu kebutuhan prestasi, kebutuhan sosial, dan keinginan untuk tenggelam dalam permainan (Khan & Muqtadir, 2016). Kebutuhan berprestasi menyangkut kebutuhan untuk maju dan menguasai permainan serta berkompetisi dengan orang lain. Kebutuhan sosial meliputi kebutuhan untuk berinteraksi dan membentuk hubungan sosial dengan pemain lain atau mengembangkan keterampilan sosial. Keinginan untuk tenggelam dalam permainan, mencakup keinginan untuk menjadi bagian dari dunia permainan dan melarikan diri dari permasalahan di dunia nyata (Khan & Muqtadir, 2016).

c. Karakteristik Struktural *Game Online*

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa karakteristik struktural dapat mempengaruhi suasana hati pemain. Penguatan negatif menyebabkan frustrasi, sedangkan penguatan positif menghasilkan ketekunan dalam bermain sehingga sangat mungkin untuk menghubungkan penguatan positif dengan kecanduan. Selain itu, pemain yang kecanduan cenderung merasa bangga terhadap avatar mereka dalam *game*. Mereka memiliki keinginan untuk menjadi seperti karakter virtual mereka dan memandang avatar mereka lebih unggul dibandingkan diri mereka sendiri.

C. Remaja

1. Definisi Dan Batasan Usia Remaja

Istilah “*adolescence*” atau “remaja” berasal dari kata Latin “*adolescere*” (kata bendanya “*adolescentia*” yang berarti “remaja”) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah “*adolescence*” mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1999). Masa remaja diartikan sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan psikososial (Papalia & Feldman, 2014; Santrock, 2014). Masa remaja sebagai periode yang bergejolak dengan konflik dan perubahan suasana hati (Hall; Santrock, 2014). Masa remaja merupakan masa evaluasi diri, pengambilan keputusan, penetapan komitmen, dan tergabungnya individu ke dalam masyarakat sesungguhnya (Santrock, 2005).

Masa remaja dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun (Santrock, 2005). Sedangkan batasan usia remaja berkisar antara 11 tahun sampai 19 atau 20 tahun (Papalia & Feldman, 2014). Pembagian masa remaja menjadi tiga bagian, yaitu masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja madya (15-19 tahun), dan masa remaja akhir (19-22 tahun) (Konopka, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, serta psikososial di mana individu akan belajar untuk mengevaluasi diri, mengambil keputusan, menetapkan komitmen,

dan bersiap untuk terjun ke masyarakat. Individu dapat dikatakan memasuki masa remaja jika telah berusia sekitar 10 tahun hingga 22 tahun.

Dalam kasus *game online*, hasil studi menunjukkan jika penduduk Indonesia yang berusia 16-24 tahun merupakan mayoritas pemain *game online* (ekonomi.kompas.com). Hal ini didukung oleh penelitian Griffiths dkk. (2004) yang menyatakan bahwa sekitar 59% dari 540 orang merupakan pemain *game online* dengan rentang usia 18-30 tahun. Dari kedua hasil studi tersebut, dapat disimpulkan jika masa remaja merupakan masa yang rentan bagi individu untuk mengalami kecanduan *game online*. Subjek dalam penelitian ini merupakan remaja dengan kisaran usia sekitar tahun. Hal ini disebabkan karena kepribadian *Big Five* terus berkembang sepanjang masa kanak-kanak dan cenderung stabil pada pertengahan remaja (Soto, 2018).

2. Tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan merupakan tugas yang muncul pada waktu tertentu dalam rentang kehidupan individu. Keberhasilan dalam mencapai tugas akan mengarahkan individu pada kebahagiaan dan kesuksesan tugas selanjutnya. Sementara kegagalan menyelesaikan tugas mengarah pada ketidakbahagiaan individu, kritik dari masyarakat, dan kesulitan pada tugas selanjutnya (Havighurst; Manning, 2016).

Serangkaian tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (Manning, 2016) antara lain mencapai hubungan yang baru dan lebih dewasa dengan teman sebaya perempuan maupun laki-laki, mencapai peran sosial maskulin atau feminin, menerima fisik diri dan memanfaatkan anggota tubuh dengan

baik, mencapai kemandirian emosional dari orang tua maupun orang dewasa lainnya, mempersiapkan pernikahan dan kehidupan keluarga, mempersiapkan karir ekonomi, memperoleh nilai- nilai norma sosial dan etika sebagai pedoman perilaku, mengembangkan ideologi, menginginkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.

D. Hubungan Antara Dimensi Kepribadian *Big Five* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game online* Pada Remaja

Dimensi pertama dalam *Big Five* adalah dimensi Extraversion. Individu yang memperoleh skor tinggi pada dimensi ini cenderung suka bergaul, bersemangat, suka berpetualang, ceria, dan asertif (Goldberg, 1990). Individu yang suka bergaul dan berpetualang cenderung lebih suka dikelilingi banyak orang dan lebih tertarik pada orang-orang serta peristiwa di lingkungan luar (de Raad, 2000; Wood dkk., 2014). Hal ini membuat individu lebih terlibat dalam interaksi sosial (Larsen & Buss, 2018). Larsen dan Buss (2018) juga menyatakan jika ekstrovert cenderung melakukan lebih banyak aktivitas fisik yang intens, lebih terlibat dan menikmati pekerjaan mereka, menunjukkan komitmen penuh pada organisasi kerja mereka, dan lebih bahagia. Hal tersebut membuat ekstrovert cenderung lebih peduli dengan kesejahteraan personalnya dan menerapkan berbagai perilaku sehat sehingga akan terhindar dari perilaku bermain game yang bermasalah (de Raad & Perugini, 2002). Sebaliknya, individu dengan skor rendah pada Extraversion cenderung suka menarik diri, pasif, cenderung pesimis, pemalu, dan tidak banyak berbicara (Goldberg, 1990). Müller dkk (2014) menegaskan bahwa Extraversion rendah

menyebabkan sikap apatis dan konflik sosial dalam dunia nyata. Sebagai konsekuensi dari partisipasi sosial yang menurun di dunia nyata, beberapa pemain game menyadari bahwa orang lain membuat jarak dengannya (Müller dkk., 2014). Individu yang kesulitan menjalin hubungan interpersonal cenderung lebih tertarik terhadap *game online* karena menawarkan koneksi pada dunia virtual (Lee & Kim, 2016). Selain itu, menghindari kontak sosial menyebabkan individu memiliki banyak waktu yang dapat digunakan untuk bermain *game online* (Braun dkk., 2016).

Dimensi kedua dalam *Big Five* adalah dimensi Agreeableness. Individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi ini cenderung penuh kepercayaan, suka menolong, rendah hati, penuh toleransi, dan menyukai kooperasi (Goldberg, 1990). Karakteristik tersebut menyebabkan individu cenderung menyukai interaksi sosial yang harmonis, sangat prososial, empati, dan suka membantu orang lain yang membutuhkan (Larsen & Buss, 2014). Individu juga memiliki kemungkinan kecil untuk terlibat dalam perilaku yang berisiko dan lebih optimistik terhadap kondisi kesehatannya di masa mendatang (de Raad & Perugini, 2002). Sebaliknya, individu dengan skor rendah pada dimensi ini cenderung agresif dan sering terlibat konflik sosial. Mereka cenderung lebih menyukai kompetisi daripada kooperasi (Larsen & Buss, 2018). Müller dkk. (2014) menyatakan bahwa sebagai konsekuensi dari sikap yang kurang ramah dan partisipasi sosial yang rendah di dunia nyata, beberapa pemain *game online* mungkin menyadari orang lain membuat jarak dengan mereka. Keterbatasan dukungan sosial dapat mendorong pemain *game online* untuk mencari kontak

sosial di lingkungan virtual. Selain itu, *game online* seringkali menuntut daya saing yang tinggi untuk mencapai kesuksesan, yang dapat memperkuat perilaku bermain game. Penelitian lain menyatakan jika penggunaan *game online* yang bermasalah merupakan akibat dari memiliki kepribadian tanpa interaksi sosial (Collins dkk., 2012).

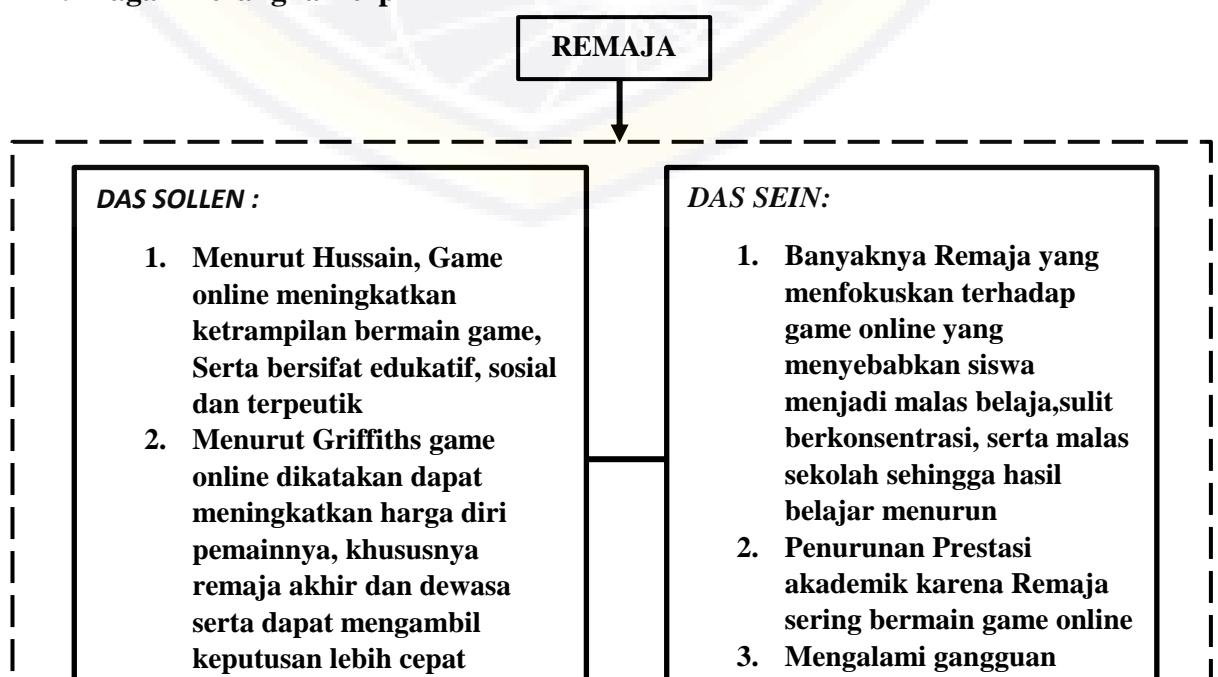
Dimensi ketiga dalam *Big Five* adalah dimensi Conscientiousness. Individu dengan skor tinggi pada dimensi ini cenderung pantang menyerah, teratur, disiplin, bertanggung jawab, dan visioner (Goldberg, 1990). Karakteristik tersebut membuat individu lebih produktif dan memiliki kontrol diri yang kuat sehingga individu akan menjaga kesehatannya dengan berkomitmen dalam melakukan aktivitas berolahraga, menghindari obesitas, dan menjauhkan diri dari hal-hal berisiko seperti kecanduan *game online* (Larsen & Buss, 2018; Soto, 2018). Disisi lain, orang-orang dengan skor rendah pada dimensi ini cenderung malas, suka memanjakan diri, tidak konsisten, ceroboh dan tidak teratur (Goldberg, 1990). Orang-orang dengan skor rendah pada dimensi ini digambarkan kurang gigih dalam mengejar tujuannya, cenderung tidak terstruktur dan mengalami kesulitan mengelola permasalahannya. Hal ini menyebabkan individu tidak terlalu memperhatikan kewajiban, tugas, dan aktivitasnya sehari-hari sehingga berisiko lebih besar kehilangan dirinya di dalam lingkungan virtual dan mengalami kecanduan *game online*. Selain itu, gejala-gejala kecanduan *game online* berhubungan dengan kebiasaan mengabaikan tugas dan pengaturan waktu yang buruk, indikator untuk conscientiousness yang rendah (Müller dkk., 2014).

Dimensi keempat dalam *Big Five* adalah dimensi Emotional Stability. Feist dan Feist (2008) menyatakan bahwa individu dengan skor stabilitas emosional yang tinggi cenderung tenang, berkepala dingin, dan puas terhadap dirinya. Di sisi lain, individu dengan skor rendah pada dimensi ini memiliki tendensi kritis terhadap diri, mudah merasa cemas, emosional, defensif, berpemikiran negatif (Goldberg, 1990). Karakteristik tersebut cenderung membuat individu memandang dunia luar dan situasi normal penuh dengan ancaman dan mengintimidasi (Müller dkk., 2014). Individu neurotik juga cenderung menerima evaluasi negatif dari lingkungannya yang menyatakan bahwa mereka kurang kooperatif (Wood dkk., 2014). Hal tersebut mengakibatkan mereka sering menghabiskan banyak waktu di dalam rumahnya dimana mereka merasa lebih aman. Individu dapat memandang aktivitas virtual seperti bermain *game online* sebagai hal yang paling aman di dalam rumah sebab tidak melibatkan komunikasi dan interaksi tatap muka dengan individu lain (Chilikov, 2018). Kuss dan Griffiths (2012) menyatakan bahwa pemain yang bermasalah bermain *game online* lebih sering daripada pemain game yang tidak karena bertujuan untuk mengurangi perasaan negatif yang mereka rasakan.

Dimensi kelima dalam *Big Five* adalah dimensi *Intellect*. Goldberg (1990) mengungkapkan bahwa individu dengan skor yang tinggi pada dimensi ini cenderung imajinatif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka mencoba hal-hal baru, berwawasan luas, dan tanggap. Mereka cenderung lebih terbuka

dalam menerima informasi dari berbagai sumber, cenderung memiliki prasangka yang rendah terhadap kelompok minoritas dan tidak memiliki stereotip rasial yang negatif (Larsen & Buss, 2018). Hal ini menyebabkan individu cenderung lebih toleran dan mampu menerima perilaku bermain *game online* atau komunitas pemain *game online*. Selain itu, Şalvarlı dan Griffiths (2019) mengungkapkan bahwa individu dengan Intellect yang tinggi dapat memuaskan rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka terhadap dunia virtual melalui berbagai kesempatan bermain *game online*. Sementara itu, individu dengan skor rendah pada dimensi ini memiliki minat kreatif dan intelektual yang cenderung sempit, mudah teralihkan, dan kurang mampu berpikir dinamis (Goldberg, 1990; Soto, 2018). Hal ini menyebabkan individu memiliki kecenderungan untuk menyukai familiaritas, mendukung nilai tradisional dan konservatif, memiliki gaya hidup yang konstan, dan tidak terlalu penasaran terhadap sesuatu (Feist & Feist, 2008). Karakteristik tersebut dapat membuat individu merasa tidak tertarik untuk mencoba hal baru seperti bermain *game online*.

E. Bagan Kerangka Berpikir





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

1. Terdapat hubungan negatif antara dimensi *Extraversion* dengan kecanduan *game online* pada remaja.
2. Terdapat hubungan negatif antara dimensi *Agreeableness* dengan kecanduan *game online* pada remaja.
3. Terdapat hubungan negatif antara dimensi *Conscientiousness* dengan kecanduan *game online* pada remaja.
4. Terdapat hubungan negatif antara dimensi *Emotional Stability* dengan kecanduan *game online* pada remaja.
5. Terdapat hubungan *negatif* antara dimensi *Intellect* dengan kecanduan *game online* pada remaja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik korelasional. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori secara objektif dengan cara memeriksa atau meneliti hubungan antar variabel-variabel (Supratiknya, 2015). Teknik korelasional merupakan uji statistik yang menentukan kecenderungan atau pola pada dua atau lebih variabel dan kumpulan data yang bervariasi secara konsisten. Penelitian korelasional bertujuan untuk menggambarkan dan mengukur tingkat asosiasi atau hubungan antara dua atau lebih variabel atau kumpulan skor (Creswell, 2012). Peneliti ingin melihat hubungan antara dimensi kepribadian *Big Five* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh sebuah informasi mengenai hal tersebut kemudian dapat disimpulkan (Sugiyono, 2009). Variabel juga merupakan suatu atribut atau nilai yang dimiliki individu (Arikunto, 2010). Dalam penelitian terdapat dua variabel yaitu variabel independent dan variabel dependen. Variabel independent sering disebut sebagai variabel bebas yang merupakan variabel yang dapat mempengaruhi

atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel dependen yang biasa disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009). Adapun variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah Dimensi kepribadian *Big Five* dan variabel dependen atau variabel terikat adalah kecanduan *game online*



C. Definisi Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan pengertian dari suatu variabel berdasarkan teori yang ada dan maknanya masih abstrak namun masih bisa dipahami maksudnya secara logika (Azwar, 2017)

a. Kepribadian *Big Five*

Goldberg (1992) menjelaskan bahwa kepribadian adalah cerminan kemampuan seseorang dalam melakukan atau menjalankan aktivitas maupun berperilaku. Kepribadian *Big Five* merupakan salah satu teori kepribadian yang dikembangkan dengan lima faktor yang dapat mencerminkan kemampuan seseorang untuk berperilaku tertentu dengan lebih baik atau tidak. Lima faktor kepribadian *Big Five* tersebut adalah *neuroticism*, *extraversion*, *openness to experience*, *agreeableness*, dan *conscientiousness*

b. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* pada remaja adalah perilaku seseorang yang menggambarkan sifat ketergantungan yang menggambarkan sifat ketergantungan yang berlebihan yang menghabiskan lebih banyak waktu dan ketertarikan yang lebih kuat dengan online dibandingkan dengan pemain usia dewasa (Griffith, Davies, & Chappel, 2004)). Seseorang yang bermain *game online* selama kurang lebih 6 bulan terakhir maka individu tersebut dapat kecanduan *game online*.

2. Definisi Operasional

a. Dimensi Kepribadian *Big Five*

Dimensi kepribadian *Big Five* merupakan taksonomi umum kepribadian yang terdiri dari lima dimensi atau domain sifat yang luas seperti:

- 1) Dimensi *Extraversion* merupakan dimensi yang menggambarkan perbedaan individu dalam keterlibatan sosial, sikap asertif dan tingkat energi.
- 2) Dimensi *Agreeableness* merupakan dimensi yang menggambarkan perbedaan individu pada rasa empati, rasa hormat, dan penerimaan terhadap orang lain.
- 3) Dimensi *Conscientiousness* merupakan dimensi yang menggambarkan perbedaan individu dalam pengendalian dan kedisiplinan diri, produktivitas, serta tanggung jawab.

- 4) Dimensi *Emotional Stability* merupakan dimensi yang menggambarkan perbedaan individu pada kualitas positif, sumber daya, dan kemampuan beradaptasi
- 5) Dimensi *Intellect* merupakan dimensi yang menggambarkan perbedaan individu pada berbagai keterampilan serta kecenderungan intelektual, kreatif, dan artistik

Peneliti mengukur dimensi kepribadian *Big Five* dengan menggunakan *International Personality Item Pool Big Five Factor Markers 50* (IPIP- BFM-50) milik Goldberg (1992) yang telah diadaptasikan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Akhtar dan Azwar (2019). IPIP-BFM-50 terdiri atas 50 item dengan lima pilihan jawaban yang disusun berdasarkan lima aspek yang telah disebutkan. Peneliti memilih menggunakan instrumen ini karena IPIP-BFM-50 merupakan skala kepribadian yang dapat diakses secara bebas dan terbuka untuk

Tujuan penelitian dan memiliki format item berupa frase pendek yang mudah dipahami oleh responden (Akhtar & Azwar, 2019). Hasil pengukuran dari dimensi kepribadian *Big Five* didapatkan dari skor total skala IPIP-BFM-50 untuk tiap dimensinya. Semakin tinggi skor subjek pada suatu dimensi, maka semakin tinggi kecenderungan subjek untuk memiliki faktor kepribadian *Big Five* tersebut. Sedangkan semakin rendah skor subjek pada suatu dimensi, maka semakin rendah kecenderungan subjek untuk memiliki faktor kepribadian *Big Five* tersebut.

b. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan keadaan psikologis maladaptif yang berupa perilaku bermain *game online* secara obsesif dan kompulsif yang disertai dengan gejala umum kecanduan seperti *salience* (perhatian), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *tolerance* (toleransi), *withdrawal symptoms* (gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kekambuhan).

Salience (perhatian) dapat didefinisikan sebagai sikap obsesif individu terhadap *game online* sehingga mendominasi pemikiran, perasaan, dan perilaku mereka. *Mood modification* (modifikasi suasana hati) didefinisikan sebagai efek menenangkan yang dirasakan individu akibat bermain *game online*. *Tolerance* (toleransi) didefinisikan sebagai suatu proses di mana kadar atau dosis bermain *game online* meningkat untuk mencapai efek menenangkan yang sebelumnya pernah dicapai.

Withdrawal symptoms (gejala penarikan diri) adalah kondisi di mana individu mengalami perasaan dan atau efek fisiologis yang tidak menyenangkan ketika menghentikan atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. *Conflict* (konflik) didefinisikan sebagai masalah yang terjadi antara pemain *game online* dengan orang-orang di sekitarnya, dengan kegiatan lain, atau dirinya sendiri akibat *game online*. *Relapse* (kekambuhan) didefinisikan sebagai kecenderungan pengulangan kembali pola ekstrem bermain *game online* dalam waktu yang singkat setelah individu berhenti atau mengontrol perilaku adiktifnya.

Alat ukur yang digunakan adalah skala yang disusun berdasarkan indikator kecanduan *game online* dari Griffiths (2010a). Hasil dari skala ini akan menunjukkan tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki oleh subjek. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek pada skala ini, semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki oleh subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subjek pada skala ini, semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki subjek.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang didalamnya terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyono, 2017). Sedangkan populasi menurut azwar (2017) menjelaskan bahwa populasi merupakan jumlah subjek yang mempunyai beberapa ciri atau karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* yang berumur 16-20 tahun di kota Makassar.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang

diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013), Dalam penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 423 remaja yang bermain *game online*

E. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam mengambil sampel peneliti menggunakan Teknik *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013). Peneliti menggunakan jenis *non-probability purposive sampling*, yaitu peneliti menentukan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Adapun kriteria yang ditentukan peneliti untuk dijadikan sampel yaitu :

- a. Remaja yang bermain *game online* di makassar
- b. Usia 16-20 Tahun

F. Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala atau angket. Peneliti menggunakan skala Likert sebagai metode penskalaan, yaitu metode dimana responden diminta untuk menyatakan kesetujuan atau ketidaksetujuannya dalam sebuah kontinum terhadap pernyataan-pernyataan yang disusun oleh Peneliti dalam rangka mengukur atribut psikologis tertentu (Supratiknya, 2014). Isi pernyataan dalam skala dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable* (Supratiknya, 2014).

Peneliti menggunakan dua skala dalam penelitian, yaitu skala kepribadian *Big Five* dan skala kecanduan *game online*. Kedua skala tersebut dibagikan Peneliti menggunakan media *Google Form* dan disebarakan melalui media sosial.

1. Skala Kepribadian *Big Five*

Skala kepribadian *Big Five* yang digunakan merupakan *International Personality Item Pool Big Five Factor Markers 50* (IPIP-BFM-50) hasil terjemahan Akhtar dan Azwar (2019) yang telah memperoleh izin dari Hanif Akhtar untuk digunakan. IPIP adalah *pool* besar berisi item-item kepribadian yang tersedia secara gratis. IPIP merupakan hasil dari kolaborasi internasional yang dilakukan Goldberg bersama rekan-rekannya. Inventori kepribadian IPIP dapat digunakan oleh siapa saja secara bebas, tidak dipungut biaya, dan dapat diakses melalui situs IPIP (Maples dkk., 2014). Sejauh ini telah terdapat 686 publikasi internasional yang menguji dan menggunakan skala IPIP (Akhtar & Azwar, 2019).

IPIP-BFM-50 terdiri dari lima aspek, yaitu *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect*. Skala IPIP-BFM-50 disusun menggunakan metode Likert yang terdiri dari 50 item yang disusun atas pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Alat ukur ini juga memiliki lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Netral (N), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.1. Penilaian Skala IPIP-BFM-50.

Pilihan Jawaban	Pernyataan Favorable	Pernyataan Unfavorable
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Skor skala merupakan skor total pada masing-masing dimensi yang didapatkan dari penjumlahan skor item pada tiap dimensi. Semakin tinggi nilai skor total pada suatu dimensi, semakin tinggi pula dimensi kepribadian *Big Five* yang dimiliki subjek tersebut. Sebaliknya, semakin rendah skor total pada suatu dimensi, semakin rendah pula dimensi kepribadian *Big Five* yang dimiliki subjek tersebut. Rincian item IPIP-BFM-50 disajikan pada

No	Dimensi	Item		Jumlah Item
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Extraversion</i>	21, 31, 41	6, 16, 36, 46	7
2.	<i>Agreeableness</i>	7, 27, 42, 47	2, 12, 32	7
3.	<i>Conscientiousness</i>	3, 13, 23, 33, 43, 48	18, 28, 38	9
4.	<i>Emotional stability</i>	-	4, 24, 29, 39, 44, 49	6
5.	<i>Intellect</i>	25, 45, 50	10, 30	5
Total				34

2. Skala Kecanduan *Game online*

Skala kecanduan *game online* ini disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan menurut Griffiths (2005a), yaitu *Salience* (perhatian), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), *Tolerance* (toleransi), *Withdrawal Symptoms* (gejala penarikan diri), *Conflict* (konflik), dan *Relapse* (kambuh). Skala pengukuran kecanduan *game online* dalam penelitian ini termasuk ke dalam data interval. Skala ini dibuat dengan tujuan untuk melihat kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja, apakah mengarah pada perilaku bermain *game* yang normal atau menyimpang.

Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penentuan skor pada item skala kecanduan *game online* tersaji pada Tabel dibawah

Tabel 3.2. Penilaian Skala Kecanduan *Game Online*

Pilihan Jawaban	Pernyataan Favorable	Pernyataan Unfavorable
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek pada skala ini, semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki oleh subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh subjek pada skala ini, semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki subjek.

Tabel 3.3. *Blueprint* Skala Kecanduan *Game online*.

No.	Aspek	Item		Jumlah Item (%)
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Saliency</i>	1, 4, 7, 22, 34, 37, 40, 43	10, 13, 16, 19, 27, 31, 47, 50	16
2.	<i>Mood Modification</i>	15, 23, 28, 46	3, 9, 33, 36	8
3.	<i>Tolerance</i>	26, 49	14, 39	4
4.	<i>Withdrawal Symptoms</i>	11, 20, 32, 51	5, 25, 41, 44	8
5.	<i>Conflict</i>	8, 17, 24, 29, 35, 52	2, 12, 21, 38, 42, 48	12
6.	<i>Relapse</i>	6, 30	18, 45	4
Total				52

G. Uji Instrumen

Instrumen penelitian merupakan salah satu yang sangat penting dalam penelitian. Dalam instrument penelitian dapat dikatakan memadai apabila memiliki tingkat validitas dan reabilitas yang tinggi. Maka dari itu peneliti perlu melakukan uji validitas dan reabilitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur apa saja yang hendak diukur dan sejauh mana instrumen penelitian memiliki konsistensi hasil ukur yang baik.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan sebagai alat ukur untuk pengumpulan data yaitu, dimensi kepribadian *Big Five* dan kecanduan *game online*. Kedua variabel diukur dengan menggunakan skala adaptasi yang digunakan oleh peneliti sebelumnya oleh Puspita Mahardika (2020)

Adapun beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Validitas

Validitas merupakan kualitas esensial yang menunjukkan sejauh mana suatu tes sungguh-sungguh mengukur atribut psikologis yang hendak diukurnya (Supratiknya, 2014). Uji validitas pada penelitian ini telah diuji oleh peneliti sebelumnya dengan memperoleh skor validitas terendah sebesar 0.44 dan skor validitas tertinggi sebesar 0.82 (Puspita Mahardika 2020)

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi hasil pengukuran jika prosedur pengetesannya dilakukan secara berulang kali terhadap suatu populasi individual atau kelompok (AERA, APA, & NCME, 1999 dalam Supratiknya, 2014). Menurut Coaley (2010), alat ukur dengan reliabilitas yang tinggi akan menghasilkan pengukuran yang sama di situasi yang berbeda. Guilford (dalam Supratiknya, 2014) menyatakan bahwa koefisien minimum yang dipandang memuaskan untuk reliabilitas tes adalah 0,70. Di bawah koefisien reliabilitas sebesar 0,70, sebuah tes menjadi kurang memadai untuk digunakan bagi perorangan sebab hal itu menunjukkan bahwa kesalahan baku skor tampak sedemikian besar sehingga interpretasi skor menjadi meragukan. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach* menggunakan program SPSS *Statistics* versi 26.0. Reliabilitas yang didapatkan sebelum seleksi item pada skala IPIP-BFM-50 sebesar 0,847 dan kemudian menjadi 0,849 sesudah seleksi item. Sedangkan, untuk skala kecanduan *game online* didapatkan reliabilitas sebesar 0,866 sebelum proses seleksi item dan kemudian menjadi 0,917 sesudah seleksi item.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan data statistik yang berguna untuk memberikan deskripsi gambaran dari objek penelitian yang diperoleh dari hasil data pengukuran yang dilakukan terhadap sampel penelitian tanpa ada proses membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2016). Analisis deskriptif yang dilakukan adalah analisis frekuensi dan crosstabulation, dan hasil dari analisis tersebut berupa tabel atau presentase frekuensi, crosstabulation, data kategorik dalam bentuk grafik dan chart, data seperti mean dan varians. Analisis deskriptif penting untuk dilakukan karena dapat memahami mengenai data sesungguhnya dari variabel yang terkait dalam penelitian

2. Uji Asumsi

Uji asumsi adalah syarat yang harus dilakukan ketika menggunakan analisis korelasi. Uji asumsi yang biasanya digunakan yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas dan uji heteroditas

3. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji atau mengetahui data-data telah tersebar secara normal atau tidak pada kelompok data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji Skewness Kurtosis untuk menguji normalitas dengan bantuan *IBM SPSS statistic 20*.

I. Jadwal Penelitian

Tabel 3.4. Jadwal Penelitian

Kegiatan	Tahun 2022									
	Juni			Juli			Agustus			
Perbaikan proposal	1	2	3	1	2	3	1	2	4	
Penyusunan skala	■									
Uji Instrumen				■						
Pelaksanaan penelitian				■						
Analisis data						■				
Tahap penyusunan laporan							■			

BOSOWA



BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis

1. Deskriptif Subjek Berdasarkan Demografi

Deskriptif demografi pada responden di penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, usia, suku, pekerjaan, game yang dimainkan dan waktu bermain game. Pada analisis deskriptif ini melakukan teknik analisis frekuensi dengan menggunakan analisis data SPSS 20 pada 423 responden. Berikut hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

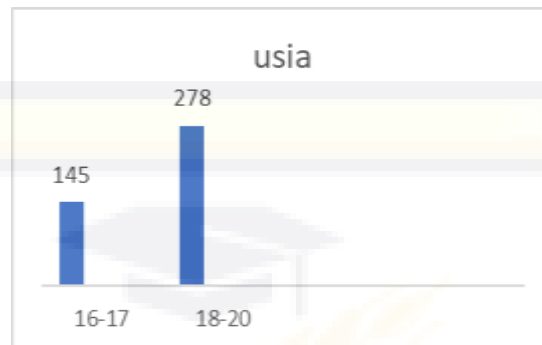
a. Jenis kelamin



Gambar 4.1. Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil analisis frekuensi pada 423 responden menunjukkan bahwa responden lebih dominan pada laki-laki yang berjumlah 292 orang (69%) dan untuk responden perempuan memiliki skor 131 orang (31%)

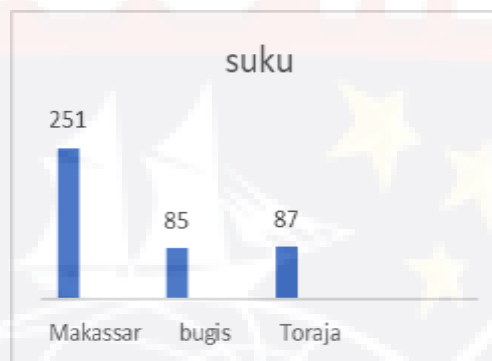
b. Usia



Gambar 4.2 2 Deskriptif Subjek Berdasarkan Usia

Hasil analisis frekuensi kepada 423 responden menunjukkan bahwa responden dominan pada usia 18-20 tahun yang berjumlah 278 orang (65,8%), sedangkan untuk usia 16-17 tahun memperoleh 145 orang (34,3%)

c. Suku



Gambar 4. 3 Deskriptif Subjek Berdasarkan Suku

Hasil analisis frekuensi yang dilakukan terhadap 423 responden menunjukkan hasil bahwa responden lebih dominan pada suku Makassar yang memperoleh jumlah 251 responden (59,3%), untuk suku bugis memperoleh jumlah 85 responden (20,1%) dan untuk suku toraja memperoleh 87 responden (20,6%).

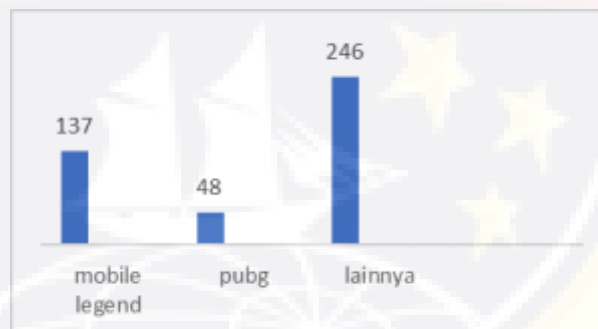
d. Pekerjaan



Gambar 4.4 Deskriptif Berdasarkan Pekerjaan

Hasil analisis yang dilakukan pada 423 responden menunjukkan bahwa responden lebih dominan pada pekerjaan sebagai mahasiswa dengan memperoleh jumlah responden 213 responden (50.4%) sedangkan untuk pelajar memperoleh responden berjumlah 210 responden (40.5%).

e. Game yang dimainkan



Gambar 4.5 Deskriptif Berdasarkan Jenis Game Yang Dimainkan

Berdasarkan hasil analisis frekuensi yang dilakukan pada 423 responden, menunjukkan bahwa responden dominan bermain *game online* pada kategori lainnya dengan jumlah 246 responden, sedangkan untuk game pubg memberikan hasil sebanyak 48 responden dan untuk mobile legend memberikan hasil 137 responden.

B. Deskriptif variabel berdasarkan tingkat skor

1. Kecenderungan *Game online*

Deskriptif pada tingkat skor *game online* pada penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan analisis data program *spss 20* terhadap 423 responden.

Hasil analisis responden sebagai berikut:

Tabel 4.1. Tabel Rangkuman Statistik Skor *Game online*

<i>Game online</i>	423	87	173	135.56	13.593
--------------------	-----	----	-----	--------	--------

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada 423 responden merupakan remaja yang berumur 18-20 tahun di kota Makassar yang memberikan hasil sebaran skor *game online* dengan nilai minimum 87 dan nilai maksimum 173. Nilai mean yang didapatkan yaitu 135.56 dan nilai standar deviasi yaitu 13.593.

Hasil statistik yang didapatkan dari *game online* yaitu *mean* dan standar deviasi yang akan digunakan untuk membuat kategorisasi pada skor *game online* yang digunakan dalam penelitian ini yang berupa, Sangat Tinggi, Tinggi, Rendah dan Sangat Rendah. Berikut tabel menyajikan hasil kategorisasi:

Tabel 4.2 Kategorisasi Tingkat *Game online*

ST	$X > (\text{mean} + 1.5\text{SD})$	$X > 155.95$
T	$(X + 0.5\text{SD}) < X < (X + 1.5)$	$155.95 < X < 142.36$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5\text{SD})$	$142.36 < X < 128.76$
R	$(X - 1.5\text{SD}) < X < (X - 0.5\text{SD})$	$128.76 < X < 115.17$
SR	$X < (X - 1.5\text{SD})$	$X < 11.17$

Ket: ST: sangat tinggi, T: tinggi, S: Sedang, R: Rendah, SR : sangat rendah

Hasil kategorisasi yang telah di pada tabel, akan diketahui dari tabel , kemudian jumlahnya pada masing-masing tingkat kategori, berikut tersaji tabel untuk tingkat skor *game online*

Gambar 4.6 Kategorisasi Tingkat Skor *Game online*

Hasil data analisis memberikan hasil bahwa total dari 423 responden, sebagian besar berada pada tingkat skor sangat rendah sehingga memperoleh 151 orang, pada tingkat skor sangat tinggi terdapat 15 orang, pada skor tinggi terdapat 141 orang untuk skor sedang terdapat 108 orang dan untuk skor rendah terdapat 9 orang.

2. Tipe kepribadian *Big Five*

Deskriptif pada tingkat skor tipologi kepribadian *Big Five* yang disajikan dalam bentuk table rangkuman dengan menggunakan aplikasi analisis data program SPSS 20 terhadap 423 responden Berikut hasilnya:

Tabel 4.3. Rangkuman Statistik Skor Tipe Kepribadian *Big Five*

<i>Conscientiousness</i>	423	29	50	42.56	3.640
<i>Extraversion</i>	423	22	41	38.13	2.683
<i>Agreeableness</i>	423	23	50	42.08	5.560
<i>Intellect</i>	423	24	49	40.02	3.336
<i>Emotional stability</i>	423	19	50	39.69	7.996

Pada tabel dapat dilihat rangkuman statistik pada seluruh tipologi *Big Five*, yang meliputi nilai minimum dan maksimum, mean, dan nilai standar deviasi. Nampak bahwa nilai mean paling *conscientiousness* memiliki nilai mean paling tinggi diantara seluruh tipologi *Big Five* yaitu (42.56), dan nilai mean paling rendah dimiliki oleh *Extraversion* yaitu (38.18). nilai-nilai rangkuman statistic pada seluruh tipologi dapat dilihat pada tabel.

Hasil statistik dari skor pada masing-masing tipe kepribadian *Big Five* yaitu *mean* dan standar deviasi kemudian digunakan untuk membuat kategorisasi tingkat skor kepribadian *Big Five*. Kategorisasi akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari sangat tinggi, tinggi, rendah sedang, rendah dan sangat rendah

Total skor tipe kepribadian *Big Five* yaitu *conscientiousness* dari tiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut.

Berikut hasil analisis frekuensinya:

Tabel 4.4. Kategorisasi tingkat *conscientiousness*

ST	$X > (\text{mean} + 1.5\text{SD})$	$X > 48.02$
T	$(X + 0.5\text{SD}) < X < (X + 1.5)$	$48.02 < X < 44.38$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5\text{SD})$	$44.38 < X < 40.74$
R	$(X - 1.5\text{SD}) < X < (X - 0.5\text{SD})$	$40.74 < X < 37.10$
SR	$X < (X - 1.5\text{SD})$	$X < 37.10$

Ket: ST:sangat tinggi, T;tinggi, S; sedang, R; rendah, SR; sangat rendah

Total skor tipe kepribadian *conscientiousness* dari tiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut. Berikut hasil analisis frekuensi:



Gambar 4.7 Kategorisasi Tingkat Skor *Conscientiousness*

Hasil analisis pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *conscientiousness* memberikan hasil bahwa dari total 423 responden didominasi pada tingkat skor Tinggi yakni 181 orang sebagai skor terbanyak, dan untuk skor sangat tinggi merupakan skor yang sangat rendah dengan skor yakni 1 orang, untuk skor sedang memiliki responden sebanyak 136 orang, pada skor rendah

memiliki responden berjumlah 49 orang dan untuk skor sangat rendah memiliki skor 32 orang.

Total skor tipe kepribadian *Big Five* yaitu *extraversion* dari tiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut.

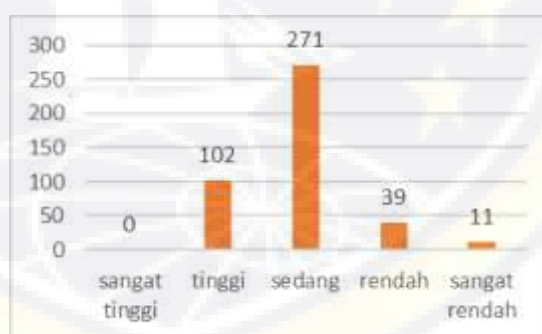
Berikut hasil analisis frekuensinya:

Tabel 4.5. Kategorisasi Tingkat *Extraversion*

ST	$X > (\text{mean} + 1.5SD)$	$X > 42.15$
T	$(X + 0.5SD) < X < (X + 1.5)$	$42.15 < X < 39.47$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5SD)$	$39.47 < X < 36.79$
R	$(X - 1.5SD) < X < (X - 0.5SD)$	$36.79 < X < 34.10$
SR	$X < (X - 1.5SD)$	$X < 37.10$

Ket: ST: sangat tinggi, T: tinggi, S; sedang, R; rendah, SR; sangat rendah

Total skor dari tipe kepribadian *extraversion* dari tiap responden dan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut. Berikut hasil analisis frekuensi:



Gambar 4.8 Kategorisasi Tingkat Skor *Extraversion*

Hasil analisis pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *extraversion* menunjukkan bahwa dari 423 total responden didominasi pada tingkat skor sedang yakni 271 responden sebagai skor terbanyak, dan untuk skor sangat

tinggi merupakan skor yang sangat rendah dengan skor 0 responden, untuk skor tinggi memiliki responden sebanyak 102 responden, pada skor rendah memiliki responden berjumlah 39 responden dan untuk skor sangat rendah memiliki skor 11 responden.

Total skor tipe kepribadian *Big Five* yaitu *agreeableness* dari tiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut.

Berikut hasil analisis frekuensinya:

Tabel 4.6. Kategorisasi tingkat *agreeableness*

ST	$X > (\text{mean} + 1.5\text{SD})$	$X > 50.42$
T	$(X + 0.5\text{SD}) < X < (X + 1.5)$	$50.43 < X < 44.86$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5\text{SD})$	$44.86 < X < 39.30$
R	$(X - 1.5\text{SD}) < X < (X - 0.5\text{SD})$	$39.3 < X < 33.74$
SR	$X < (X - 1.5\text{SD})$	$X < 33.74$

Ket: ST: sangat tinggi, T; tinggi, S; sedang, R; rendah, SR; sangat rendah

Total skor dari tipe kepribadian *agreeableness* dari tiap responden dan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut. Berikut hasil analisis frekuensi:



Gambar 4.9 Kategori Tingkat Skor *Intellect*

Hasil total skor dari tipe kepribadian *intellect* yang diperoleh dari tiap responden dan dilakukan kriteria berdasarkan kriteria kategori. Berikut hasil

analisis:



Gambar 4.10 Kategorisasi Tingkat Skor *Intellect*

Hasil pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *intellect* memberikan hasil bahwa dari 423 total responden memiliki didominaasi pada tingkat skor tinggi yaitu 160 orang, dan untuk skor sangat Sangat Rendah merupakan skor yang sangat rendah dengan skor 0 orang, untuk skor sedang memiliki responden sebanyak 114 orang, pada skor rendah memiliki responden berjumlah 147 orang dan untuk skor sangat tinggi memiliki skor 2 orang.

Total skor tipe kepribadian *Big Five* yaitu *emotional stability* dari tiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut. Berikut hasil analisis frekuensinya:

Tabel 4.7. Kategorisasi Tingkat *emotional stability*

ST	$X > (\text{mean} + 1.5\text{SD})$	$X > 51.68$
T	$(X + 0.5\text{SD}) < X < (X + 1.5)$	$51.68 < 43.69$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5\text{SD})$	$44.69 < X < 35.69$

R	$(X-1.5SD)<X<(X-0.5SD)$	$35.69<X<27.69$
SR	$X<(X-1.5SD)$	$X<27.69$

Ket: ST:sangat tinggi, T;tinggi, S; sedang, R; rendah, SR; sangat rendah

Total skor dari tipe kepribadian *emotional stability* dari setiap responden kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kategori tersebut. Berikut hasil analisis:



Gambar 4.11 Kategorisasi Tingkat Skor *Emotional Stability*

Hasil analisis pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *emotional stability* menunjukkan bahwa dari 423 total responden memiliki didominasi pada tingkat skor tinggi 218 orang, dan untuk skor sangat Tinggi dengan skor 0 orang, untuk skor sedang memiliki responden sebanyak 96 orang, pada skor rendah memiliki responden berjumlah 54 orang dan untuk skor sangat rendah memiliki skor 55 orang.

C. Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi

1. *Game Online*

Berikut terdapat hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada tingkat skor *game online* berdasarkan jenis kelamin, usia, suku, pekerjaan, game yang dimainkan dan waktu yang dimainkan. Analisis deskriptif melakukan

Teknik analisis crosstabs dengan menggunakan dengan bantuan program analisis data SPSS 20 terhadap 423 responden. Hasil analisis responden disajikan sebagai berikut:

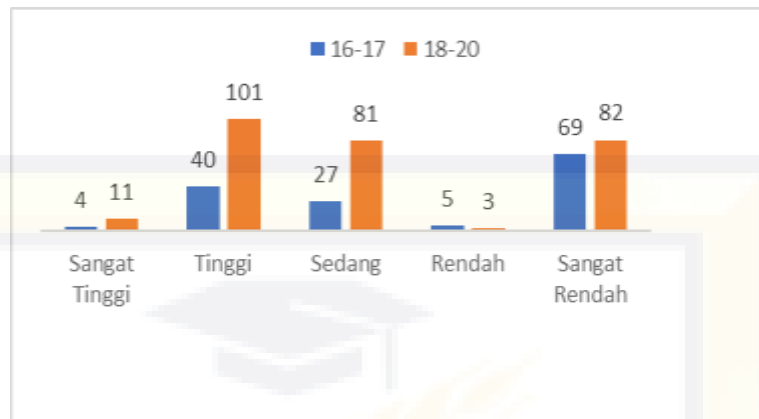
a. Deskriptif *game online* berdasarkan jenis kelamin



Gambar 4.12 *Game online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 423 responden didominasi pada pada skor tinggi sebanyak 119 responden untuk jenis kelamin laki-laki, sangat tinggi sebanyak 7 responden, sedang sebanyak 63 responden, rendah sebanyak 7 responden dan sangat rendah sebanyak 96 responden. Sedangkan untuk jenis kelamin perempuan memiliki sangat tinggi 8 responden, tinggi sebanyak 22 responden, sedang sebanyak 45 responden, rendah sebanyak 1 responden dan sangat rendah sebanyak 55 responden.

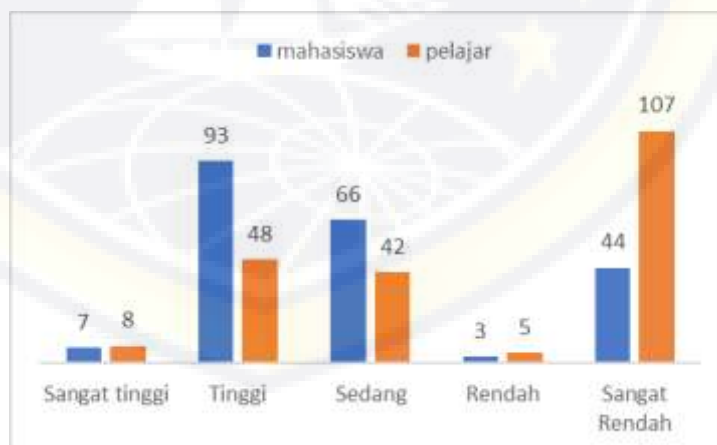
b. Deskriptif *game online* berdasarkan usia



Gambar 4.13 *Game online* Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil dari tabel diatas memberikan hasil bahwa dari total 423 responden didominasi pada pada skor tinggi sebanyak 110 responden untuk umur 18-20, sangat tinggi memiliki responden sebanyak 11, sedang sebanyak 81 responden, rendah sebanyak 3 responden dan sangat rendah sebanyak 82 responden. Sedangkan untuk jenis usia 16-17 memiliki sangat tinggi 4 responden, tinggi 40 responden, sedang 27 responden, rendah 5 responden dan sangat rendah 69 responden.

c. Deskriptif *game online* berdasarkan pekerjaan



Gambar 4.14 *Game online* Berdasarkan Pekerjaan

Hasil dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari total 423 responden didominasi pada skor tinggi sebanyak 93 responden untuk Mahasiswa, Sangat tinggi sebanyak 7, sedang sebanyak 66 responden, rendah sebanyak 3 responden dan sangat rendah sebanyak 42 responden. Sedangkan untuk jenis pelajar memiliki sangat tinggi pada tingkat 8 responden, tinggi 48 responden, sedang 42 responden, rendah 5 responden dan sangat rendah 107 responden.



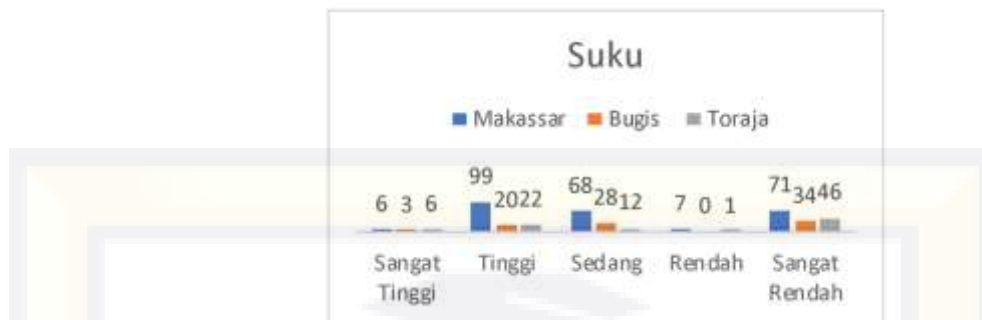
d. Deskriptif berdasarkan waktu yang dimainkan



Gambar 4.15 *Game online* Berdasarkan Waktu yang dimainkan

Hasil dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari total 423 responden didominasi pada pada skor tinggi sebanyak 69 responden untuk waktu lebih dari 4 jam, sangat tinggi berada memiliki responden sebanyak 9 orang, sedang sebanyak 42 orang, rendah sebanyak 4 orang dan sangat rendah sebanyak 79 orang. Sedangkan untuk jenis waktu yang dimainkan selama 2 jam memiliki sangat tinggi pada tingkat 2 responden, tinggi 2 responden, sedang 7 responden, rendah 1 responden dan sangat rendah 3 responden. Untuk jenis waktu yang dimainkan selama 3 jam memiliki sangat tinggi pada tingkat 3 responden, tinggi 23 responden, sedang 23 responden, rendah 1 responden dan sangat rendah 35 responden, Untuk jenis waktu yang dimainkan selama 4 jam memiliki sangat tinggi pada tingkat 1 responden, tinggi 47 responden, sedang 36 responden, rendah 2 responden dan sangat rendah 34 responden

e. Deskriptif berdasarkan suku



Gambar 4.16 *Game online* Berdasarkan Suku

Hasil dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari total 423 responden memiliki tingkat dominan pada pada skor tinggi sebanyak 69 responden yang memiliki suku Makassar berada pada tingkat tinggi memiliki responden sebanyak 99, Sangat Tinggi sebanyak 6 responden, rendah sebanyak 7 responden dan sangat rendah sebanyak 71 responden. Sedangkan untuk suku bugis memiliki sangat tinggi pada tingkat 3 responden, tinggi 20 responden, sedang 28 responden, rendah 0 responden dan sangat rendah 34 responden. Untuk suku Toraja memiliki sangat tinggi pada tingkat 6 responden, tinggi 22 responden, sedang 12 responden, rendah 1 responden dan sangat rendah 45 responden.

2. *Big Five*

- a. Deskriptif Tipologi kepribadian *Big Five* berdasarkan jenis kelamin

Tabel. 4.8 Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi kepribadian *Big Five* berdasarkan jenis kelamin

Variabel	Jenis Kelamin	Tingkat Kategori					
		SR	R	S	T	ST	
<i>Emotional stability</i>	Laki-laki	f	44	33	60	155	0
		%	8	31	38	15	8
	Perempuan	f	11	21	36	63	0
		%	5	33	3	5	0
<i>Conscientiousness</i>	Laki-laki	f	27	32	107	125	1
		%	12	55	3	4	11
	Perempuan	f	27	19	29	56	0
		%	4	3	5	3	0
<i>Extraversion</i>	Laki-laki	f	6	17	180	89	0
		%	4	22	3	2	0
	Perempuan	f	5	22	91	13	0
		%	2	5		12	0
<i>Agreeableness</i>	Laki-laki	f	20	48	112	112	0
		%	4	3	12	45	0
	Perempuan	f	32	67	157	167	0
		%	12	7	5	35	0
<i>Intellect</i>	Laki-laki	f	0	90	81	120	1
		%	0	7	49	23	11
	Perempuan	f	0	147	114	160	1
		%	0	35	20	43	7

Pada tabel 4.8 yang disajikan menunjukkan bahwa distribusi frekuensi terhadap kategori *Big Five* yang meliputi tingkat kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah Pada 423 responden. Tipe kepribadian *emotional stability* dominan berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden perempuan dan laki-laki. Pada tipe *conscientiousness* responden laki-laki berada pada tingkat sedang sedangkan untuk perempuan berada pada tingkat tinggi . Pada tipe kepribadian *extraversion* dominan berada pada tingkat sedang untuk perempuan dan laki-laki. Pada tipe *agreeableness* didominasi berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden perempuan dan laki-laki. Pada tipe *intellect* dominan berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden perempuan dan laki-laki.

b. Deskriptif tipologi kepribadian *Big Five* berdasarkan UsiaTabel 4.9. Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi Kepribadian *Big Five*

Berdasarkan Usia

Variabel	Usia	f	Tingkat Kategori				
			SR	R	S	T	ST
<i>Emotional stability</i>	16-17	f	12	4	57	72	0
	18-20	f	43	50	39	146	0
<i>Conscientiousness</i>	16-17	f	22	11	37	75	0
	18-20	F	32	40	99	106	1
<i>Extraversion</i>	16-17	f	8	3	115	19	0
	18-20	F	3	36	156	83	0
<i>Agreeableness</i>	16-17	f	11	3	65	66	0
	18-20	f	32	67	157	167	0
<i>Intellect</i>	16-17	f	0	60	25	60	0
	18-20	F	0	87	89	100	2

Pada tabel yang disajikan terlihat distribusi frekuensi terhadap kategori *Big Five* yang meliputi tingkat kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah Pada 423 responden. Tipe kepribadian *emotional stability* dominan berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden usia 16-17 tahun dan usia 18-20 tahun. Pada tipe *conscientiousness* dominan berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden usia 16-17 tahun dan 18-20 tahun. Pada tipe kepribadian *extraversion* dominan berada pada tingkat sedang untuk perempuan dan laki-laki. Pada tipe *agreeableness* dominan berada pada tingkat Tinggi baik untuk responden usia 16-17 tahun dan 18-20 tahun.

Pada tipe *intellect* dominan berada pada tingkat tinggi, baik untuk responden 16-17 tahun (%) dan 18-20 tahun berada pada tingkat sedang.

c. Deskriptif tipologi *Big Five* kepribadian *Big Five* berdasarkan suku

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Kategori Tipologi Kepribadian *Big Five* Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Variabel	Suku	Tingkat Kategori					ST
		SR	R	S	T		
<i>Emotional stability</i>	Mahasiswa	f	31	48	27	107	0
	Pelajar	F	84	31	95	0	0
<i>Conscientiousness</i>	Mahasiswa	F	21	37	72	82	1
	Pelajar		33	14	64	99	0
<i>Extraversion</i>	Mahasiswa	F	2	34	114	63	0
	Pelajar	F	19	6	89	96	0
<i>Agreeableness</i>	Mahasiswa	F	13	61	68	71	0
	Pelajar	F	19	6	89	96	0
<i>Intellect</i>	Mahasiswa	f	0	63	83	65	2
	Pelajar	f	0	84	31	95	0

Pada tabel yang dipaparkan di atas terdapat distribusi frekuensi terhadap kategori *Big Five* yang meliputi tingkat kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah pada 423 responden. Tipe kepribadian *emotional stability* dominan pada tingkat tinggi pada mahasiswa. Pada tipe *conscientiousness* lebih dominan pada tingkat tinggi pada pelajar. Dalam tipe kepribadian *extraversion* lebih dominan pada tingkat tinggi pada pelajar. Pada tipe kepribadian *Agreeableness* dominan lebih tinggi pada

tingkat pada pelajar. Pada tipe kepribadian *Intellect* lebih dominan pada tinggi dimana dominasi pelajar.

Tabel. 4.11 Distribusi Frekuensi Tipologi Kepribadian Big Five Berdasarkan Waktu Bermain Game online

Variabel	Waktu bermain game online	Tingkat Kategori					
		SR	R	S	T	ST	
<i>Emotional stability</i>	2 jam	F	7	5	0	3	0
	3 jam	F	4	5	27	49	0
	4 jam	F	18	19	42	41	0
	>5 jam	F	55	54	96	218	0
<i>Conscientiousness</i>	2 jam	F	3	7	2	2	1
	3 jam	F	11	7	17	50	0
	4 jam	F	23	18	71	91	0
	>5 jam	F	54	51	136	181	1
<i>Extraversion</i>	2 jam	f	1	11	2	1	0
	3 jam	F	4	2	58	21	0
	4 jam	F	4	10	78	28	0
	>5 jam	f	2	16	133	52	0
<i>Agreeableness</i>	2 jam	f	5	4	5	1	0
	3 jam	F	9	3	35	38	0
	4 jam	F	11	23	43	43	0
	>5 jam	F	7	37	74	85	0
<i>Intellect</i>	2 jam	F	0	1	11	1	2
	3 jam	F	0	41	13	31	0
	4 jam	F	0	45	44	31	0

Variabel	Waktu bermain <i>game</i> <i>online</i>	Tingkat Kategori					
		SR	R	S	T	ST	
	>5 jam	f	0	60	46	97	0

Pada tabel distribusi frekuensi terhadap kategori *Big Five* yang meliputi tingkat kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah pada 423 responden. Tipe kepribadian *emotional stability* dominan pada tingkat tinggi pada durasi bermain *game online* selama lebih dari 5 jam. Pada tipe *conscientiousness* lebih dominan tingkat tinggi pada durasi bermain game selama lebih dari 5 jam. Dalam tipe kepribadian *extraversion* lebih dominan pada tingkat sedang pada durasi game selama lebih dari 5 jam. Pada tipe kepribadian *Agreeableness* dominan lebih tinggi pada tingkat pada durasi lebih dari 5 jam. Pada tipe kepribadian *Intellect* lebih dominan tingkat tinggi pada durasi lebih dari 5 jam. Deskriptif tipologi *Big Five* kepribadian *Big Five* berdasarkan suku

Tabel. 4.12 Distribusi Frekuensi Tipologi Kepribadian *Big Five* Berdasarkan Suku

Variabel	Suku	Tingkat Kategori					
		SR	R	S	T	ST	
<i>Emotional stability</i>	Makassar	f	38	50	35	128	0
	Bugis	F	6	1	30	48	0
	Toraja	F	11	3	31	42	0
<i>Conscientiousness</i>	Makassar	F	25	42	80	103	1
	Bugis	F	32	4	34	35	0
	Toraja	F	17	5	22	43	0

Variabel	Suku	Tingkat Kategori					
		F	SR	R	S	T	ST
<i>Extraversion</i>	Makassar	F	5	33	137	76	0
	Bugis	F	2	2	74	7	0
	Toraja	F	4	4	60	19	0
<i>Agreeableness</i>	Makassar	F	9	63	97	72	0
	Bugis	F	6	2	17	60	0
	Toraja	F	7	2	43	35	0
<i>Intellect</i>	Makassar	F	0	64	85	101	1
	Bugis	F	0	37	18	29	1
	Toraja	F	0	46	11	80	0

Pada tabel yang dipaparkan di atas terdapat distribusi frekuensi terhadap kategori *Big Five* yang meliputi tingkat kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah pada 423 responden. Tipe kepribadian *emotional stability* dominan pada tingkat tinggi pada suku Makassar dan tingkat rendah pada suku Bugis. Pada tipe *conscientiousness* lebih dominan pada tingkat tinggi pada suku Makassar. Dalam tipe kepribadian *extraversion* lebih dominan pada tingkat sedang pada suku Makassar. Pada tipe kepribadian *Agreeableness* dominan lebih tinggi pada tingkat sedang dimana lebih dominan suku Makassar dan suku Toraja. Pada tipe kepribadian *Intellect* lebih dominan pada tinggi dimana dominasi suku Makassar dan suku Toraja.

D. Hasil Uji Asumsi

Pada penelitian terdapat 2 uji asumsi yang perlu dilakukan, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berikut ini penjelasan dari uji asumsi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan program *IBM SPSS 20*, diperoleh rasio skewness dan rasio kurtosis. Menurut Hartono (2008) skewness dan kurtosis dapat digunakan dengan menggunakan proses perhitungan rasio skewness dan kurtosis dengan melihat nilai skewness dan kurtosis pada tabel berikut :

Tabel 4.13 Uji Normalitas skewness dan Kurtosis

Variabel	Skewness	Std. error of skewness	Kurtosis	Std. error of kurtosis
Kecanduan <i>game online</i> , tipe kepribadian <i>Big Five</i>	0.020	119	-0.0304	0.237

Dari hasil analisis diperoleh rasio skewness berada pada rentang -2 sampai +2 yaitu sebesar 0.020 rasio skewness dan -0.0304 rasio kurtosis artinya data variable berdistribusi normal

2. Uji Linearitas

Uji linearitas untuk menguji dan mengetahui apakah adanya hubungan linear pada masing-masing variabel penelitian yang akan diteliti. Uji linearitas juga guna untuk mendapatkan hasil apakah data terdistribusi secara linear atau tidak terdistribusi secara linear. Interpretasi uji linearitas dapat dilihat dengan nilai signifikan *linearity* lebih kecil dari taraf signifikan

0,05, maka data tersebut berdistribusi secara linear. Sebaliknya jika *linearity* lebih kecil dari taraf signifikan 0.05, maka data dinyatakan tidak terdistribusi secara linear. Berikut hasil uji linearitas dalam penelitian ini.

Tabel 4.14 Uji Linearitas

Variabel	F*	Sig.F***	ket
<i>Game online</i> dan <i>extraversion</i>	5.809	0.207	Tidak linear
<i>Game online</i> dan <i>Agreeableness</i>	66.854	0.000	Linear
<i>Game online</i> dan <i>conscientiousness</i>	9.853	0.002	Linear
<i>Game online</i> dan <i>emotional stability</i>	40.104	0.000	Linear
<i>Game online</i> dan <i>intellect</i>	75.096	0.000	Linear

Ket:

*F= nilai koefisien linearity

**sig.F= nilai signifikan $P < 0.05$

Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dari tabel tersebut dapat diketahui hasil uji linearitas dari *game online* dan tipologi *Big Five* yaitu *extraversion*. Hasil analisis tersebut memberikan hasil bahwa nilai *linearity* untuk *game online* dan *extraversion* memiliki nilai F sebesar 5.809 dengan nilai signifikansi f sebesar 0,207. Nilai signifikansi F tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,00-0,05) yang berarti kedua variabel tersebut tidak terdistribusi linear

Nilai *linearity* untuk *game online* dan *agreeableness* memiliki nilai F sebesar 66.854 dengan nilai signifikansi f sebesar 0,000. Nilai signifikansi F tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,00-0,05) yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi linear

Nilai *linearity* untuk *game online* dan *consciousness* memiliki nilai F sebesar 9.853 dengan nilai signifikansi f sebesar 0,000. Nilai signifikansi F tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,00-0,05) yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi linear. Nilai *linearity* untuk *game online* dan *emotional stability* memiliki nilai F sebesar 40.104 dengan nilai signifikansi f sebesar 0,000. Nilai signifikansi F tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,00-0,05) yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi linear

Nilai *linearity* untuk *game online* dan *intellect* memiliki nilai F sebesar 75.096 dengan nilai signifikansi f sebesar 0,000. Nilai signifikansi F tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,00-0,05) yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi linear

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebagai bentuk jawaban pengujian terhadap hipotesis yang dapat memutuskan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak (Sugiyono,2017). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik korelasi non-parametrik *spearman rank* dengan bantuan aplikasi spss statistics. Hal ini disebabkan karena salah satu variabel penelitian yaitu dimensi kepribadian *Big Five* memiliki persebaran yang tidak normal. Berikut hipotesis dalam penelitian:

1. H₀ : terdapat hubungan positif antara dimensi extraversion dengan kecenderungan *game online* pada remaja

H1: Terdapat hubungan negatif antara dimensi extraversion dengan kecenderungan *game online* pada remaja

2. H0 : terdapat hubungan positif antara dimensi agreeableness dengan kecenderungan *game online* pada remaja

H1: Terdapat hubungan negatif antara dimensi agreeableness dengan kecenderungan *game online* pada remaja

3. H0 : terdapat hubungan positif antara dimensi consciousness dengan kecenderungan *game online* pada remaja

H1: Terdapat hubungan negatif antara dimensi consciousness dengan kecenderungan *game online* pada remaja

4. H0 : terdapat hubungan positif antara dimensi emotional stability dengan kecenderungan *game online* pada remaja

H1: Terdapat hubungan negatif antara dimensi emotional stability dengan kecenderungan *game online* pada remaja

5. H0 : terdapat hubungan positif antara dimensi intellect dengan kecenderungan *game online* pada remaja

H1: Terdapat hubungan negatif antara dimensi intellect dengan kecenderungan *game online* pada remaja

Hasil uji hipotesis tipe kepribadian *Big Five* dan *game online* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.15 Uji Hipotesis

	r	Sig. (2-tailed)
Extraversion	-0,056	0.347

<i>Kecanduan game online</i>		
Agreeableness <i>Kecanduan game online</i>	-0,326	0.000
Consciousness <i>Kacanduan game online</i>	-0,136	0.000
Emotional stability <i>Kacanduan game online</i>	-0,238	0.000
Intellect <i>Kecanduan game online</i>	-0,432	0.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dimensi Extraversion dan kecanduan *game online* memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,056 dengan nilai signifikansi sebesar 0,347 ($p > 0,05$) Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi Extraversion dengan kecanduan *game online* pada remaja Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini ditolak.

Dimensi Agreeableness dan kecanduan *game online* memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,326 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p > 0,05$) Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi agreeableness dengan kecanduan *game online* pada remaja Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Dimensi consciousness dan kecanduan *game online* memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,136 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p > 0,05$) Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi consciousness dengan kecanduan *game online* pada remaja Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Dimensi emotional stability dan kecanduan *game online* memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,238 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p > 0,05$) Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi emotional stability dengan kecanduan *game online* pada remaja Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Dimensi intellect dan kecanduan *game online* memperoleh koefisien korelasi sebesar -0,432 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p > 0,05$) Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi intellect dengan kecanduan *game online* pada remaja Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

E. Pembahasan

1. Gambaran *Game online* Pada Remaja di Kota Makassar

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh oleh peneliti terhadap gambaran umum *kecenderungan* kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar yang umumnya berada pada tingkat sangat rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek terdiri dari 292 laki-laki dan 131 perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa pemain *game online* sesuai dengan penelitian Li dkk (2016) yang menyatakan bahwa 77,4% remaja laki-laki dan 22,6% remaja perempuan pemain *game online* mengalami kecanduan *game online*.

Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan Wiguna dkk (2020) menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game online* yang mengalami

kecanduan *game online* berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 94,1%. Hoeft dkk (2008) melaporkan bahwa terdapat perbedaan pada bagian otak laki-laki dan perempuan ketika bermain *game online*. Bagian otak yang akan merespon kesenangan dan ketergantungan ketika bermain *game online* daripada perempuan sehingga laki-laki akan merasa lebih terpacu menyelesaikan tugas-tugas dalam *game online*. Hal ini tersebut kemungkinan menjadi penyebab laki-laki lebih tertarik bermain *game online* daripada perempuan

Data demografis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa subjek yang berusia 16-17 tahun berjumlah sebanyak 148 orang dan untuk usia 18-20 tahun berjumlah 278 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pemain *game online* yang paling banyak dalam penelitian ini berjumlah sekitar 18-20 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian lekho dkk (2020) bahwa sebaran partisipan kecanduan *game online* paling banyak berusia 19-22 tahun. Pada saat usia ini remaja memiliki kebutuhan untuk didampingi dan berhubungan dengan orang lain. Masa ini ditandai dengan remaja yang ingin mencari relasi sosial dengan orang lain dan menciptakan hubungan yang bermakna

Berdasarkan suku, subjek paling banyak berasal dari suku Makassar yang berjumlah 251 orang, suku bugis sebanyak 85 orang dan untuk suku toraja sebanyak 87 orang.

Hasil deskriptif menunjukkan pada penelitian ini bahwa sebanyak 151 orang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah,

sebanyak 15 orang berada pada skor sangat tinggi, pada skor tinggi terdapat 141 orang, pada skor sedang terdapat 108 orang dan untuk skor rendah terdapat 9 orang.

2. Gambaran Kepribadian *Big Five* Pada Remaja di Kota Makassar

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti terhadap gambaran umum kepribadian *Big Five* pada remaja di kota makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi *extraversion* tidak berhubungan secara signifikan dengan kecanduan *game online*. Hal ini kemungkinan disebabkan karena tingkat *extraversion* dan kecanduan *game online* yang dimiliki subjek tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari mean pada dimensi *extraversion* dan kecanduan *game online* yang lebih kecil daripada mean teoritisnya.

Faktor lain juga yang diduga mempengaruhi hasil penelitian ini adalah keterbatasan alat ukur yang digunakan penelitian ini menggunakan skala IPIP-BEM 50 yang telah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia untuk mengukur dimensi kepribadian *Big Five*. Peneliti memilih menggunakan instrumen ini karena alat ukur IPIP-BFM-50 dapat digunakan secara bebas dan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Keterbatasan alat ukur terletak pada statistik item dan daya diskriminasi yang kurang baik. Salah satu cara untuk melihat statistik item adalah dengan cara menghitung korelasi item total dan melakukan seleksi item.

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *agreeableness* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris

agreeableness yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *agreeableness* yang tinggi berjumlah 167 dengan tingkat *agreeableness* sedang memiliki jumlah 67 orang, tidak ada tingkat *agreeableness* yang berada pada golongan tinggi, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 157 orang.

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *agreeableness* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris *agreeableness* yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *agreeableness* yang tinggi berjumlah 167 dengan tingkat *agreeableness* rendah memiliki jumlah 67 orang, tidak ada tingkat *agreeableness* yang berada pada golongan sangat tinggi, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 157 orang, untuk tingkat *agreeableness* sangat rendah berjumlah 32 orang.

Tingkat *agreeableness* yang tinggi membuat subjek cenderung ramah, suka bekerja sama, rendah hati, penuh toleransi, dan tulus. Karakteristik tersebut dapat mendukung subjek untuk menjalin hubungan personal yang baik dengan orang lain sehingga subjek tidak tertarik untuk mencari dukungan sosial lewat *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menegaskan bahwa individu dengan *agreeableness rendah* cenderung suka menyakiti dan menyebabkan orang lain merasa tersinggung, jengkel dan takut terintimidasi (Larsen & Buss, 2018). Mereka mungkin tidak mampu membentuk hubungan sosial yang baik karena terhambat oleh sifat kepribadiannya sehingga beralih ke *game online*

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *consciousness* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris *consciousness* yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *consciousness* yang tinggi berjumlah 181 dengan tingkat *consciousness* rendah memiliki jumlah 49 orang, untuk tingkat sangat tinggi *consciousness* berjumlah 1 orang, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 136 orang, untuk tingkat agreeableness sangat rendah berjumlah 53 orang.

Subjek yang memiliki tingkat *consciousness* yang tinggi akan cenderung teratur, disiplin, bertanggung jawab, tegas, dan berhati-hati. Sifat tersebut dapat mendorong subjek untuk lebih memperhatikan memperhatikan dan menjaga kesehatannya seperti mengontrol perilaku bermainnya untuk menghindari kecanduan *game online*. Penelitian sebelumnya mendukung hal tersebut dengan mengungkapkan bahwa *consciousness* dikatakan tidak sesuai dengan permainan *game online* karena remaja akan bertahan ketika menghadapi tantangan dan kesulitan seperti tugas sekolah daripada mengabaikan dan menghindarinya (Wittekk,2015). Disisi lain aktivitas *game online* dapat mengganggu indikasi remaja di bidang kehidupannya yang lain seperti bidang akademis (Braun dkk,2016)

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *intellect* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris *intellect* yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *intellect* yang tinggi berjumlah 160

dengan tingkat *intellect* rendah memiliki jumlah 147 orang, untuk tingkat sangat tinggi *intellect* berjumlah 2 orang, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 114 orang, untuk tingkat agreeableness sangat rendah tidak memiliki jumlah skor.

Tingkat *intellect* yang tinggi membuat subjek cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka mencoba hal baru, dan menyukai variasi dalam hidup. Pemain *game online* dengan karakteristik tersebut kemungkinan akan mencoba berbagai macam aktivitas yang menarik perhatiannya sehingga tidak akan fokus pada satu aktivitas saja seperti bermain *game online*. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa individu dengan *intellect* yang tinggi lebih sulit mengabaikan stimulus yang dialami sebelumnya (Leary Hoyle, 2009).

Hal ini menunjukkan individu menghabiskan waktu menjelajahi kehidupan nyata maupun virtual untuk memenuhi keingintahuan dan minat mereka (Salvar & Griffiths, 2019).

3. Hubungan Antara Dimensi Kepribadian *Big Five* dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Remaja di Kota Makassar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dimensi kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative yang signifikan antara dimensi *agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect*, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah skor *agreeableness*,

Conscientiousness, *Emotional Stability*, dan *Intellet*, maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar.

Hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi *Extraversion* dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja ($r=;p$) berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya dimensi *Extraversion* tidak diikuti oleh tingkat kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis pada *extraversion* ditolak, sedangkan hipotesis pada dimensi *agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellet* diterima.

4. Limitasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak lepas dari kekurangan dan keterbatasan. Adapun limitasi penelitian yang didapatkan selama melakukan penelitian yaitu statistik item dan daya diskriminasi yang kurang baik pada skala IPIM-BFM-50 yang mengakibatkan instrumen memiliki validates yang kurang baik karena tidak dapat mengukur atribut psikologis yang hendak diukur.

Penelitian ini dianggap kurang etis karena memberikan kompensasi yang cenderung berlebihan kepada subjek penelitian dalam proses pengambilan data.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara dimensi *agreeableness*, *conscientiousness*, *emotional stability*, dan *intellect* dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi skor *agreeableness*, *conscientiousness*, *emotional stability*, dan *intellect* maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya, semakin rendah skor *agreeableness*, *conscientiousness*, *emotional stability*, dan *intellect*, maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja. Di sisi lain hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara dimensi *Extraversion* dengan kecanduan *game online* pada remaja. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya dimensi *Extraversion* tidak diikuti oleh tingkat kecanduan *game online* pada remaja.

B. Saran

1. Bagi remaja

Remaja diharapkan lebih mampu memahami kepribadiannya sehingga dapat mengetahui apa yang baik dan buruk bagi dirinya. Remaja juga diharapkan lebih terbuka terhadap orang sekitarnya terutama orang tua dan tidak merasa sendiri maupun tertekan dalam menghadapi permasalahannya.

Dalam era teknologi ini, remaja diharapkan untuk lebih bijak dalam menggunakan internet terutama dalam bermain *game online* sehingga tidak berlebihan.

2. Bagi orangtua

Orangtua diharapkan dapat melakukan pengawasan dan pendampingan pada remaja sehingga perilaku bermain *game online* pada remaja lebih terkontrol. Komunikasi yang konstan antara orangtua dan remaja juga perlu dilakukan supaya orang tua dapat lebih memahami kepribadian dan permasalahan yang dihadapi remaja.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Berikut merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan oleh peneliti selanjutnya:

- a. Dalam penelitian ini ditemukan sejumlah item yang problematik dari alat ukur IPIP-BEM-50 yang diadaptasi sehingga diharapkan peneliti selanjutnya menggunakan alat ukur yang sama.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan kompesasi yang sesuai kepada subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. In *Pearson Prentice Hall* (2nd ed.). Pearson Education, Inc. http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14053/3597646.cw/index.html
- Akhtar, H., & Azwar, S. (2019). Indonesian Adaptation and Psychometric Properties Evaluation of the *Big Five* Personality Inventory: IPIP-BFM-50. *Jurnal Psikologi*, *46*(1), 32–44. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33571>
- Aziz, A. (2018). Kecanduan *game online*, 10 Anak di Banyumas alami gangguan mental. *Merdeka*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Azwar, S. (1993). “Kelompok Subjek Ini Memiliki Harga Diri Yang Rendah”; Kok, Tahu...? *Buletin Psikologi*. *1*(2), 13–17. <https://doi.org/10.22146/bpsi.13160>
- 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>
- Burger, J. M. (2011). *Introduction to personality*. (8th ed) Wadsworth Cengage Learning
- Coaley, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, *52*(2), 133–138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1995). Domains and Facets : Hierarchical Personality Assessment Using the Revised NEO Personality Inventory. *Journal of Personality Assessment*, *64*, 21–50. <https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6401>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative, and Qualitative Research* (4th Ed). Pearson Education, Inc.
- de Raad, B. & Perugini, M. (2002). *Big Five* Factor Assessment: Introduction. In *Big Five assessment* (pp. 1–18). Hogrefe & Huber Publishers.
- de Raad, B. (2000). *The Big Five Personality Factors: The Psycholexical Approach to Personality*. Hogrefe & Huber Publishers. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc3&NEWS=N&AN=2001-17509-000>

- Febriandari, D., Nauli, F. A., & HD, S. R. (2016) Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56
- Feist, J. & Feist, G. J. (2008). *Theories of Personality* (7th ed.). McGraw-Hill
- Goldberg, L. R. (1990). An Alternative “Description of Personality”: The *Big Five* Factor Structure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59(6), 1216– 1229. <https://doi.org/10.1117/12.642204>
- Goldberg, L. R. (1992). The Development of Markers for the *Big Five* Factor Structure. *Psychological Assessment Assessment*, 4(1), 26–42.
- Goldberg, L. R., Johnson, J. A., Eber, H. W., Hogan, R., Ashton, M. C., Cloninger, C. R., & Gough, H. G. (2006). The International Personality Item Pool and the Future of Public-Domain Personality Measures. *Journal of Research in Personality*, 40(1), 84–96. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2005.08.007>
- Griffiths, M D., Kuss, D.J, & King, D.L. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308–318. <https://doi.org/10.2174/157340012803520414>
- Griffiths, M. (2005a). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D. (2010b). Young people, online gaming and addiction. *Highlight No.258*, 258.
- Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. In *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (pp. 1–6). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does Video Game Addiction Exist? In *Handbook of computer game studies* (pp. 359–368). MIT Press. <http://scholar.google.com.my/scholar.bib?q=info:tHv90cicMNEJ:scholar.google.com/&output=citation&scisig=AAGBfm0AAAAAU5AUZLqLQM yS3B1w4aUuB WNaml4TDpQI&scisf=4&hl=en>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(4), 479–487. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.479>
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Aslund, C. (2012). Influences Of Motives To Play And Time Spent Gaming On The Negative Consequences Of Adolescent Online Computer Gaming. *Computers in Human Behavior*, 28, 1379–1387. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.023>

- Hurlock, E. B. (1999). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The *Big Five* Trait Taxonomy: History, Measurement, and Theoretical Perspectives. In *Handbook of Personality: Theory and Research* (2nd ed.). Guilford Press. <https://doi.org/10.1109/ICARM.2016.7606898>
- John, O. P., Robins, R. W., & Pervin, L. A. (2008). *Handbook of Personality Theory and Research* (Third). The Guilford Press. <https://doi.org/10.3905/jpe.2000.319978>
- Khan, A., & Muqtadir, R. (2016). Motives Of Problematic and Nonproblematic Online Gaming Among Adolescents and Young Adults. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31(1), 119–138.
- Kim, K. H., Park, J. Y., Kim, D. Y., Moon, H. Il, & Chun, H. C. (2002). E-Lifestyle & Motives to Use Online Games. *Irish Marketing Review*, 15(2), 71–77. <http://arrow.dit.ie/jouimriss><http://arrow.dit.ie/jouimriss/26>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, & Prevention. In *Academic Press*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 320–333. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9289-y>
- Kompas.com (2018, 17 Oktober). Ada 60 Juta Gamers, Potensi Iklan di "Game Mobile" Kurang Dilirik Diakses dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/10/17/214800126/ada-60-juta-gamers-potensi-iklan-di-game-mobile-kurang-dilirik>
- Kuss, Daria J, & Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30(1), 15–17.
- Kuss, Daria Joanna, & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

- Larsen, R., & Buss, D. M. (2018). Personality Psychology: Domains of Knowledge About Human Nature. In *Personality Psychology* (6th Ed). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.4324/9780429056031>
- Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research af Theory*. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, *12*(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., Shao, T., Fang, T., Chen, X., Lin, S., Qi, J., Cai, Y., & Shen, H. (2020). Prevalence of internet gaming disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among chinese adolescent gamers. *Frontiers in Psychiatry*, *11*(598585), 1–8. <https://tinyurl.com/4f5j3ekt>
- Liu, D., & Campbell, W. K. (2017). The *Big Five* Personality Traits, Big Two Metatraits and Social Media: A Meta-Analysis. *Journal of Research in Personality*, *70*, 229–240. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2017.08.004>
- Manning, M. L. (2016). Havighurst's Developmental Tasks , Young Adolescents, and Diversity. *The Clearing House*, *76*(2), 75–78.
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the *Big Five* Personality Traits. *European Addiction Research*, *20*, 129–136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurmagandi, B., & Hamid, A. Y. S. (2020). PREDISPOSING ADDICTION FACTOR TO *GAME ONLINE*: A SYSTEMATIC REVIEW. *Jurnal Profesi Medika : Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*, *14*(1), 99–110. <https://doi.org/10.33533/jpm.v14i1.1654>
- Papalia, D.E; Feldman, R. D. & Martorell, G. (2014). *Menyelami perkembangan manusia*. (Ed. ke 12). Penerbit Salemba Humanika.
- Ramadhan, A. S. (2021). Ratusan Anak Dilarikan ke Rumah Sakit Jiwa akibat Kecanduan *Game online* *Suarajabar.id*. <https://jabar.suara.com/read/2021/03/16/143132/ratusan-anak-dilarikan-ke-rumah-sakit-jiwa-akibat-kecanduan-game-online?page=all>

- Şalvarlı, Ş. İ., & 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*.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence* (15th Ed). McGraw-Hill. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0A>. <https://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0A>. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0A>. <https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0A>. <http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Santrock, J.W. (2005). *Adolescence: perkembangan remaja*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Saputri, G. M. D., & Coralia, F. (2019). Hubungan antara Kepribadian dan Perilaku Adiksi *Game online* pada Pemain *Game online* di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 5, 265–271
- Soto, C. J. (2018). *Big Five Personality Traits*. *The SAGE Encyclopedia of Lifespan Human Development*, 240–241. <https://doi.org/10.4135/9781506307633.n93>
- Soto, Christopher J., & Jackson, J. J. (2013). *Five-Factor Model of Personality*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199828340-0120>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Alfabeta, CV.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi* (Pertama). Universitas Sanata Dharma.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Universitas Sanata Dharma.
- Wang, C. W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W., & Tse, S. (2014). Exploring Personality Characteristics of Chinese Adolescents with Internet-Related Addictive Behaviors: Trait Differences for Gaming Addiction and Social Networking Addiction. *Addictive Behaviors*, 32–35. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039>
- Wiguna, I. G. R. P., Lesmana, C. B. J., & Widiana, I. G. R. (2020). Personality traits in online game addiction in Denpasar. *Journal of Clinical and Cultural Psychiatry*, 1(2), 32–34. <https://doi.org/10.36444/jccp.v1i2.14>
- Wood, S. E., Wood, E. G., & Boyd, D. (2014). *Mastering The World of Psychology* (5th ed.). Pearson Education, Inc.

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. John Wiley & Sons, Inc. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0A> <https://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0A> <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0A> <https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0A> <http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>

UNIVERSITAS

BOSOWA



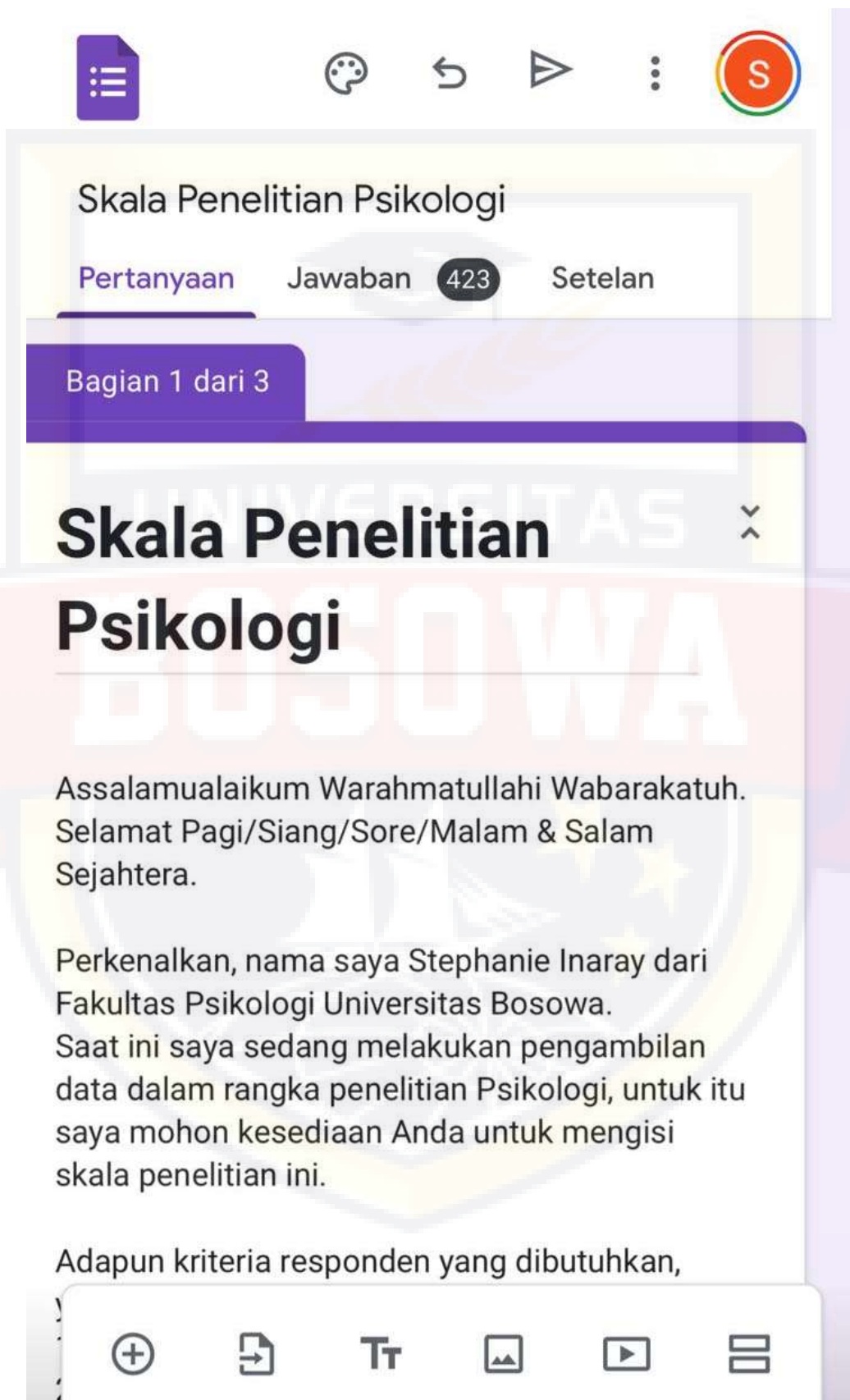




UNIVERSITAS

Lampiran 1

Contoh Skala Penelitian



The image shows a screenshot of a Google Forms survey. At the top, there are navigation icons: a purple document icon, a palette icon, a back arrow, a forward arrow, a vertical ellipsis, and a red circle with a white 'S'. Below these is the title 'Skala Penelitian Psikologi'. Under the title, there are three tabs: 'Pertanyaan', 'Jawaban' (with a '423' badge), and 'Setelan'. A purple bar indicates 'Bagian 1 dari 3'. The main content area has a large heading 'Skala Penelitian Psikologi' with a close icon. Below the heading is a greeting: 'Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam & Salam Sejahtera.' This is followed by an introduction: 'Perkenalkan, nama saya Stephanie Inaray dari Fakultas Psikologi Universitas Bosowa. Saat ini saya sedang melakukan pengambilan data dalam rangka penelitian Psikologi, untuk itu saya mohon kesediaan Anda untuk mengisi skala penelitian ini.' The text ends with 'Adapun kriteria responden yang dibutuhkan,'. At the bottom, there is a toolbar with icons for adding, inserting, text, image, video, and list.

Skala Penelitian Psikologi

Pertanyaan Jawaban 423 Setelan

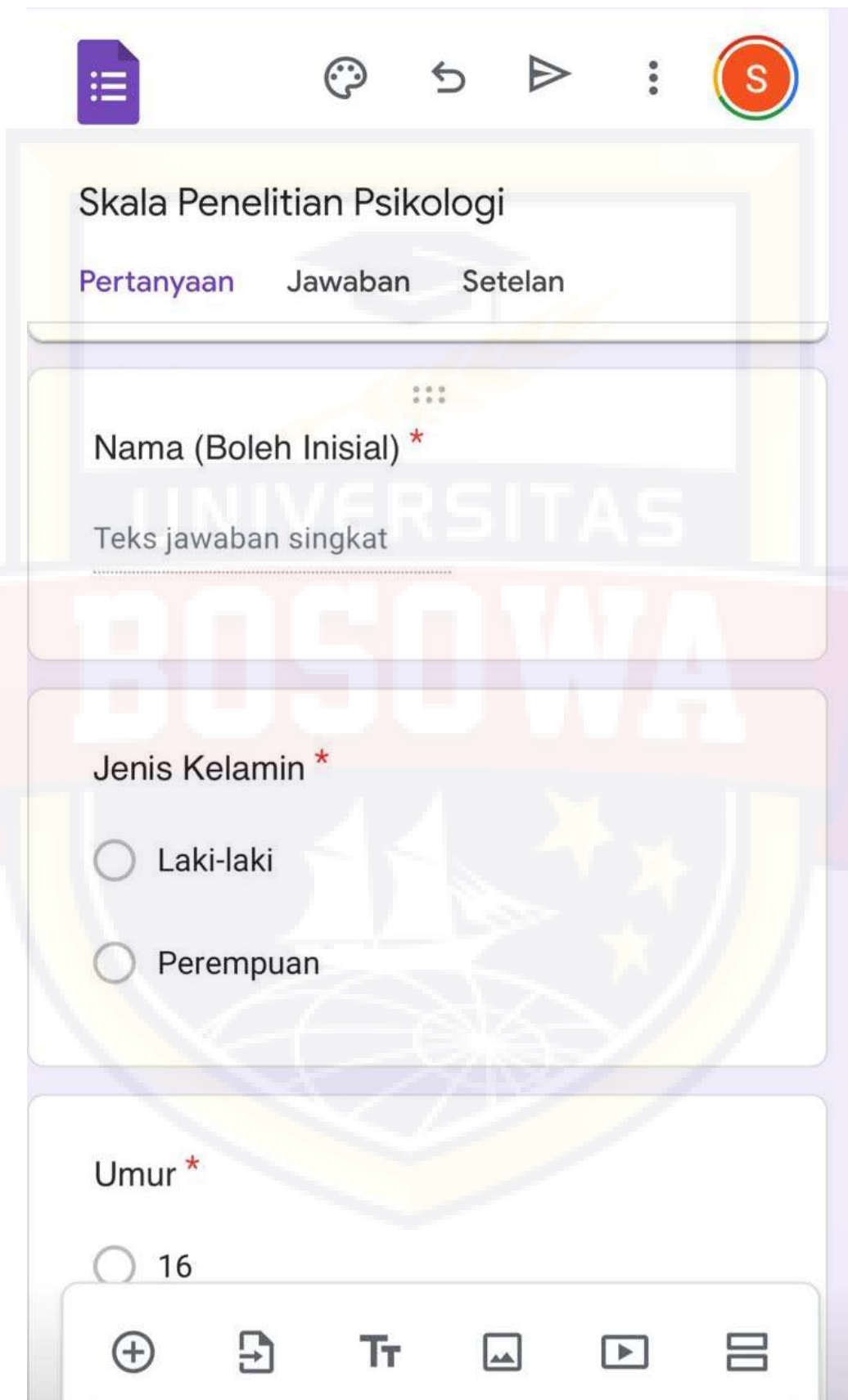
Bagian 1 dari 3

Skala Penelitian Psikologi

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam & Salam Sejahtera.

Perkenalkan, nama saya Stephanie Inaray dari Fakultas Psikologi Universitas Bosowa. Saat ini saya sedang melakukan pengambilan data dalam rangka penelitian Psikologi, untuk itu saya mohon kesediaan Anda untuk mengisi skala penelitian ini.

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan,



The image shows a mobile view of a Google Form titled "Skala Penelitian Psikologi". The form has a yellow header and is divided into several sections. At the top, there are navigation icons: a purple document icon, a speech bubble, a back arrow, a forward arrow, a vertical ellipsis, and a red circle with a white 'S'. Below the title, there are three tabs: "Pertanyaan" (selected), "Jawaban", and "Setelan". The first question is "Nama (Boleh Inisial) *", with a three-dot menu icon above it. Below this is a text input field with the placeholder "Teks jawaban singkat". The second question is "Jenis Kelamin *", with two radio button options: "Laki-laki" and "Perempuan". The third question is "Umur *", with a radio button option for "16". At the bottom, there is a toolbar with icons for adding content (+), inserting a link, text, image, video, and a list icon.

Skala Penelitian Psikologi

Pertanyaan Jawaban Setelan

Nama (Boleh Inisial) *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Umur *

16

Skala Penelitian Psikologi

Pertanyaan Jawaban Setelan

Bagian 2 dari 3

Petunjuk Pengisian Skala Bagian Pertama

Bacalah pernyataan dengan saksama & berilah jawaban pada pernyataan yang menurut Anda paling mendekati diri Anda atau sesuai dengan keadaan Anda, & tidak ada jawaban yang dianggap benar atau salah, dengan keterangan sebagai berikut:

Pilihlah "**SANGAT SESUAI**" jika pernyataan tersebut **SANGAT SESUAI** dengan diri Anda.

Pilihlah "**SESUAI**" jika pernyataan tersebut **SESUAI** dengan diri Anda.

Pilihlah "**NETRAL**" jika pernyataan tersebut **NETRAL** dengan diri Anda.

Pilihlah "**TIDAK SESUAI**" jika pernyataan



Lampiran 2
Contoh Input Data

jenis kelamin	usia	suku	pekerjaan	game yang dimainkan	waktu bermain
2	2	1	1	1	4
2	2	2	2	3	1
2	2	1	2	3	1
2	2	1	1	1	4
1	2	1	1	3	1
1	2	1	1	3	1
2	2	1	1	3	1
2	2	1	1	1	2
1	2	1	1	3	1
1	2	1	1	3	1
1	2	2	1	3	1
1	1	1	2	1	4
1	2	1	1	3	1
2	2	3	1	3	1
2	2	3	1	3	1
2	1	3	2	3	1
1	2	1	2	1	1
2	2	1	1	3	4
1	2	3	2	1	4
1	1	3	2	2	2
2	1	3	2	1	2
1	2	2	2	3	4
1	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	2	3	2
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	2	3
1	2	1	1	3	3
1	1	1	2	3	3
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	2	4
1	1	2	2	3	3
2	2	1	1	1	4
2	1	2	2	3	3
1	2	1	2	3	2
2	1	3	2	1	2
1	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	2	2	3	4
1	2	1	1	3	4
2	1	3	2	2	2
1	2	3	2	1	4
2	2	1	1	1	4
1	2	1	1	3	4

1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
2	1	2	2	3	3
1	2	1	1	1	4
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	1	3	2	1	2
1	2	2	2	3	4
2	1	3	2	3	2
1	2	3	2	3	4
1	2	1	1	1	4
1	2	1	2	2	2
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	1	1	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	2	4
2	1	2	2	3	3
1	1	1	2	3	4
1	1	2	2	3	3
1	2	3	2	1	4
1	2	2	2	3	4
1	2	2	1	3	3
1	1	3	2	3	2
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	3	2
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	1	4
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
1	1	2	2	3	3
1	2	1	1	2	4
2	1	2	2	2	3

1	2	1	1	3	3
1	2	1	1	1	4
1	2	2	1	3	3
1	2	1	2	3	2
2	2	1	1	3	4
1	1	3	2	3	2
1	2	1	1	1	4
1	2	2	2	2	4
2	1	3	2	1	2
2	1	3	2	3	2
1	2	3	2	3	4
2	2	1	1	3	4
1	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	3
1	1	1	2	3	4
2	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	3	2	1	4
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	1	2
1	1	3	2	3	2
1	2	2	2	3	4
1	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
1	2	2	1	2	3
1	2	1	2	3	2
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	2	3
1	2	1	1	1	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	1	4
1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	3	3
2	1	2	2	3	3
1	2	1	2	3	2
2	1	3	2	2	2
1	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	1	3	4
1	2	2	2	2	4
2	1	3	2	3	2
1	2	3	2	3	4

2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	2	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
2	1	2	2	2	3
1	2	1	1	2	4
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	1	2	2	2	3
1	1	1	2	1	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
1	1	3	2	1	2
1	2	2	2	3	4
2	1	3	2	2	2
1	2	3	2	2	4
2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	3	2
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	2	1	3	3
1	2	1	1	2	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	1	3
2	2	1	1	1	4
1	2	1	1	1	3
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
2	1	2	2	1	3
1	1	1	2	3	4
1	1	2	2	3	3
1	2	3	2	1	4
1	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	2	2	3	4
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	3	2
1	2	1	1	1	4
1	2	1	1	1	4
2	2	1	1	3	4
1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	1	3
2	2	1	1	1	4
2	1	2	2	3	3
1	1	1	2	1	3
2	2	1	1	1	4
2	1	2	2	3	3
1	2	1	1	1	4

1	2	1	1	2	3
1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	3	3
2	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	2	3	2
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	2	4
1	1	3	2	1	2
1	2	2	2	1	4
2	1	3	2	3	2
2	2	1	1	3	4
1	2	3	2	3	4
2	2	1	1	2	4
1	1	2	2	1	3
1	2	1	1	3	3
1	1	1	2	2	4
2	1	2	2	1	3
1	2	1	1	1	4
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	2	4
2	1	2	2	1	3
1	2	1	1	1	4
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	3
1	1	2	2	3	3
2	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
1	2	2	2	1	4
2	1	3	2	3	2
1	1	3	2	1	2
1	2	1	1	3	4
1	2	3	2	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	1	3	3
2	1	2	2	1	3
2	2	1	1	3	4
1	1	1	2	1	3

1	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4
2	2	1	1	1	4
1	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	2	3	2
1	1	3	2	1	2
1	2	3	2	3	4
1	2	2	2	1	4
2	1	3	2	2	2
2	1	3	2	3	2
1	2	2	1	3	3
1	2	1	1	3	4
1	2	1	2	3	2
1	2	2	2	3	4
2	1	3	2	3	2
2	1	3	2	1	2
1	2	3	2	3	4
2	2	1	1	3	4
1	1	3	2	3	2
1	2	1	1	3	4
1	2	2	1	1	3
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	4
1	1	2	2	1	3
1	1	1	2	2	4
1	1	1	2	3	3
2	2	1	1	2	4
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	3	2	3	4
1	2	2	2	2	4
1	2	2	1	3	3
1	1	3	2	3	2
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2
2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	2	2
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	3	2

1	2	2	2	3	4
2	1	3	2	2	2
1	2	1	2	3	2
1	2	3	2	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	2	1	3	3
1	1	3	2	3	2
2	1	2	2	3	3
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4
1	1	2	2	3	3
1	2	1	1	3	3
1	2	1	1	3	4
2	1	2	1	1	1
1	2	1	1	3	4
1	1	3	2	3	2
2	2	1	1	1	4
1	2	1	2	3	2
2	1	3	2	2	2
1	2	2	2	2	4
1	2	2	1	1	3
1	2	3	2	1	4
2	2	2	1	1	1
2	1	3	2	3	2
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
2	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	4
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3
1	1	1	2	3	3
1	1	2	2	1	3
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	1	4
2	1	3	2	1	2
1	2	1	2	3	2
1	2	3	2	3	4
1	2	2	2	1	4
2	1	3	2	3	2
1	2	1	1	2	4
1	1	3	2	3	2
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	3

2	2	1	1	1	4
2	1	3	2	3	2
1	2	1	2	3	2
2	1	3	2	3	2
1	2	2	2	3	4
1	2	3	2	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	2	1	3	3
1	1	3	2	3	2
2	1	2	2	1	3
1	1	1	2	3	3
1	2	1	1	3	3
2	2	1	1	3	4
1	1	1	2	1	4
1	1	2	2	2	3
1	2	1	1	1	3
1	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	1	1	3
2	2	1	1	3	4
2	2	1	1	3	4
1	1	1	2	3	4
1	2	1	1	1	4
1	1	1	2	2	3
1	1	2	2	3	3
2	1	2	2	1	3
1	2	1	1	1	3
2	2	1	1	3	4
2	1	3	2	1	2
1	2	2	2	2	4
1	1	3	2	2	2
1	2	1	1	3	4
1	2	3	2	1	4
1	2	1	1	3	4
1	2	1	2	3	2
1	2	2	1	3	3
2	1	3	2	3	2



Lampiran 3
Hasil Uji Asumsi

A. Uji Normalitas

Statistics

Unstandardized Residual

N	Valid	423
	Missing	0
Skewness		.020
Std. Error of Skewness		.119
Kurtosis		-.304
Std. Error of Kurtosis		.237

B. Uji Linearitas

1. *Game online terhadap extraversion*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online * Extraversion	Between Groups	(Combined)	15286.543	17	899.208	5.809	.000
		Linearity	247.647	1	247.647	1.600	.207
		Deviation from Linearity	15038.895	16	939.931	6.073	.000
	Within Groups		62687.670	405	154.784		
Total			77974.213	422			

2. *Game online terhadap agreeableness*

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online * Extraversion	Between Groups	(Combined)	15286.543	17	899.208	5.809	.000
		Linearity	247.647	1	247.647	1.600	.207
		Deviation from Linearity	15038.895	16	939.931	6.073	.000
	Within Groups		62687.670	405	154.784		
Total			77974.213	422			

Within Groups	62687.6 70	405	154.784		
Total	77974.2 13	422			

3. Game online terhadap conscientousnes

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online	Between	(Combined)	18726.844	19	985.623	6.704	.000
*	Groups	Linearity	1448.592	1	1448.592	9.853	.002
Conscientous		Deviation from Linearity	17278.251	18	959.903	6.529	.000
ness	Within Groups		59247.369	403	147.016		
	Total		77974.213	422			

4. Game online terhadap emotional stability

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online *	Between	(Combined)	34461.597	27	1276.355	11.587	.000
Emotional Stability	Groups	Linearity	4417.763	1	4417.763	40.104	.000
		Deviation from Linearity	30043.834	26	1155.532	10.490	.000
	Within Groups		43512.616	395	110.159		
	Total		77974.213	422			

5. Game online terhadap intellect

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online	Between	(Combined)	30880.219	18	1715.568	14.71	.000
* Intellect	Groups	Linearity	14555.997	1	14555.997	124.870	.000
		Deviation from Linearity	16324.222	17	960.248	8.238	.000

Within Groups	47093.994	404	116.569		
Total	77974.213	422			

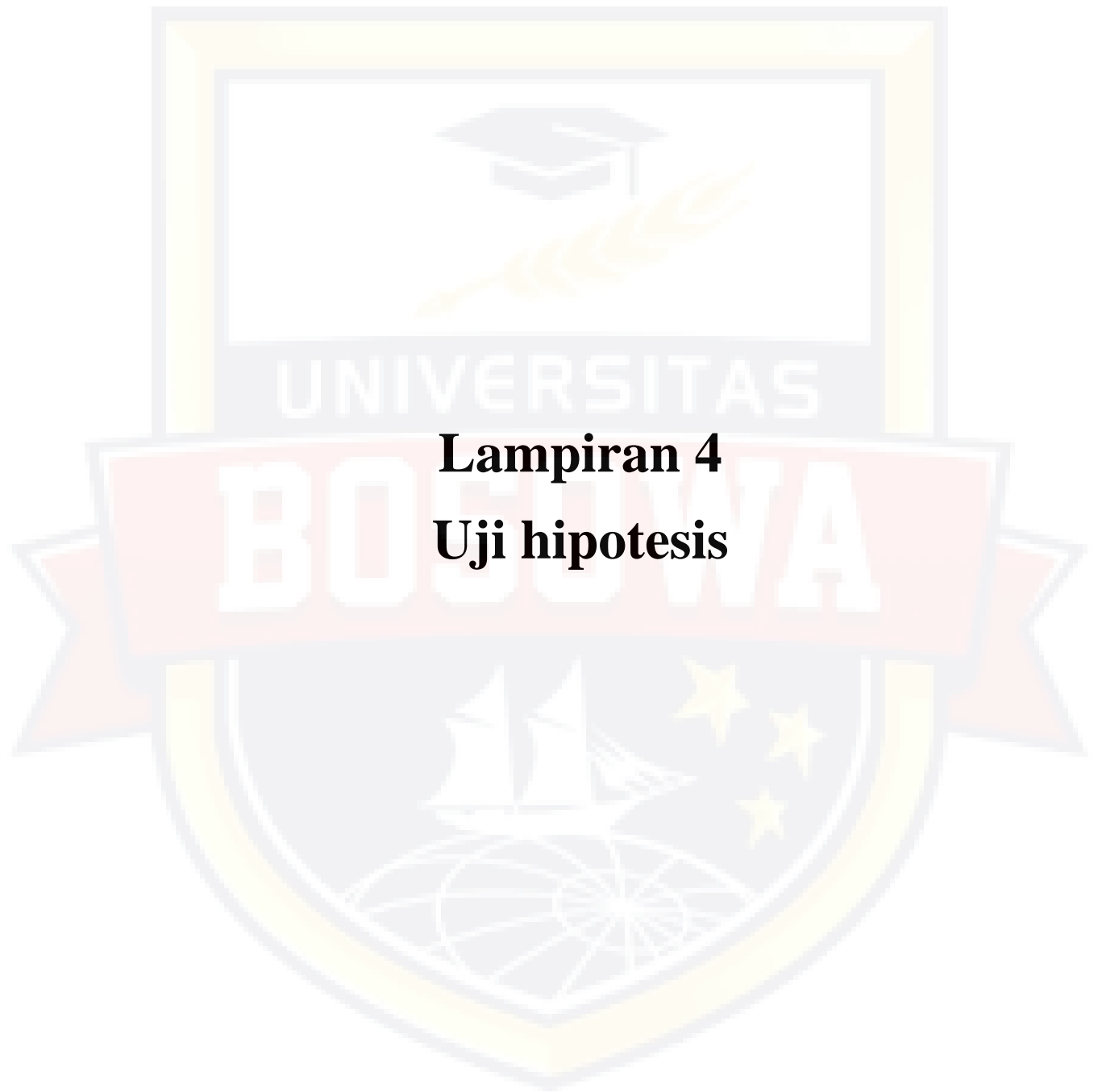
6. Game online terhadap big five

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Online * Blg Five	42966.391	42	1023.009	11.104	.000
Between Groups					
Linearity	6918.319	1	6918.319	75.096	.000
Deviation from Linearity	36048.072	41	879.221	9.544	.000
Within Groups	35007.822	380	92.126		
Total	77974.213	422			

BOSOWA





Lampiran 4
Uji hipotesis

Correlations

		Agreeablene ss	Conscientou sness	Emotional Stability	Intellect	Game Online
Agreeableness	Pearson	1	.621**	.790**	.610**	-.326**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	423	423	423	423	423
Conscientiousne ss	Pearson	.621**	1	.769**	.564**	-.136**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.005
	N	423	423	423	423	423
Emotional Stability	Pearson	.790**	.769**	1	.719**	-.238**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	423	423	423	423	423
Intellect	Pearson	.610**	.564**	.719**	1	-.432**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	423	423	423	423	423
Game Online	Pearson	-.326**	-.136**	-.238**	-.432**	1
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)	.000	.005	.000	.000	
	N	423	423	423	423	423

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		Extraversion	Game Online
Spearman's rho	Extraversion	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.
		N	423
Game Online		Correlation Coefficient	.046
		Sig. (2-tailed)	.347
		N	423