Kecanduan Game Online Ditinjau Dari *Big Five Personality*

Online Game Addiction Reviewed from Big Five Personalities

Ni Made Sintya Noviana Utami^(1*), Febby Safira Putri Wibowo⁽²⁾ & Putu Cintya Dewi⁽³⁾
Program Studi Psikologi, Universitas Bali Internasional, Indonesia

*Corresponding author: sintyanoviana@iikmpbali.ac.id

Abstrak

Game online merupakan suatu media hiburan yang banyak dimainkan oleh para remaja. Salah satu dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah kecanduan. Kecanduan game online dapat dipengaruhi berbagai faktor internal ataupun eksternal. Penelitian ini ingin meninjau kecanduan game online dari faktor internal individu yaitu variabel *big five personality*. Partisipan penelitian ini merupakan siswa SMA di Denpasar yang berjumlah 503 orang. Pengumpulan data menggunakan dua buah kuesioner yaitu kuesioner kecanduan game online dan *big five personality*. Teknik Analisis data yang digunakan yaitu regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *big five personality* terhadap kecanduan game online remaja dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Pengaruh yang diberikan tergolong lemah dengan nilai R sebesar 0,254 dan R square sebesar 0,065. Dari lima dimensi *big five personality*, satu dimensi yang berhubungan signifikan dengan kecanduan game online yaitu *conscientiousness*. Hubungan tersebut bersifat negatif dalam artian semakin tinggi nilai dimensi *conscientiousness* remaja, maka semakin kecil kecenderungannya mengalami kecanduan game online. Empat dimensi lainnya yaitu *extraversion*, *agreeableness*, *neuroticism*, dan *openness to experience* menunjukkan hubungan yang tidak signifikan dengan kecanduan game online. Nilai signifikansi dan nilai koefisien regresi masing-masing dimensi tersebut adalah sebagai berikut: *extraversion* (sig. 0,961; nilai koefisien sebesar -0,003), *agreeableness* (sig. 0,064; nilai koefisien sebesar -0,103), *neuroticism* (sig. 0,290; nilai koefisien sebesar -0,48), dan *openness to experience* (sig. 0,141; nilai koefisien sebesar -0,72).

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, *Big Five Personality*, Remaja.

Abstract

Online games are an entertainment medium that is widely played by teenagers. One of the negative impacts that can be caused is addiction. Online game addiction can be influenced by various internal or external factors. This study wanted to review online game addiction from individual internal factors, namely the big five personality variables. The participants of this study were high school students in Denpasar totaling 503 people. Data collection used two questionnaires, namely the online game addiction questionnaire and the big five personalities. The data analysis technique used is linear regression. The results showed that there was an influence of big five personality on adolescent online game addiction with a significance value of 0.000. The influence given is relatively weak with an R value of 0.254 and an R square of 0.065. Of the five dimensions of big five personalities, one dimension that is significantly related to online game addiction is conscientiousness. The relationship is negative in the sense that the higher the value of the adolescent conscientiousness dimension, the smaller the tendency to experience online game addiction. The other four dimensions of extraversion, agreeableness, neuroticism, and openness to experience showed insignificant associations with online game addiction. The significance value and regression coefficient value of each dimension are as follows: extraversion (sig. 0.961; coefficient value of -0.003), agreeableness (Sig. 0.064; coefficient value of -0.103), neuroticism (Sig. 0.290; coefficient value of -0.48), and openness to experience (Sig. 0.141; coefficient value of -0.72).

Keywords: Online Game Addiction, *Big Five Personality*, Adolescents.

DOI: <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v4i2.218>

Rekomendasi mensitasi :

Utami, N. M. S. N., Wibowo. S. F. P. & Dewi, P. C. (2023), Kecanduan Game Online Ditinjau Dari *Big Five Personality*. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 4 (2): 105-113.

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri, perkembangan teknologi semakin pesat. Penggunaan *mobile phone* sudah menjadi suatu kebutuhan di kalangan masyarakat khususnya remaja. Berbagai manfaat positif dapat dirasakan seperti kemudahan dalam berkomunikasi jarak jauh, mengakses informasi, dan bertransaksi. Selain itu, penggunaan *mobile phone* juga menjadi salah satu media hiburan yang banyak digemari. Berbagai permainan atau game online dikembangkan dan mewabah di kalangan remaja. Game online membuat individu tertantang untuk menyelesaikan game sampai selesai sehingga menimbulkan rasa puas pada diri individu.

Kecanduan game online didefinisikan sebagai ketergantungan terhadap game online yang menyebabkan terganggunya kehidupan individu (Griffiths, 2010). Anhar (2014) juga menjelaskan kecanduan game online adalah keadaan dimana individu terikat pada kebiasaan dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan durasi, frekuensi, dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ditimbulkan pada dirinya. Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menyebutkan terdapat beberapa aspek yang menunjukkan individu mengalami kecanduan game online yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict* dan *problem*.

Banyak kasus akibat kecanduan game online terjadi seperti yang diberitakan dalam Tribunnews (2014), belasan pelajar disidak bermain game online pada saat jam pelajaran sekolah di Jalan Pantai Labu Desa Sekip Kecamatan Lubuk Pakam

Deliserdang. Pelajar yang kecanduan bermain game online menjadi malas mengikuti kegiatan sekolah yang berdampak pada prestasi belajarnya. Selain itu juga terjadi kasus-kasus kriminal akibat game online. Salah satunya yang telah dipaparkan dalam pemberitaan online Baliexpress.jawapos.com (2017), sembilan orang remaja ditangkap aparat kepolisian akibat kasus pencurian uang "sesari" di sebuah tempat ibadah. Pelaku menyatakan bahwa uang hasil curian tersebut akan digunakan untuk bermain game online.

Salah satu penelitian yang dilakukan Kurniawan (2017) tentang "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Hasil penelitian tersebut menunjukkan intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan prokrastinasi tersebut yaitu dengan mengurangi intensitas bermain game online. Penelitian yang dilakukan Masya dan Candra (2016) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik menunjukkan hasil bahwa faktor eksternal dan internal sangat mempengaruhi perilaku peserta didik dalam bermain game online.

Kasus-kasus di atas dan beberapa penelitian lainnya membutuhkan penanganan serius dari berbagai pihak sehingga tidak merusak karakter penerus bangsa. Terlebih lagi hal ini banyak terjadi pada remaja dimana mereka sedang dalam masa pencarian jati diri. Menurut

Santrock (2011) remaja merupakan tahapan perkembangan dengan ciri sering mengalami krisis identitas. Hal ini menyebabkan remaja menjadi agresif, tidak stabil, kegoyahan emosional dan sensitif, konflik antara sikap dan perilaku, terlalu cepat dan gegabah mengambil tindakan ekstrim.

Pencarian jati diri merupakan salah satu bagian penting dalam pembentukan kepribadian remaja. Kepribadian merupakan karakteristik psikologis yang tertanam kuat, diekspresikan secara otomatis hampir di setiap area fungsi psikologis (Sari & Shabri, 2016). McCrae dan Costa (dalam Feist & Feist, 2008) membagi teori kepribadian *The Five Factor Model of Personality* ke dalam lima besar faktor atau dimensi kepribadian, yaitu *extraversion*, *agreeableness*, *neuroticism*, *conscientiousness*, dan *openness to experience*. Kepribadian tersebut mempengaruhi seseorang dalam berperilaku sehingga pendekatan yang digunakan dalam mengatasi permasalahan perlu untuk memperhatikan tipe kepribadian.

Selama ini beberapa intervensi telah diteliti seperti meningkatkan dukungan sosial, memberikan terapi seperti *cognitive behavior therapy*, *rational emotive behavior therapy* dan berbagai intervensi lainnya untuk menurunkan tingkat kecanduan game online. Meskipun demikian, intervensi-intervensi tersebut belum sepenuhnya mampu mengatasi permasalahan di masyarakat. Diperlukan suatu program yang lebih komprehensif dan sesuai dengan kepribadian dari remaja sehingga intervensi menjadi tepat sasaran. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

apakah ada pengaruh *big five personality* terhadap kecanduan game online pada remaja. Penelitian ini dilakukan sebagai langkah awal dalam penyusunan program intervensi yang lebih komprehensif untuk menurunkan tingkat kecanduan game online ataupun membuat suatu program pencegahan kecanduan game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Adapun variabel yang diteliti yaitu *big five personality* dan kecanduan game online. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri di Denpasar. Sampel kemudian dipilih dengan teknik *random sampling*. Skala pengukuran pada penelitian ini ada dua yaitu skala kecanduan game online dan skala *big five personality*. Kedua skala pengukuran menggunakan kuesioner dengan skala *likert*. Skala pengukuran kecanduan game online diadaptasi dari penelitian Bai (2015) berdasarkan aspek-aspek skala Lemmers, Velkenburg, dan Peter (2009). Skala kecanduan game online terdiri dari 40 item yang sudah teruji reliabilitas dan validitasnya. Reliabilitas skala kecanduan game online sebesar 0,964 dengan nilai validitas diatas 0,30. Skala *big five personality* diadaptasi dari penelitian Bessma (2018) berdasarkan lima domain kepribadian seperti yang dijelaskan oleh Goldberg (dalam Larsen & Buss, 2008). Skala *big five personality* terdiri dari 37 item yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Reliabilitas skala *big five personality* sebesar 0,904 dengan nilai validitas sebesar 0,30.

Pelaksanaan pengumpulan data memperhatikan kode etik penelitian seperti tidak mengganggu ataupun mengancam keselamatan partisipan, dan menjaga kerahasiaan identitas partisipan. Data dianalisis dengan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat dilakukan untuk memperoleh deskripsi karakteristik dari masing-masing variabel yang diteliti dan untuk menggambarkan usia serta jenis kelamin dari partisipan penelitian. Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing tipe kepribadian berpengaruh terhadap kecanduan game online pada remaja. Uji statistik yang digunakan adalah *regresi linier*. Apabila nilai signifikansi dari pengukuran tersebut lebih kecil dari nilai Alpha (0,05), maka hipotesis penelitian dapat diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipan penelitian ini berjumlah 503 orang yang berasal dari delapan SMA Negeri di Denpasar. Karakteristik partisipan digambarkan berdasarkan jenis kelamin dan usia. Sebanyak 208 orang partisipan berjenis kelamin laki-laki dan 295 orang berjenis kelamin perempuan. Dilihat dari nilai rata-rata kecanduan game online berdasarkan jenis kelamin, partisipan laki-laki memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan partisipan perempuan. Adapun nilai rata-rata kecenderungan kecanduan game online pada partisipan laki-laki yaitu sebesar 84,87 sedangkan nilai rata-rata partisipan perempuan yaitu 73,53.

Rentang usia partisipan yaitu usia 14 sampai dengan 18 tahun. Sebagian besar partisipan berusia 15 tahun yaitu sebanyak 261 orang. Usia 14 tahun

berjumlah 14 orang, usia 16 tahun berjumlah 144 orang, usia 17 tahun berjumlah 71 orang, dan 18 tahun berjumlah 13 orang. Berdasarkan data yang diperoleh juga dapat dilihat nilai rata-rata kecenderungan partisipan mengalami kecanduan game online paling tinggi pada usia 14 tahun yaitu sebesar 86,29. Nilai tertinggi kedua ditemukan pada usia 18 tahun dengan nilai rata-rata sebesar 82,08, dilanjutkan dengan usia 15 tahun yaitu nilai rata-rata 78,14, usia 16 tahun dengan nilai rata-rata 77,94, dan usia 17 tahun dengan nilai rata-rata 76,77.

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), seseorang mengalami kecanduan game online dapat dilihat dari tujuh aspek berikut yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*. Kategorisasi skor kecanduan game online dapat dibedakan menjadi lima kategori yaitu, sangat tinggi ($X > 168$), tinggi ($136 < X < 168$), sedang ($104 < X < 136$), rendah ($72 < X < 104$), dan sangat rendah ($X < 72$). Berdasarkan analisis data diperoleh hasil sebagian besar partisipan yaitu sebanyak 246 orang memiliki skor kecanduan game online pada kategori rendah. Sebanyak 185 orang lainnya berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan 70 orang memiliki kategori skor sedang, dan 2 orang memiliki skor pada kategori tinggi.

Selain diperoleh gambaran tingkat kecanduan game online partisipan, hasil penelitian juga menggambarkan tentang skor kecanduan game online yang dilihat dari masing-masing aspeknya. Skor tertinggi kecanduan game online partisipan pada aspek *relapse* dengan nilai rata-rata sebesar 12,06. Aspek tertinggi

kedua yang dialami oleh partisipan yaitu *mood modification* dengan nilai rata-rata 12,03. Aspek selanjutnya yaitu *tolerance* dengan nilai rata-rata sebesar 12, aspek *saliency* sebesar 11,59, dan aspek *withdrawal* sebesar 11,35. Dua aspek dengan nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya yaitu aspek *problem* sebesar 9,30 dan *conflict* sebesar 9,63.

Feist dan Feist (2008) mendefinisikan kepribadian sebagai suatu pola sifat yang memiliki karakter unik dan relatif permanen, yang pada akhirnya memunculkan perilaku individu. Secara garis besar kepribadian menurut Goldberg (dalam Larsen & Buss, 2008) dapat dibagi menjadi lima domain yang disebut sebagai *big five personality* yaitu, *agreeableness*, *extraversion*, *neuroticism*, *conscientiousness*, dan *openness to experience*.

Partisipan lebih dominan memiliki dimensi kepribadian *agreeableness* dengan nilai rata-rata sebesar 22,96. Dimensi kedua yang banyak dimiliki yaitu *conscientiousness* dengan nilai rata-rata sebesar 22,54, dilanjutkan dengan dimensi kepribadian *extraversion* dengan nilai rata-rata sebesar 20,8, dimensi *openness to experience* nilai rata-rata sebesar 20,29, dan terakhir yang paling rendah adalah dimensi kepribadian *neuroticism* yaitu sebesar 13,49.

Sebelum dilakukan analisis regresi, dilakukan beberapa uji asumsi yaitu pengujian normalitas data, linieritas, dan multikolinieritas. Hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov-smirnov* menunjukkan data kecanduan game online dan *big five personality* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi sebesar 0,717. Hasil uji

linieritas juga menunjukkan kedua data bersifat linier dengan nilai signifikansi sebesar 0,220. Peneliti juga melakukan uji multikolinieritas untuk melihat hubungan antar dimensi dari *big five personality*. Hasil uji menunjukkan tidak terjadi multikolinieritas dengan nilai *tolerance* masing-masing dimensi lebih besar dari 0,10 dan nilai VIT lebih kecil dari 10.

Analisis data menggunakan regresi linier menunjukkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti ada pengaruh *big five personality* terhadap kecanduan game online. Hubungan antar kedua variabel tersebut tergolong lemah dengan nilai R sebesar 0,254. Kontribusi variabel *big five personality* terhadap kecanduan game online partisipan sebesar 6,50%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Korelasi yang terjadi bersifat negatif yang menunjukkan semakin tinggi nilai *big five personality* partisipan, maka tingkat kecanduan game online partisipan semakin rendah. Koefisien korelasi dari masing-masing dimensi *big five personality* terhadap kecanduan game online digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1. Koefisien korelasi dimensi big five personality terhadap kecanduan game online

Dimensi Big Five Personality	Koefisien Regresi	Nilai T	Nilai Signifikansi
Ekstraversi	-0,003	-0,49	0,961
Agreeableness	-0,103	-1,859	0,064
Neuroticism	-0,048	-1,106	0,290
Conscientiousness	-0,151	-3,219	0,001
Openness to Experience	-0,072	-1,473	0,141

Masing-masing dimensi *big five personality* berkontribusi terhadap kecenderungan partisipan mengalami kecanduan game online meskipun korelasinya tergolong rendah. Berdasarkan hasil analisis di atas, hanya satu dimensi yang berpengaruh secara

signifikan yaitu dimensi *conscientiousness* dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Empat dimensi lainnya tidak berhubungan secara signifikan. Nilai signifikansi masing-masing dimensi sebagai berikut: dimensi *ektraversion* sebesar 0,961, *agreeableness* sebesar 0,064, *neuroticism* sebesar 0,290, dan *openness to experience* sebesar 0,141

Permainan game online merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati oleh remaja. Media hiburan yang tercipta dari perkembangan teknologi yang semakin pesat menimbulkan berbagai dampak pada remaja seperti yang disampaikan dalam beberapa jurnal penelitian seperti munculnya perilaku antisosial, menurunnya motivasi belajar siswa, bahkan ada yang mengalami kecanduan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebagai besar partisipan memiliki tingkat kecanduan game online yang tergolong rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan partisipan masih mampu mengendalikan pikiran dan perasaan dalam bermain game online. Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) salah satu aspek yang menunjukkan seseorang mengalami kecanduan game online adalah *saliency*. *Saliency* adalah aktivitas bermain game menjadi aktivitas yang paling penting dan mendominasi pikiran, perasaan serta perilaku seseorang.

Selain pengendalian pada aspek *saliency*, partisipan juga memiliki skor rendah pada aspek *tolerance*. *Tolerance* merupakan salah satu aspek game online dimana seseorang menjadi lebih sering bermain game online dan intensitas bermain game online seseorang semakin lama semakin bertambah (Lemmens, Valkenburg dan Peter, 2009). Partisipan

tampak masih mampu mengontrol intensitas bermain sehingga tidak mengganggu aktivitas keseharian mereka. Skor rendah juga tampak pada aspek *mood modification*. Partisipan tidak mengalami perubahan mood ekstrim ataupun menjadikan game online sebagai suatu pelarian dari permasalahan mereka. Meskipun game online menjadi salah satu media hiburan yang memberikan rasa senang, partisipan mampu mengatur perasaannya untuk tidak berlarut dengan emosi yang ditimbulkan saat bermain game.

Nilai yang cukup rendah juga tampak pada aspek *withdrawal*, *relapse*, dan *problem*. Partisipan tidak mengalami gejala negatif ketika hendak berhenti atau tidak bisa bermain game online. Rasa murung, tidak bersemangat dan perasaan negatif lainnya tidak terlalu dirasakan. Keinginan untuk kembali bermain disaat partisipan telah berhenti bermain juga masih dapat dikendalikan. Partisipan juga dapat mengontrol diri sehingga tidak memunculkan berbagai permasalahan-permasalahan akibat bermain game online.

Aspek dengan nilai rata-rata yang tergolong sangat rendah ditunjukkan pada aspek *conflict*. Sebagai media hiburan yang terkadang menimbulkan perubahan emosional, kompetisi, ataupun persaingan antar pemain tidak membuat partisipan berkonflik dengan lingkungannya. Hanya 13,91% partisipan memiliki nilai kecanduan game online dengan kategori sedang, dan 0,40% tergolong tinggi. Tingkat kecanduan yang dialami oleh partisipan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Penelitian ini meninjau salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang yaitu kepribadian.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar partisipan memiliki dimensi kepribadian *agreeableness*. Dimensi kepribadian ini menunjukkan kualitas orientasi interpersonal seseorang yang cenderung penyanyang hingga sifat antagonis baik pikiran, perasaan, maupun perilakunya. Nilai rata-rata partisipan pada dimensi *agreeableness* tergolong tinggi. Menurut Goldberg (dalam Larsen & Buss, 2008) individu yang memiliki skor tinggi dalam dimensi ini cenderung berhati lembut, mudah percaya, suka menolong, dan pemaaf.

Dimensi kedua yang cukup banyak dimiliki oleh partisipan adalah *conscientiousness*. Dimensi kepribadian ini menggambarkan individu yang terorganisasi, dapat diandalkan, tipe pekerja keras, memiliki disiplin diri dan fokus terhadap pencapaian, tegas, ambisius, dan kaku (Goldberg dalam Larsen & Buss, 2008). Nilai rata-rata partisipan pada dimensi ini tergolong tinggi. Partisipan memiliki sifat pekerja keras, tekun, dan tepat waktu. Dimensi kepribadian yang juga cukup tinggi dimiliki partisipan adalah *openness to experience*. Dimensi kepribadian mengacu pada besarnya minat seseorang dalam melakukan penyesuaian dengan situasi baru. Individu yang memiliki keterbukaan tinggi umumnya kreatif, imajinatif, penuh rasa ingin tahu, dan memiliki minat yang luas (Goldberg dalam Larsen & Buss, 2008).

Kepribadian partisipan pada dimensi *extraversion* tergolong sedang. Dimensi *extraversion* menggambarkan kuantitas dan intensitas dari hubungan interpersonal, tingkat aktivitas, kebutuhan untuk mendapatkan stimulasi, dan kapasitas untuk berbahagia (Goldberg

dalam Larsen & Buss, 2008). Partisipan cukup aktif bersosialisasi, bergaul dan hangat dalam menjalin relasi dengan orang lain. Dimensi *neuroticism* partisipan juga tergolong sedang yang menandakan partisipan cukup mampu menjaga kestabilan emosi dan melakukan coping stres ketika menghadapi suatu permasalahan. Gambaran kepribadian partisipan tersebut kemudian dianalisis dengan kecenderungan seseorang mengalami game online. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh *big five personality* terhadap kecanduan game online partisipan. Pengaruh *big five personality* terhadap kecenderungan partisipan mengalami game online tergolong lemah dengan kontribusi sebesar 6,5%.

Ketika dilakukan analisis kecanduan game online ditinjau dari masing-masing dimensi *big five personality*, diperoleh hasil ada satu dimensi yang berpengaruh secara signifikan yaitu dimensi *conscientiousness*. Arah hubungan bersifat negatif yang menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai dimensi *conscientiousness*, maka semakin rendah kecenderungan orang mengalami kecanduan game online. Menurut Simmering Colquitt, Neo, & Porter (2003), *conscientiousness* menunjukkan derajat keteraturan, ketahanan, dan motivasi yang mengarahkan individu pada tujuan. Meskipun melakukan permainan game online, partisipan mampu mengatur waktu sehingga keseimbangan antara bermain dan belajar masih tetap terjaga. Adanya motivasi yang terarah pada pencapaian tujuan membantu partisipan mengendalikan pikiran dan perasaan dari aktivitas-aktivitas yang merugikan. Roberts, Lejuez, Krueger, Richards, dan Hill (2014) juga menye-

butkan bahwa *conscientiousness* merupakan sebuah konstruk kepribadian yang berpengaruh terhadap kesehatan individu, *positive aging*, dan *human capital*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan *conscientiousness* menjadi dimensi yang paling dominan berkontribusi terhadap rendahnya kecanduan game online partisipan.

Empat dimensi lainnya menunjukkan hasil tidak berhubungan secara signifikan dengan kecanduan game online memiliki kontribusi yang lebih rendah dibandingkan *conscientiousness* yaitu *agreeableness*, *openness to experience*, *neuroticism*, dan *extraversion*. Meskipun tidak menunjukkan hubungan yang signifikan, dimensi *agreeableness* memiliki kontribusi yang cukup besar yaitu 10,3% dan memiliki arah hubungan yang bersifat negatif. Semakin baik kualitas interpersonal seseorang maka semakin rendah kemungkinan seseorang mengalami kecanduan game online.

Dimensi *openness to experience* juga memberikan sedikit kontribusi terhadap kecenderungan kecanduan game online yaitu sebesar 7,2%. Dimensi *openness to experience* menunjukkan besarnya minat seseorang dalam melakukan penyesuaian dengan situasi baru. Semakin tinggi keterbukaan partisipan terhadap berbagai pengalaman, ide kreatif, keingintahuan terhadap hal-hal baru, maka kemungkinan partisipan mengalami kecanduan game online juga akan rendah, meskipun tidak berpengaruh secara signifikan. Hal ini dikarenakan game online banyak menyediakan berbagai inovasi baru yang menantang dan menarik perhatian partisipan, sehingga mereka yang memiliki kepribadian *openness to*

experience cenderung juga memiliki keinginan mencari pengalaman baru melalui bermain game online.

Analisis terhadap pengaruh dimensi *neuroticism* terhadap kecanduan game online partisipan menunjukkan hubungan yang tidak signifikan dengan kontribusi sebesar 4,80%. Dimensi *neuroticism* menilai kestabilan dan ketidakstabilan emosi individu. Hal ini berkaitan juga dengan strategi coping yang dipilih oleh individu untuk menyelesaikan permasalahannya. Sering kali bermain game online dijadikan sebagai suatu media pelarian ketika seseorang mengalami suatu permasalahan, namun ada juga partisipan yang bermain game karena hobi ataupun mengikuti pergaulan. Diantara lima dimensi dari *big five personality*, dimensi yang berkontribusi paling rendah adalah *extraversion* yaitu sebesar 0,3% dengan nilai signifikansi sebesar 0,961. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara dimensi *extraversion* dengan kecenderungan game online. Partisipan yang aktif maupun partisipan yang pasif bersosialisasi tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap kecenderungan kecanduan game online.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan tingkat kecanduan game online partisipan sebagian besar berada pada kategori rendah dan sedang. Gambaran kepribadian partisipan lebih dominan pada dimensi *agreeableness*, *conscientiousness*, dan *extraversion*, sedangkan dua dimensi kepribadian lainnya yaitu *openness to experience* dan *neuroticism* tergolong dalam kategori

sedang. Dapat disimpulkan juga secara keseluruhan kelima dimensi *big five personality* secara simultan berpengaruh terhadap kecanduan game online pada remaja, dengan arah hubungan negatif. Meskipun demikian ketika ditinjau kembali pengaruh masing-masing dimensi terhadap kecanduan game online secara terpisah, hanya satu dimensi yang berpengaruh secara signifikan yaitu *conscientiousness*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial. *Skripsi* diterbitkan, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Bai, F. G. (2015). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan. *Skripsi* diterbitkan, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Bessma, T.A. (2018). Hubungan Antara Big Five Personality dan Smartphone Addiction pada Mahasiswa. *Skripsi* diterbitkan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2008). *Theories of Personality (Edisi Keenam)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Griffiths, M. D. (2009). The Role of Context in Online Game Excess and Addiction: Some case study evidence. *Int J Ment Health Addiction*, 8: 119—125.
- Jawa Pos Group. (2017). *Sembilan Remaja di Jimbaran Curi Uang Sesari untuk Main Game Online*. Retrieved Agust 15, 2019 from <https://baliexpress.jawapos.com/read/2017/07/12/818/sembilan-remaja-di-jimbaran-curi-uang-sesari-untuk-main-game-online>.
- Kurniawan, D.E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, III (1), 97-103
- Larsen, R.J., & Buss, D.M. (2008). *Personality psychology: domains of knowledge about human nature*. New York: McGraw-Hill
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *The Amsterdam School of Communications Research*, 12 (2), 77-95.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3 (1).
- Monks, F.J., Knoers, A.M. P. & Haditono, S.R. (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Roberts, B. W., Lejuez, C., Krueger, R. F., Richards, J. M., & Hill, P. L. (2014). What is conscientiousness and how can it be assessed? *Developmental Psychology*, 50(5), 1315–1330. <https://doi.org/10.1037/a0031109>
- Santoso, Y. R., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Dharma*, IV (1), 027-044.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B). Jakarta: Erlangga
- Sari, H., & Shabri. (2016). Hubungan tipe Kepribadian dengan Motivasi Belajar pada Mahasiswa Kurikulum Berbasis Kompetensi Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala. *Idea Jurnal Nursing*, 7 (2), 2087-2879.
- Simmering, M. J., Colquitt, J. A., Noe, R. A., & Porter, C. O. L. H. (2003). Conscientiousness, Autonomy Fit, and Development: A Longitudinal Study. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 954–963. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.88.5.954>
- Steinberg, L. (2002). *Adolescence. Sixth edition*, New York: McGraw Hill Inc.
- Tribunnews. (2014). Belasan Siswa Terjaring Razia Saat Bermain *Game Online*. Retrieved Agust 15, 2019 from <http://www.tribunnews.com/regional/2014/01/27/belasan-siswa-terjaring-razia-saat-bermain-game-online>.
- Wiguna, G.Y; Herdiyanto, Y.K. (2018) Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, V(3), 669-678