

**HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi



Disusun Oleh :

**Dwi Abdurahman**

**(30701800036)**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG  
2022**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

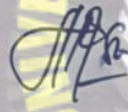
**Dwi Abdurahman**

**30701800036**

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal



**Ratna Supradewi, S.Psi, M.Si, Psikolog**  
NIK. 210700007

01 November 2022

Semarang, 01 November 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung



**Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si**

NIK. 210799001

**PENGESAHAN**

**HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Dwi Abdurahman**

**(30701800036)**

Telah dipertahankan dan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal, 17 November 2022

Dewan Penguji

1. Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si
2. Abdurrohim, S.Psi, M.Si
3. Ratna Supradewi, S.Psi, M.Si, Psikolog

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 17 November 2022

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Sultan Agung

Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si

NIK. 210799001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya, Dwi Abdurahman dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya sendiri serta belum pernah diusulkan untuk mendapatkan derajat kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaaan saya dicabut.

Semarang, 11 November 2022

Yang menyatakan

Materai



Dwi Abdurahman

30701800036

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah ayat 286)

“I‘mal li duniyāka kaannaka ta‘īsyu abadan, wa‘mal li ākhiratika kaannaka tamūtughodan.”

“Beramallah untuk duniamu seolah-olah engkau hidup selamanya. Dan beramallah untuk akhiratmu seolah-olah engkau mati esok.”

(H.R Ibnu Umar)

“Kullukum ra‘in wa kullukum mas‘ulun an ra‘iyyatihi.”

“Setiap kalian adalah pemimpin dan akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya.”

(H.R Abdullah bin Umar)

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan izin Allah Subhanahu Wa Ta'ala, kupersembahkan karyaku kepada :

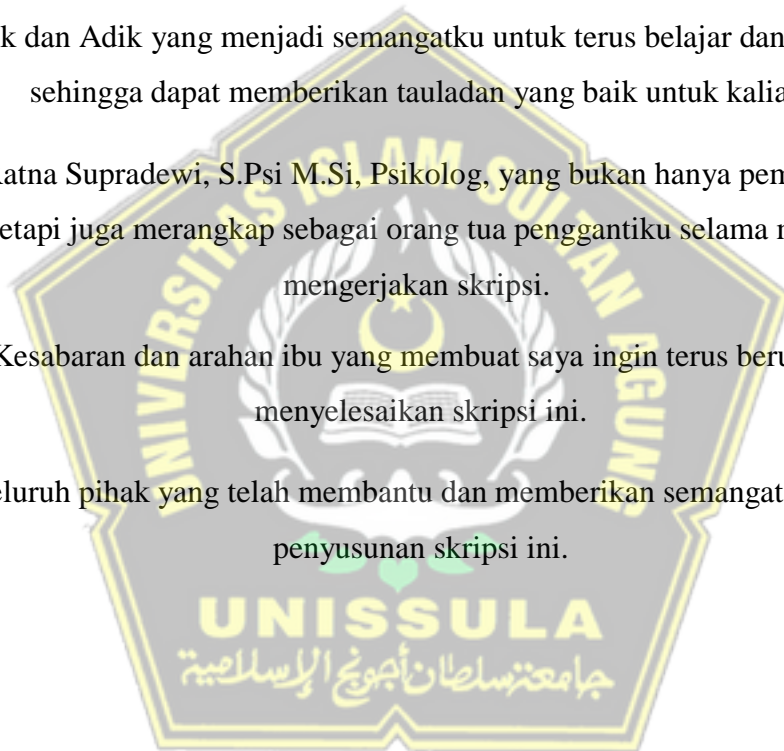
Bapak dan Ibu yang penuh ketulusan telah mendidik dan merawatku serta selalu mendukung apapun yang menjadi pilihanku.

Kakak dan Adik yang menjadi semangatku untuk terus belajar dan berusaha sehingga dapat memberikan tauladan yang baik untuk kalian.

Ibu Ratna Supradewi, S.Psi M.Si, Psikolog, yang bukan hanya pembimbing tetapi juga merangkap sebagai orang tua penggantikku selama masa mengerjakan skripsi.

Kesabaran dan arahan ibu yang membuat saya ingin terus berusaha menyelesaikan skripsi ini.

Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu menurunkan rahmat, hidayah, dan ridha-Nya sehingga skripsi saya yang berjudul “HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Tidak lupa, shalawat serta salam saya junjungkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, dengan penuh harap kita semua mendapatkan syafaatnya kelak di hari akhir. Penyelesaian skripsi ini bertujuan untuk mendapatkan gelar sarjana Psikologi (S1) di Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Namun atas izin Allah Subhanallahu wa ta'ala dan dukungan dari keluarga, teman, serta dosen pembimbing mampu membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan demikian, peneliti akan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membantu dan memberikan saran serta perhatian memonitoring kami sehingga bisa menyelesaikan penelitian ini sampai selesai.
2. Ibu Hj. Ratna Supradewi, S.Psi., M.Si.Psi selaku dosen pembimbing skripsi di Fakultas Psikologi yang memberikan arahan dan saran selama proses pengerjaan skripsi saya.
3. Bapak Abdurrohman, S.Psi, M.Si selaku wali dosen di Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bimbingan dan juga arahan selama proses perkuliahan.
4. Mahasiswa Fakultas Psikologi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Sultan Agung Angkatan 2021 selaku subjek dalam penelitian ini, terimakasih telah membantu dan mendukung dan telah bersedia mengisi kuesioner dalam penelitian ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang selaku pendidik yang sudah menyampaikan ilmu dan pembelajaran selama proses perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang selalu memberikan pelayanan dan kerjasamanya.
7. Bapak Masluri dan Ibu Suliyah, terima kasih untuk semua dukungan yang telah diberikan baik dalam bentuk moril maupun materiil, segala perhatian dan kasih sayang yang selalu diberikan, serta doa-doa yang terus dipanjatkan untukku.
8. Terima kasih untuk kakak saya Septian Cahya Utama dan adik saya Yusuf Naufal yang telah memberikan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Teman-temanku di Fakultas Psikologi, teman-teman kontrakan Genuk dan Tlogosari terima kasih atas dukungannya.
10. Sahabat kuliahku Fajar, Faisal, Feby Sukma Irawan. Terima kasih banyak selama perkuliahan ini kalian yang menjadi tempat aku berkeluh kesah, selalu menerima kekurangan dan kelebihanku serta selalu memberikan nasihat yang baik dan membangun. Semangat terus semoga kita semua sukses amin.
11. Kepada diriku sendiri yang sangat luar biasa karena memilih untuk terus bertahan dan berjuang sampai saat ini dan berharap bisa terus berjuang sampai kapanpun. Walaupun, banyak sekali kekurangan yang dimiliki namun kamu tetap mau menerima dirimu sendiri apa adanya. Saya berharap untuk diriku sendiri jangan terlalu memaksakan diri sendiri, jangan menyalahkan diri sendiri atas hal-hal yang berada di luar kendalimu. Kamu hebat terima kasih sudah bisa menjadi diri sendiri.
12. Tuhanku, Allah Subhanallahu wa ta'ala yang pastinya terus-menerus memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepadaku hamba-Mu yang banyak salah dan dosa. Terima kasih ya Allah karena telah menyadarkanku bahwa Engkau satu-satunya yang tidak pernah menghakimi aku atas semua kekurangan dan kesalahanku, bahkan diriku sendiri yang terkadang sulit untuk menerima diri sendiri. namun, Engkau Ya Allah tidak pernah meninggalkanku. Syukur



Alhamdulillah atas semua skenario hidup yang sangat indah yang telah Engkau buat untukku.

Dengan demikian, penulis menyampaikan terima kasih banyak atas semua pihak yang turut memberikan semangat, dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca maupun perkembangan ilmu pengetahuan tentang Psikologi itu sendiri. Walaupun, penulis sendiri menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap ada kritik dan masukan yang membangun untuk perkembangan penelitian selanjutnya.

*Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh*



Semarang, 11 November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

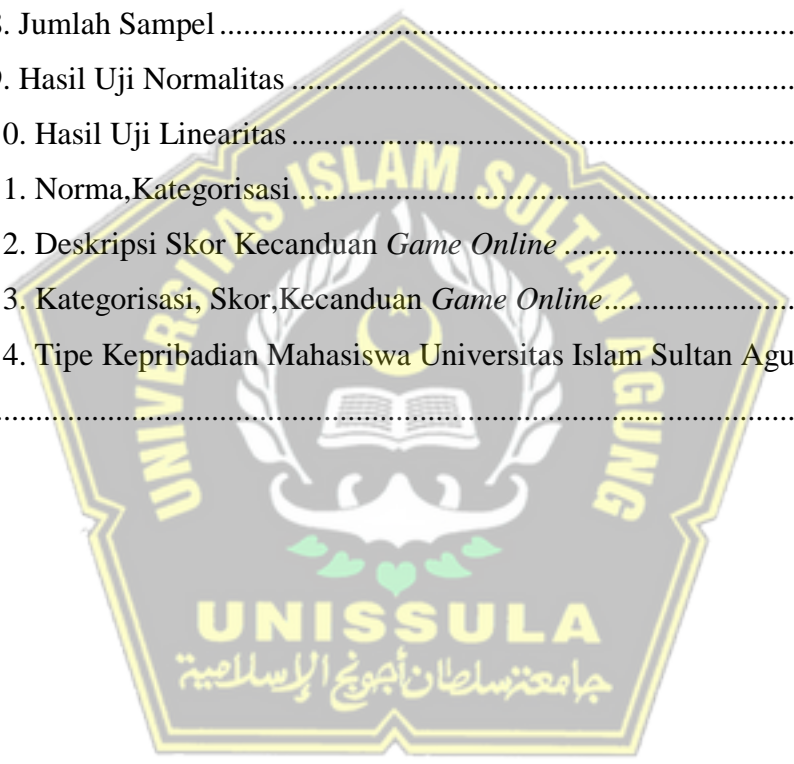
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Kecanduan <i>Game online</i> .....	8

1. Definisi Kecanduan <i>Game online</i> .....	8
2. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> .....	10
3. Aspek – aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	12
B. <i>Big Five Personality</i> .....	15
1. Definisi <i>Big Five Personality</i> .....	15
2. Aspek <i>Big five personality</i> .....	17
C. Hubungan antara <i>Big Five Personality</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
D. Hipotesis,.....	20
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	22
B. Definisi Operasional.....	22
1. Kecanduan <i>Game online</i> (Y).....	22
2. <i>Big five personality</i> (X) .....	22
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	23
1. Populasi .....	23
2. Sampel.....	24
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	24
D. Metode Pengumpulan Data.....	25
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
2. Skala <i>Big five personality</i> .....	25
E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas.....	26
1. Validitas.....	26
2. Uji Daya Beda Aitem .....	26
3. Reliabilitas.....	27

F. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV .....	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	28
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian.....	28
1. Orientasi Kacah Penelitian .....	28
2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian .....	29
B. Pelaksanaan Penelitian .....	32
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	34
1. Uji Asumsi.....	34
2. Uji Hipotesis.....	36
D. Deskripsi Variabel Penelitian.....	39
1. Deskripsi Data Skor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	39
2. Deskripsi Data Skor <i>Big Five Personality</i> .....	40
E. Pembahasan.....	41
F. Kelemahan Penelitian.....	43
BAB V.....	45
KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
A. Kesimpulan .....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	47
LAMPIRAN.....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Populasi Subjek .....	24
Tabel 2. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduan <i>Game online</i> .....	25
Tabel 3. <i>Blueprint</i> Skala <i>Big five personality</i> .....	26
Tabel 4. Sebaran Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	30
Tabel 5. Sebaran Aitem Skala <i>Big five personality</i> .....	30
Tabel 6. Sebaran Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba .....	31
Tabel 7. Penomoran Ulang Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	32
Tabel 8. Jumlah Sampel .....	33
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas .....	34
Tabel 10. Hasil Uji Linearitas .....	35
Tabel 11. Norma, Kategorisasi.....	39
Tabel 12. Deskripsi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	40
Tabel 13. Kategorisasi, Skor, Kecanduan <i>Game Online</i> .....	40
Tabel 14. Tipe Kepribadian Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung (N=247) .....	41



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Norma Kategorisasi Kecanduan *Game Online* ..... 40



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Skala Uji Coba.....	52
LAMPIRAN B Tabulasi Data Skala Uji Coba .....	58
LAMPIRAN C Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas .....	65
LAMPIRAN D Skala Penelitian .....	69
LAMPIRAN E Tabulasi Data Skala Penelitian .....	77
LAMPIRAN F Analisis Data.....	111
LAMPIRAN G Surat Izin & Dokumentasi Penelitian.....	121



**HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN  
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

Dwi Abdurahman, Ratna Supradewi

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

[dwiboy1@std.unissula.ac.id](mailto:dwiboy1@std.unissula.ac.id), [supradewi@std.unissula.ac.id](mailto:supradewi@std.unissula.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *Big five personality* dengan kecanduan *Game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa strata 1 angkatan 2021 di Universitas Islam Sultan Agung dengan jumlah sampel 247 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan dua alat ukur, yaitu skala kecanduan *Game online* yang terdiri dari 36 aitem dengan koefisien reliabilitas 0,952 dan skala *Big five personality* yang menggunakan *big five* IPIP-BFM-50 yang diadaptasi dari *International Personality Item Pool* (IPIP) yang terdiri dari 50 item dengan validitas 0,34-0,75. Hasil penelitian menunjukkan *neuroticism*, *agreeableness*, dan *openness* taraf signifikansi sebesar sig 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan kecanduan *game online* hal tersebut menunjukkan adanya hubungan positif. Variabel *big five personality* memberikan sumbangan efektif pada masing-masing aspek *neuroticism* memberikan sumbangsih efektif 13,7%, *extraversion* 0,03%, *conscientiousness* 0,05%, *agreeableness* 0,17%, *openness* 0,37%

**Kata Kunci :** Kecanduan *Game online*, *Big five personality*



***Relationship Between Big Five Personality And Online Game Addiction In  
Students Of The Sultan Agung Islamic University***

Dwi Abdurahman, Ratna Supradewi

*The Faculty of Psychology of Sultan Agung Islamic University, Semarang*

[dwiboy1@std.unissula.ac.id](mailto:dwiboy1@std.unissula.ac.id), [supradewi@std.unissula.ac.id](mailto:supradewi@std.unissula.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there is a relationship between Big five personality and online game addiction in Sultan Agung Islamic University students. The population used in this study was undergraduate students batch 2021 at Sultan Agung Islamic University with a total sample of 247 respondents. The sampling technique used cluster random sampling. This study uses two measuring tools, namely the online game addiction scale consisting of 36 items with a reliability coefficient of 0.952 and the Big five personality scale using the big five IPIP-BFM-50 which was adapted from the International Personality Item Pool (IPIP) which consists of 50 items. with a validity of 0.34-0.75. The results showed that neuroticism, agreeableness, and openness had a significance level of sig 0.000 ( $p < 0.05$ ) with online game addiction, it showed a positive relationship. The big five personality variables make an effective contribution to each aspect of neuroticism giving an effective contribution of 13.7%, extraversion 0.03%, conscientiousness 0.05%, agreeableness 0.17%, openness 0.37%*

**Keywords :** *Online Game Addiction, Big five personality*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat meningkatkan kekuatan internet yang memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan, salah satunya merupakan aktivitas bermain *game online*. *Game online* disukai oleh berbagai kalangan tidak terkecuali mahasiswa. *Game online* sendiri sudah ada dan diawali semenjak tahun 1969 yang awal mulanya *game* ini dibesarkan dengan tujuan pembelajaran, kemudian sistem pada tahun 1970. *Game online* mengalami pertumbuhan pesat pada tahun 1995 pada saat pembatasan NSFNET( *National Science Foundation Network*) dihapus sehingga akses domain lengkap dari internet membuat *company game online* mulai berkembang dan membuat *game online* berkembang sampai sekarang. (Surbakti, 2017)

Definisi *game online* sendiri menurut Adams & Rollings (2010) yaitu sebuah permainan (*game*) yang bisa diakses banyak pemain, dengan alat digunakan oleh para pemain tersebut terhubung melalui satu jaringan *internet*. Perkembangan *game online* sudah semakin pesat sehingga tidak hanya bisa dimainkan di PC *game online* juga sudah bisa dimainkan di perangkat *smartphone*. *Game online* merupakan *game* yang dimainkan secara *online* melalui koneksi internet, tidak terbatas pada perangkat yang digunakan dan dapat dimainkan dengan laptop, komputer, *smartphone* dan sejenisnya selama perangkat tersebut terhubung dengan internet. (Suplig, 2017).

Terciptanya berbagai *game online* membuat orang menjadi tertarik dalam memainkan permainan tersebut hal tersebut sampai tidak ingat waktu, hal tersebut pastinya berakibat negatif. Sehingga bisa memunculkan kecanduan, Bermain Permainan online secara berlebihan bisa menyebabkan kecanduan (Grant dkk., 2003). Individu dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila bermain 3 kali sehari durasi melebihi 30 menit dalam sehari. (Mappaleo, 2009)

Kecanduan *game online* mempunyai ciri progresif seperti, takut, frustrasi, gampang marah, perasaan bersalah, terus bermain walaupun sudah tidak

menikmati, keluarga atau sahabat mulai merasakan suatu yang tidak beres dengan orang sebab permainan, bermasalah di lingkungan sosial, masalah keuangan, masalah dengan orang terdekat (Nicholas Y, 2002). Pada dasarnya, kecanduan *game online* mempunyai kriteria yang kurang lebih sama dengan jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan *game online* tergolong kecanduan psikologis. Menurut Chen dan Chang (2008) terdapat 4 aspek dalam kecanduan adalah, kompulsi (keinginan untuk melakukan terus-menerus), penarikan diri (*withdrawal*), toleransi, interpersonal dan masalah yang berhubungan dengan kesehatan (hubungan interpersonal dan kesehatan).

Berdasarkan hasil wawancara pada subjek mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung berinisial A, berjenis kelamin perempuan, usia 19 tahun, semester 2 menyatakan bahwa :

*“Game online merupakan game yang menantang maut sehingga membuat penasaran untuk menyelesaikan game. Saya bermain game kurang lebih 1 – 3 jam per hari. Saya jarang berinteraksi sosial dan saya memiliki motivasi tertentu dalam bermain game. Tujuan saya dalam bermain game yaitu untuk melupakan masalah di dunia nyata. Saya kurang tau apa manfaat Game online bagi diri saya dan saya cenderung ketagihan apabila game yang saya mainkan membuat saya menjadi tertantang untuk menyelesaikan game. Jenis game yang saya mainkan adalah game strategy”*

Berdasarkan wawancara pada subjek mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung berinisial A, berjenis kelamin laki-laki, usia 21 tahun, semester 2 menyatakan bahwa:

*“Game online bagi saya adalah teknologi modern untuk menghilangkan stress, dan bisa menjadi pekerjaan kalau pintar bermain. Saya bermain game kurang lebih 1 – 3 jam per hari. Saya jarang melakukan interaksi sosial dan motivasi saya dalam bermain game adalah untuk menghilangkan rasa stress yang berlebih terutama karena beban masalah yang tidak mampu saya atasi. Tujuan saya dalam bermain game adalah hanya untuk bersenang senang walaupun saya cenderung terus memainkan game tersebut meskipun saya sudah tidak menikmatinya saya terus memainkannya. Manfaat game online bagi diri saya adalah menghilangkan rasa bosan dan stress. Jenis game yang sering saya mainkan adalah game moba.”*

Berdasarkan hasil wawancara pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung berinisial NA, berjenis kelamin laki – laki, usia 19 tahun dan semester 2 menyatakan bahwa:

*“Permainan berbasis online bisa bermain secara jarak jauh dengan teman yang lain. Saya bermain game online kurang lebih 1 – 3 jam perhari. Hubungan saya dengan keluarga atau teman cenderung kurang baik. Motivasi saya dalam bermain game adalah bisa menyelesaikan game dengan sukses. Tujuan saya dalam bermain game adalah untuk melampiaskan emosi. Saya cenderung ketagihan bermain game jika gamenya menarik dan saya menikmatinya. Manfaat game online bagi saya adalah sebagai interaksi sosial saya”*

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 30 Tahun 1990, mahasiswa merupakan yang telah mendaftar dan belajar di Perguruan Tinggi. Griffith dan Wood (Nirwanda & Ediati, 2012) mengungkapkan bahwa remaja dianggap lebih mungkin dan rentan terhadap penggunaan *game online*. Menurut Priyambodo dan Setyawan (2019) mahasiswa merupakan masa transisi dimana berada pada masa remaja akhir dan dewasa awal. Penelitian yang dilakukan oleh Budhi dan Indrawati (2016) mahasiswa Semarang yang bermain *game online* di *game Center X* menunjukkan bahwa 41% (29/70 orang) mengalami kecanduan *game online* dalam kategorisasi tinggi dan 58,5% (41/70 orang) dalam kategorisasi sangat tinggi.

Rata- rata pengguna *game online* berdasarkan jenis kelamin menurut ESA *Entertainment Software Association* Pemain *game online* didominasi oleh pria sebanyak 59% dan wanita sebanyak 41% (*Entertainment Software Association of Canada* 2013). Jumlah pemain *game online* di Indonesia sendiri hasil riset dari Pokkt *Decision lab* dan *mobile marketing* menunjukkan pemain *game online* mencapai 60 juta jiwa rata-rata dari mereka berusia 16 sampai dengan 24 tahun dan 25 sampai dengan 34 tahun mencapai 27% sedangkan masyarakat diatas 55 tahun berkisar 5% (Lely Maulida, n.d.).

Menurut InMobi “*Mobile Gaming Through the Pandemic and Beyond in Southeast Asia 2021*” Pada saat pandemi corona yang dimana masyarakat dianjurkan untuk di rumah saja hal tersebut menyebabkan 46% penduduk Indonesia beralih bermain *game mobile*. Berdasarkan survey 1.000 pengguna *smartphone*

melebihi sepertiga responden menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game*. 80% *gamer* Indonesia rata-rata bermain satu hingga beberapa kali sehari. (InMobi, 2021)

Perilaku kecanduan sangat erat kaitanya dengan hal yang kompleks, progresif dan berbahaya seperti zat psikoaktif (heroin, alkohol, zat adiktif yang lain), perilaku seksual, pekerjaan, perjudian. Kecanduan sering dikaitkan dengan penyalahgunaan terus menerus terhadap suatu zat seperti alkohol, heroin, kakoin, ganja dan obat-obatan (Saputra, 2016). Tetapi kecanduan dapat berupa perilaku yang tidak ada kaitanya dengan suatu zat namun dengan aktivitas atau perilaku yang dilakukan terus menerus tanpa memikirkan akibat yang akan timbul (Robert I Smith, 2015). Kecanduan dapat dimaksud dengan sindrom yang ditandai gejala menghabiskan banyak waktu dan tidak mampu mengendalikan aktivitas ini, contoh kecanduan yang tidak ada hubungannya dengan zat adiktif adalah kecanduan internet atau penggunaan internet kompulsif, penggunaan internet patologis (Göritz, A. S., Sigh, R. K., & Voggeser, 2012). Kecanduan film porno, dan kecanduan *game online* salah satunya. King dan Delfabbro (2019) mengemukakan sifat atau kepribadian adalah salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap kecanduan *game online*.

Terdapat berbagai macam teori kepribadian yang digunakan dengan tujuan melihat kepribadian seseorang, salah satunya adalah kepribadian *big five* yang dikembangkan oleh Costa dan McCrae (1992) yang terdiri dari 5 kepribadian yaitu *Extraversion* (E) menentukan interaksi interpersonal. *Agreeableness* (A) yakni kualitas interpersonal individu, dari kasih sayang hingga antagonisme. *Conscientiousness* (C), yakni melihat perilaku berorientasi pada tujuan seseorang. *Neuroticism* (N) berarti melihat kerentanan seseorang terhadap tekanan psikologis, dorongan, dan non-responsif. *Openness* (O) melihat antusiasme seseorang terhadap sesuatu secara mendalam.

Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda, berbagai *perspective* teori kepribadian yang sudah dikembangkan mempunyai jenis serta tingkatan ciri keunikan. Kepribadian adalah pola sifat yang cenderung tidak dapat diubah yang

mempunyai keunikan kepribadian yang tidak berubah, yang menghasilkan pola kepribadian individu. (Feist, J. & Feist, 2008)

Kepribadian *Agreeableness* berpengaruh dalam kecanduan *game*. *Agreeableness* yang rendah cenderung mempunyai interaksi sosial yang kurang baik untuk menyadari bahwa orang lain menjauhkan diri, tidak ada keintiman yang akhirnya memotivasi seseorang untuk mencari interaksi sosial di dunia *game online* dibandingkan dengan dunia dan kecenderungan untuk menjadi kecanduan *game online*. (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014)

*Conscientiousness* berkaitan dengan sikap yang berorientasi pada tujuan individu. Individu dengan *conscientiousness* yang rendah cenderung kurang gigih dalam menggapai tujuan hidup serta menghadapi kesulitan dalam menangani permasalahan, individu dengan *conscientiousness* yang rendah merasa tertarik pada *game online* sebab mempunyai peraturan yang jelas sehingga individu *game online* sehingga membuat lupa dengan aktivitas sehari-hari. (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014)

Kepribadian *neuroticism* tinggi mudah sensitif, cemas, kurang tenang, dan tegang (Friedman, H. S. & Schustack, 2008). *Neuroticism* adalah kepribadian yang melihat rentanya tekanan psikologis sehingga individu yang *neuroticism* tinggi mudah untuk stress dan akhirnya individu melampiaskan melalui *game online* yang mudah dikendalikan oleh individu. (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014)

Individu yang mempunyai *extraversion* yang tinggi cenderung mempunyai kasih sayang yang besar, sering berkomunikasi, berenergi, mudah berteman serta suka dengan kesenangan, sebaliknya orang yang kecanduan *game online* mempunyai *extraversion* rendah dimana konflik sosial dengan dunia nyata serta pada *game online* yang membutuhkan kerja sama memberikan peluang pada individu kecanduan *game* untuk berhubungan dengan ribuan orang (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003).

Kepribadian *openness* memiliki sifat *imaginative* dan kreatif, *game online* sendiri selalu mengikuti berkembang dari desain dan kreativitas permainan. Hal

tersebut membuat seseorang yang memiliki *openness* tinggi selalu tertarik untuk mengikuti perkembangan *game online*. (Vollmer dkk., 2014)

Riset mengenai hubungan *big five personality* dengan bermain *game online* pernah dilakukan oleh peneliti Fathu (2020) sebelumnya yaitu dengan judul “Perbedaan Kecanduan *game online* Ditinjau dari *big five personality* pada Mahasiswa yang Bermain *game online* X di Kota Padang” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 123 mahasiswa menunjukkan bahwa kepribadian *big five* yang paling berpengaruh terhadap kecanduan *game online* adalah kepribadian *neuroticism*.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara *big five personality* dan kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah penelitian ini menggunakan mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung sebagai subjek penelitian. Penting untuk mempelajari penelitian ini agar mahasiswa dapat menemukan hubungan antara *big five personality* dan kecanduan *game online*.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu: apakah terdapat hubungan antara *Big Five Personality* dengan Kecanduan *Game Online* di kalangan mahasiswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan *Big Five Personality* dengan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa.
2. Untuk melihat dampak *Big Five Personality* dengan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan pemahaman, pengetahuan dan jawaban terkait hubungan antara *Big Five Personality* dengan Kecanduan *Game Online* pada mahasiswa.

### 2. Manfaat Praktis

Bisa memberikan pemahaman yang lebih kepada pembaca yang berguna sebagai bahan pembelajaran atau ilmu tambahan dan digunakan serta diimplementasikan kepada lingkungan sosial.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kecanduan *Game online*

##### 1. Definisi Kecanduan *Game online*

*Game online* adalah suatu permainan (*game*) yang mampu diakses oleh banyak pengguna dengan bantuan alat yang terhubung melalui jaringan internet. (Adams & Rollings, 2010). Perkembangan *game online* sudah semakin pesat sehingga tidak hanya dimainkan di PC, *game online* juga sudah bisa dimainkan di perangkat *smartphone*. Menurut Suplig (2017) *game online* merupakan *game* yang dapat digunakan *via* online dengan akses internet, terdapat banyak fitur yang digunakan, dapat digunakan di laptop, *computer*, *smartphone* serta sejenisnya asalkan tersambung ke jaringan internet. Menurut Young (1999) *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online *via* internet.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* sampai lupa waktu demi mencapai kepuasan (Rahmalia, 2016). Tantangan dalam *game online* ini yang menjadi pemikat untuk pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu apalagi jika dimainkan secara kelompok, ketika seseorang mencapai tingkatan ini maka dapat dikatakan kecanduan *game online* (Suplig, 2017).

Kebanyakan seseorang yang kecanduan *game online* adalah para remaja, dimana pada masa remaja mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya melalui *game online*. (Suplig, 2017)

Menurut Weinstein (Rahmalia, 2016) istilah kata kecanduan (*addiction*) pertama kali digunakan mengacu pada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif terhadap perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai dengan sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game*.

Kecanduan dalam psikologis dapat disebut suatu keadaan ketergantungan fisik pada obat anestesi, kecanduan secara *physical* dan psikologis membuat indikasi keterasingan dari lingkungan ketika obat dihentikan (Chaplin. J P, 2001). Salah satu contoh kecanduan yang melibatkan zat psikoaktif yaitu contoh, *addiction alcohol, heroin, nikotin* dan *zat adiktif* lainnya. Menurut Suplig (2017) kecanduan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal lain. Kecanduan juga mempunyai ciri yaitu menghabiskan banyak waktu dan tidak mampu mengontrol aktivitas tersebut (Saputra, 2016). Contoh, *compulsive internet use*, kecanduan film porno dan kecanduan *game online*. Menurut Young (2000) internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya adalah *computer game addiction*. Terciptanya berbagai macam *game online* membuat individu semakin tertarik dalam memainkan *game* hingga lupa waktu, hal tersebut tentunya berdampak

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila melakukan aktivitas bermain *game* secara berlebihan dan melupakan aktivitas lain, *game online* menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada aktivitas lain (Suplig, 2017). Bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan atau bisa disebut *game addiction* (Grant dkk., 2003). Seseorang dapat diartikan kecanduan *game online* apabila bermain tiga kali sehari dengan lamanya waktu bermain *game* lebih dari tiga puluh menit perhari (Mappaleo, 2009).

Dapat disimpulkan kecanduan *game online* merupakan sebuah sindrom yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* secara berlebihan dan melupakan aktivitas lain sehingga tidak mampu mengontrol diri dari kegiatan bermain *game online*. Kecanduan *game online* bersifat ketergantungan yang menetap dan kompulsif.

## 2. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Faktor terjadinya kecanduan *game online* (Saputra, 2016) :

- a. Jenis Kelamin, laki-laki atau perempuan bisa suka dengan variasi permainan, sebagian riset mengatakan laki–laki lebih cepat kecanduan *game* sehingga menghabiskan waktu lama dibanding wanita.
- b. Psikologis, pemain *game* melaporkan dirinya termotivasi bermain *game* sangat menyenangkan serta memberikan peluang bereksperimen. Kecanduan *game* memunculkan permasalahan emosional, tekanan mental, serta kecemasan akibat ingin mendapatkan skor yang besar dalam permainan.
- c. Tipe *Game*, berbagai bermacam tipe *game* mampu berpengaruh terhadap kecanduan *game online*, pemain mudah kecanduan sebab *game* tersebut menarik serta menantang hal ini membuat pemain terus termotivasi dalam memainkan *game* tersebut.

Terdapat tiga faktor seseorang terdorong atau termotivasi untuk kecanduan *game online*. (Kneer dkk., 2014):

- a. Kehidupan lingkungan sosial yang buruk. Seorang yang tidak dapat bersosialisasi kurang baik membuat *game online* untuk pelarian dari masalah di kehidupan nyata. *Game online* terlihat sempurna bisa membuat pemain merasa bahagia dan santai.
- b. Tidak memiliki penghargaan diri yang baik. Seorang yang rendah diri memainkan *game online* sebagai aktivitas yang dapat meningkatkan diri dengan lebih lantang berdialog dan mencari identitas baru yang tidak melibatkan pertemuan tatap muka dengan pemain.
- c. Tenggelam dalam *game*. Kehidupan sosial yang kurang baik serta penghargaan diri yang rendah, menenggelamkan diri di dalam *game* merupakan suatu pelarian yang dirasa sangat menolong namun memunculkan dampak negatif yang sangat besar di baliknya.

Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* menurut Smart (2010), yaitu :

- a. Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat. Individu akan merasa bahagia jika mendapat perhatian dari orang terdekatnya, ketika tidak mendapat perhatian individu akan bertingkah tidak menyenangkan dengan demikian orang tua akan mengawasi dan memperingatkan.
- b. Depresi. Terdapat banyak cara untuk menghilangkan depresi salah satunya adalah bermain *game*, rasa nikmat ketika bermain *game* maka lama-lama akan menjadi kecanduan.
- c. Kurang kontrol. Kurangnya kontrol dari orang disekitarnya akan membuat individu semakin bebas dalam bermain *game online* dan membuat individu sangat mudah kecanduan *game online*.
- d. Kurangnya aktivitas. Ketika individu tidak memiliki aktivitas maka dengan tidak adanya aktivitas mendorong individu untuk bermain *game online* untuk mengisi waktu luangnya.
- e. Lingkungan. Perilaku individu tidak hanya terbentuk dari lingkungan keluarganya, ketika tidak dikenalkan *game online* dilingkungan keluarga namun individu akan kenal *game online* dilingkungan pergaulan.
- f. Pola asuh. Pola asuh orang tua berpengaruh terhadap perilaku individu, kekeliruan dalam mengasuh dapat mengakibatkan perilaku yang salah bagi individu kedepan.

Dapat disimpulkan dari penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* bisa timbul akibat dari dalam diri individu sendiri (internal) seperti kurang tidak bisa mengontrol diri, tenggelam dalam *game* dan rasa bosan karena memiliki kegiatan. Kecanduan *game online* juga bisa timbul akibat lingkungan sekitar (eksternal) seperti lingkungan yang kurang terkontrol, hubungan sosial yang buruk, pergaulan yang mendorong individu untuk bermain *game online*.

### 3. Aspek – aspek Kecanduan *Game online*

Beberapa aspek kecanduan *game online* (Chen & Chang, 2008) yaitu :

a. *Compulsion* (Kompulsif)

Seseorang yang kecanduan memiliki dorongan yang kuat dalam diri sendiri dan terus menerus tanpa henti.

b. *Withdrawal* (Pendarikan diri)

Seseorang yang kecanduan dalam hal ini *game online* merasa tidak mampu untuk menjauhi hal-hal yang berhubungan dengan kecanduan.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Seorang yang mengalami kecanduan menerima kondisi diri melaksanakan sesuatu hal, dalam hal ini dapat dikaitkan dampak negatif akibat kecanduan tersebut contoh, melanggar hukum, biasa, waktu dll

d. *Interpersonal and health- related problems* (permasalahan ikatan interpersonal serta kesehatan)

Seseorang yang mengalami kecanduan cenderung tidak menghiraukan ikatan interpersonal mereka sebab dalam pikiran seseorang yang kecanduan terdapat hasrat untuk melaksanakan suatu tersebut secara terus menerus. Hal tersebut berakibat pada kesehatan psikis serta psikologis orang yang dialami kecanduan *game online*.

#### 7 Aspek kecanduan *game online* (Lemmens dkk., 2009) :

a. *Salience* (Makna)

Suatu kegiatan yang sangat signifikan dalam kehidupan seseorang dan menguasai pola pikir, emosi, dan sikap salah satunya adalah *game*. Pemain *game online* merasa berarti saat berada di dalam *game online*, sehingga mereka menghabiskan waktu yang banyak dengan bermain *game online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Aspek dimana seseorang sangat lama bermain *game* sehingga membuat waktu tertentu untuk bermain *game online*. Seseorang susah

buat menyudahi memainkan *game* sehingga cenderung menaikkan waktu demi *game online*.

c. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Dalam aspek *mood modification*, awalnya diberi nama euforia, yang mengacu pada gebrakan atau besarnya dari suatu kegiatan. Perubahan suasana hati mungkin melibatkan perasaan santai untuk melarikan diri dari masalah dan stres. Pemain *game online* merasa *mood* mereka membaik saat memainkan *game online*.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Pada pengulangan berkaitan dengan pengulangan bermain *game* yang diulang kesekian kali dari dini sampai akhir. Kala pemain *game online* berupaya kurangi waktu bermain pada saat kecanduan seorang senantiasa kembali ke pola awal serta gagal dalam menanggulangi usahanya dalam mengurangi waktu memainkan *game online*.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek *withdrawal* terkait dengan efek emosional atau fisik yang merugikan terjadi saat bermain *game* dikurangi dan berhenti. Seseorang yang kecanduan *game online* sangat sulit untuk berhenti dari rutinitas bermain *game online* yang sudah terlambat.

f. *Conflict* (Konflik)

Pada hal ini muncul pada saat konflik dengan individu yang timbul dari aktivitas *game online*. Kecanduan *game online* menyebabkan individu menjadi abai akan kehidupan sosial demi fokus pada kegiatan bermain *game*. Hal tersebut memunculkan konflik pada orang disekitarnya.

g. *Problem* (Permasalahan)

Permasalahan yang muncul akibat bermain *game online* memunculkan berbagai permasalahan dengan lingkungan sosial, permasalahan dengan orang, hilangnya kontrol diri. Masalah yang mencuat baik fisik dan mental yang mengusik kinerja dalam beraktifitas.

Aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Lee (2011) terdapat empat aspek, yaitu :

a. *Excessive use*

Bermain *game online* menjadi aktivitas paling penting bagi individu, hal ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (sangat membutuhkan *game*) dan tingkah laku (kemunduran dalam bersosialisasi)

b. *Tolerance*

Terjadinya peningkatan waktu dalam bermain *game* supaya individu merasakan perubahan *mood* yang baik dan kepuasan bermain *game online* akan menurun sering jumlah jam terus menerus dengan jumlah jam yang sama bermain *game online*.

c. *Withdrawal symptoms*

Merupakan perasaan yang tidak menyenangkan karena pengurangan jam bermain *game online*. Hal ini akan berpengaruh ke fisik pemain, perasaan pemain akan timbul secara bersamaan seperti pusing dan insomnia. Kondisi juga berpengaruh pada kondisi psikologisnya yaitu mudah marah atau *moodiness*.

d. *Negative repercussions*

Terjadinya dampak negatif yang terjadi akibat efek bermain *game online*. Hal ini akan berdampak pada lingkungan sosialnya, pada tugas dan aktivitas kehidupan yang tidak seimbang.

Dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* sangat mempengaruhi kehidupan individu, kondisi psikologis, kondisi fisik dan pikiran individu. Hal tersebut akan terjadi secara berulang-ulang tanpa individu sadari dan jika dibiarkan akan menimbulkan kecanduan *game online* yang parah. Smart (2010), mengungkapkan seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa dan melebihi waktu.

## B. *Big Five Personality*

### 1. Definisi *Big Five Personality*

Kepribadian dalam bahasa Inggris yaitu *personality*, Belanda (*personalita*), Prancis (*personalia*), Jerman (*personlichekesit*), Italia (*personalita*), dan Spanyol (*personalidad*). Akar kata dari kepribadian berasal dari bahasa latin yaitu *persona* yang berarti topeng, dalam arti topeng yang dipakai aktor (Rosyidi, 2012). Kepribadian dalam psikologi diartikan sebagai suatu organisasi yang dinamis dari sistem psikofisik (jiwa dan raga) individu yang menentukan tingkah laku dan pemikiran individu secara khas (Koswara, 1991).

Kepribadian merupakan suatu studi bidang empiris dan bukan sebagai dasar penilaian baik atau buruk memiliki ruang lingkup batasan-batasan yang dirumuskan oleh teoritis kepribadian. Kepribadian sebagai suatu struktur organisasi hipotesis, dengan kata lain kepribadian sebagai struktur organisasi yang menjadi penentu arah pengaruh tingkah laku. Secara garis besar lingkup psikologi kepribadian dapat dirumuskan meliputi : unsur kepribadian, struktur kepribadian, proses dan motivasi kepribadian, psikopatologi, psikoterapi, dan nilai-nilai dalam kepribadian individu. (Rosyidi, 2012)

Menurut Freud (Gumiardi, 2011) struktur kepribadian manusia yang relatif stabil dan menetap, manusia memiliki tiga struktur kepribadian. Aspek biologis (id), psikologis (ego), dan sosiologis (superego). Manusia ketika lahir hanya memiliki id atau dorongan-dorongan yang harus dipuaskan. Ego berfungsi sebagai mengatur dorongan-dorongan id supaya tidak melanggar nilai-nilai. Pada perkembangan selanjutnya tumbuhlah superego dalam diri manusia, superego muncul ketika manusia berinteraksi dengan orang lain, superego berfungsi sebagai filter dari kedua sistem kepribadian, sehingga mengetahui baik dan buruk.

Skinner (Gumiardi, 2011) berpendapat bahwa perilaku manusia pada umumnya dapat dijelaskan berdasarkan teori pengkondisian (*operant conditioning*). *Operant conditioning* merupakan pengkondisian dimana kepribadian manusia atau tingkah laku manusia dapat berubah-ubah sesuai lingkungan. Manusia berbuat sesuatu dalam lingkungan untuk mendatangkan



akibat-akibat, untuk mendatangkan pemenuhan kebutuhan atau menghindar dari hukuman atau pengalaman yang buruk.

Pembahasan kepribadian mempunyai banyak teori dan argument dan salah satu yang muncul adalah teori kepribadian lima faktor yang digagas oleh McCrae dan Costa (2003) yang dikenal dengan *big five personality*. Pada akhir tahun 1980-an dan awal tahun 1990 kebanyakan para psikolog kepribadian cenderung pada teori lima faktor tersebut, lima faktor ini telah ditemukan dalam berbagai bahasa dan budaya serta lima faktor tersebut tetap terlihat seiring pertambahan usia yaitu orang dewasa cenderung mempertahankan struktur kepribadian yang sama ketika mereka bertambah tua kecuali terkena penyakit. (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003)

Kepribadian adalah pola sifat yang cenderung tidak bisa diubah, yang secara konsisten bersifat unik, dan akan menimbulkan perilaku individu. Seseorang memiliki ciri-ciri kepribadian berbeda-beda, perspektif yang berbeda dari teori kepribadian yang telah dikembangkan memiliki kategori dan tingkatan ciri yang unik masing-masing. Kepribadian adalah pola dari sifat yang cenderung tidak dapat diubah yang mempunyai karakter unik dan konsisten pada akhirnya menciptakan pola perilaku. (Feist, J. & Feist, 2008)

*Big five personality* merupakan teori tentang sifat dan faktor kepribadian berdasarkan analisis faktor. Lima faktor didasarkan pendekatan yang lebih sederhana dengan menciptakan pikiran utama dasar kepribadian cara meneliti kata-kata yang digunakan seseorang supaya menjelaskan kepribadian. (Feist, J. & Feist, 2008)

Model *big five personality* muncul pada saat menganalisis faktor kata sifat untuk menjelaskan analisis faktor kepribadian dari beberapa macam alat tes kepribadian yang menggunakan pendekatan berbasis penelitian, yaitu pendekatan kepribadian induktif, yang berarti bahwa teori didapatkan dari data. (Friedman, H. S. & Schustack, 2008)

Dapat disimpulkan kepribadian merupakan karakteristik keseluruhan yang terstruktur dan terorganisasi yang menentukan tingkah laku dan perilaku individu. Kepribadian merupakan pengumpulan dari berbagai macam ciri

dikelompokkan kedalam lima himpunan besar kepribadian yang disebut *big five personality*. Banyak teori-teori tentang kepribadian, pada penelitian ini menggunakan teori *big five personality*.

## 2. Aspek *Big five personality*

*Big five personality* meliputi 5 hal yaitu *neuroticism* (neurotisme), *extraversion* (ekstraversi), *openness* (keterbukaan), *agreeableness* (persetujuan), *conscientiousness* (hati nurani).

Aspek *Big five personality* menurut John (1990) meliputi :

- a. *Neuroticism* (N) menyangkut perasaan *negative*, panik, sedih, lemah lembut, *nervous*.
- b. *Openness* (O) menyangkut pikiran yang terbuka, bersungguh-sungguh, mentalitas individu yang kompleks dan wawasan yang luas.
- c. *Extraversion* (E) dan *Agreeableness* (A) termasuk kepribadian, individu bisa bekerjasama dengan baik dan dapat bersosialisasi dengan baik.
- d. Ketelitian (C) menyangkut tugas, kontrol diri yang masuk dalam persyaratan sosial.

Lima aspek kepribadian menurut Goldberg (1992) kelima *big five personality* tersebut :

- a. *Extraversion*, Seseorang dengan ekstrovert dicirikan semangat yang antusias dan bersemangat untuk membangun hubungan dengan orang lain.
- b. *Agreeableness*, memiliki sifat-sifat dapat berbagi dengan orang lain, perasaan yang lembut, fokus pada hal positif terhadap orang lain.
- c. *Conscientiousness*, keseriusan dalam menjalankan aktivitas, rasa tanggung jawab, kehandalan dan keteraturan.
- d. *Neuroticism*, Sifat neurotisme identik dengan emosi negatif kekhawatiran, ketegangan, dan ketakutan yang berlebihan.

- e. *Openness*, memiliki sifat keterbukaan, siap mampu merasakan stimulus berbeda dengan cara pandang yang terbuka, menyukai suatu hal baru dan pandai membuat aktivitas yang tidak biasa

Kepribadian merupakan sebuah sifat yang relatif tidak dapat diubah dan mempunyai karakter yang unik serta konsisten dalam berperilaku seseorang, lima aspek kepribadian (Feist, J. & Feist, 2008) :

- a. *Neuroticism (Neuroticism)*

Seseorang yang tinggi pada sifat *neuroticism* merasa gugup, marah, rendah diri, dan emosional rentan terhadap gangguan *stress*..

- b. *Extraversion (Extraversion)*

Seseorang yang tinggi dalam ekstraversi cenderung mencintai diri sendiri, ceria, banyak bicara, lucu, dan mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar daripada seseorang yang introvert..

- c. *Openness (Openness)*

Seseorang yang keterbukaan dengan pengalaman akan mencari perbedaan dan pengalaman hidup yang selalu berbeda-beda.

- d. *Agreeableness (Agreeableness)*

Seseorang dengan *agreeableness* yang tinggi mudah percaya pada orang lain, baik hati, lapang dada, mengalah, dan menghindari konflik..

- e. *Conscientiousness (Conscientiousness)*

Seseorang yang memiliki skor tinggi pada *conscientiousness* memiliki sifat kerja keras, pandai, selalu menghargai waktu dan rajin.

Kepribadian individu ada 5 aspek menurut McCrae dan Costa

(2003) yaitu :

- a. *Extraversion*

Aspek ini ditandai dengan semangat dan antusiasme. Seseorang *extraversion* memiliki semangat untuk membangun relasi dengan orang lain, mereka tidak pernah ragu untuk mengenal orang lain. Antusiasmenya tercermin dalam pancaran emosi positif.

b. *Emotional stability / Neuroticism*

Aspek yang berhubungan dengan emosi negatif contohnya takut, khawatir atau kaku. Seseorang dengan neurotisme tinggi mudah cemas dan gelisah dalam menghadapi suatu permasalahan serta mudah marah ketika berhadapan dengan orang yang tidak sesuai dengan keinginannya.

c. *Intellect / Openness*

Aspek yang berkaitan dengan keterbukaan ilmu dan ide-ide orisinal. Seseorang yang terbuka memiliki pengalaman yang luas dan mendalam sehingga cara pandang yang dimiliki juga terbuka.

d. *Agreeableness*

Aspek *agreeableness* berkaitan dengan sifat tulus dalam keragaman, halus serta berfokus pada hal yang positif. Orang dengan kepribadian *agreeableness* biasanya adalah orang yang ramah, kooperatif, dan dapat dipercaya sementara jika skor negatif menunjukkan bahwa mereka tidak menyukai teman, curiga dan pelit, serta suka mengkritik orang lain.

e. *Conscientiousness*

Aspek ini berkaitan dengan keseriusan dalam mengerjakan tugas, tanggung jawab, bisa diandalkan, dan memiliki keteraturan dan disiplin yang tinggi. Sedangkan seseorang yang memiliki skor rendah cenderung pemalas dan mudah menyerah.

Dapat disimpulkan bahwa pada masing-masing aspek *big five personality* memiliki ciri-ciri tersendiri. *big five personality* sendiri bukan hanya ada lima kepribadian saja namun karena pengelompokan dari ribuan ciri kedalam lima besar kepribadian dan terciptalah lima kepribadian itu yaitu *neuroticism*, *agreeableness*, *openness*, *conscientiousness* dan *extraversion*.

### C. Hubungan antara *Big Five Personality* dan Kecanduan *Game Online*

Salah satu kecanduan yang terkait dengan psikologis adalah kecanduan *game online* (Görizt, A. S., Sigh, R. K., & Voggeser, 2012). Kecanduan

*game online* memiliki beberapa aspek yaitu kompulsif, penarikan diri, toleransi, dan masalah hubungan interpersonal. Hal tersebut sangat erat kaitannya dengan kepribadian. King dan Delfabbro (2019) mengemukakan pendapat bahwa sifat atau kepribadian adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam kecanduan *game online*. Terdapat berbagai macam teori kepribadian untuk melihat kepribadian seseorang salah satunya adalah teori *big five personality* yang memiliki lima dimensi yaitu, *agreeableness*, *conscientiousness*, *extraversion*, *neuroticism*, *openness*.

*Agreeableness* yang rendah dapat memotivasi individu untuk mencari kontak sosial di dunia *game online* (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014). *Conscientiousness* rendah kurang gigih dalam mencapai tujuan hidup sehingga melampiaskan di *game online* yang memiliki aturan jelas (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014). *Neuroticism* yang tinggi sensitive, mudah cemas, gugup sehingga membuat melampiaskan stress kedalam *game online* yang mudah dikendalikan (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014). *Extraversion* rendah memiliki konflik sosial sehingga pada *game online* yang memiliki kerja tim menyediakan cara individu untuk berinteraksi dengan pemain *game* lain (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003). Kepribadian *openness* memiliki sifat *imaginative* dan kreatif, *game online* sendiri selalu berevolusi dari desain dan variasi *game*. Individu dengan *openness* tinggi akan selalu suka dan mengikuti kemajuan *game online* (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 2014).

Dari penjelasan beberapa ahli tersebut, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan antara *big five personality* yang meliputi *neuroticism*, *agreeableness* dan *openness*, sedangkan pada dimensi *conscientiousness* dan *extraversion* tidak terdapat hubungan atau korelasi dengan kecanduan *game online*.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan uraian teoritis yang telah dijabarkan, hipotesis penelitian ini yaitu :

1. Terdapat hubungan antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung
2. Tidak terdapat hubungan antara *conscientiousness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung
3. Tidak terdapat hubungan antara *extraversion* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung
4. Terdapat hubungan antara *agreeableness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung
5. Terdapat hubungan antara *openness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel merupakan konsep yang memiliki variasi atau pengertian yang menggambarkan variasi, misalnya: mengenali emosi, menghadapi emosi, motivasi diri, dan sebagainya. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yang menjadi objek penelitian, dimana terdapat hubungan sebab akibat yang menyebabkan kedua variabel tersebut berperan dalam suatu variabel yang menjadi penyebab dari variabel yang lain, yaitu:

- Variabel Tergantung (Y) : Kecanduan *Game online*
- Variabel Bebas (X) : *Big Five Personality*

#### **B. Definisi Operasional**

##### **1. Kecanduan *Game online* (Y)**

Kecanduan *game online* adalah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan terlalu banyak waktu dan tidak bisa mengendalikan diri untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* merupakan sebuah sindrom yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* secara berlebihan dan melupakan aktivitas lain sehingga tidak mampu mengontrol diri dari kegiatan bermain *game online*. Kecanduan *game online* bersifat ketergantungan yang menetap dan kompulsif. Dasar pembuatan alat ukur kecanduan *game online* pada penelitian ini diukur dengan menggunakan skala *game addiction* yang disusun berdasarkan aspek kecanduan *game online* (Lemmens dkk., 2009). Aspek kecanduan *game online* yang meliputi *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, problem*.

##### **2. *Big five personality* (X)**

*Big five personality* adalah analisis faktor berdasarkan teori sifat dan faktor kepribadian. Kepribadian merupakan karakteristik keseluruhan yang terstruktur dan terorganisasi yang menentukan tingkah laku dan perilaku individu. Kepribadian merupakan pengumpulan dari berbagai macam ciri dikelompokkan kedalam lima himpunan besar kepribadian yang disebut *big five*

*personality*. Dasar pembuatan alat ukur *big five personality* menggunakan aspek *big five personality* menurut (L. . Goldberg, 1981) meliputi *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, *openness*.

*Extraversion* memiliki sifat penuh kasih sayang, banyak berbicara, mudah bergaul, berenergi (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003). Hal tersebut didukung oleh penelitian (Muller & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfing, 2014). Individu yang kecanduan *game online* cenderung mempunyai masalah sosial dengan dunia nyata dimana mereka memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga menghambat diri untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga menjadikan *game online* sebagai sebuah ruang untuk berinteraksi dengan banyak orang

Semakin tinggi *neuroticism* yang dimiliki oleh individu kecanduan *game online* maka individu akan mempersepsikan dunia ini sebagai hal yang mengancam, kecenderungan stres akan semakin tinggi, hal ini akan membuat individu akan lari ke *game online* karena mudah dikendalikan dan dikontrol. (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003)

*Agreeableness* yang tinggi berkaitan dengan perilaku berkelompok sehingga sehingga individu dengan *agreeableness* yang tinggi didalam *game online* dapat bekerjasama dengan baik antar anggota timnya. (Aryo Triutama & Yanuvianti, 2021)

*Conscientiousness* dapat membuat individu disiplin sehingga mampu mengatur waktu antara aktivitas sehari-hari dengan bermain *game online* dengan baik. (Saputri & Coralia, 2019)

*Openness* memiliki karakter yang imajinatif dan kreatif, *game online* sendiri akan cepat berkembang dari segi desain dan variasi permainan. individu dengan *openness* yang tinggi selalu berminat untuk terlibat dalam kemajuan *game online* (Vollmer dkk., 2014).

### C. Populasi, Sampel, dan Sampling

#### 1. Populasi

Populasi yaitu keseluruhan individu yang menjadi sasaran penelitian, memiliki karakteristik atau sifat yang sama dan dikenai generalisasi. Populasi



penelitian ini yakni mahasiswa aktif Universitas Islam Sultan Agung Angkatan 2021 dengan jumlah 2.873 orang.

**Tabel 1. Rincian Populasi Subjek**

<b>Program Studi</b>	<b>Jumlah Mahasiswa</b>
Akuntansi	241
Akuntansi D3	45
Manajemen	292
Hukum Keluarga	36
Ilmu Hukum	463
Ilmu Keperawatan	265
Keperawatan D3	58
Kebidanan S1	102
Ilmu Komunikasi	124
Kedokteran Gigi	83
Pendidikan Agama Islam	136
Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia	45
Psikologi	220
Pendidikan Bahasa Inggris	21
Pendidikan Guru Sekolah Dasar	117
Pendidikan Matematika	35
Perencanaan Wilayah dan Kota	74
Sastra Inggris	52
Teknik Elektro	63
Teknik Industri	84
Teknik Informatika	130
Teknik Sipil	187
<b>Total</b>	<b>2.873</b>

## 2. Sampel

Sampel yaitu sebagian dari total keseluruhan adalah karakteristik yang ada dalam populasi. Sampel pada penelitian ini yakni 247 mahasiswa aktif Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang menginstal dan memainkan *game online* di *gadget*, *laptop*, *personal computer* (PC) mereka masing-masing.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yaitu salah satu cara dalam menentukan sampel penelitian dimana teknik *cluster random sampling* digunakan dalam penelitian ini. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara pengacakan pada kelompok bukan subjek secara individu (Akhtar & Azwar, 2019).

#### D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan alat ukur skala psikologi dengan menggunakan 2 skala yakni skala kecanduan *game online* dan *big five personality*. Skala dalam penelitian ini menggunakan 4 pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS).

##### 1. Skala Kecanduan *Game Online*

Penelitian ini menggunakan skala *game addiction* yang disusun berdasarkan aspek kecanduan *game online* oleh Lemmens (2009). Aspek kecanduan *game online* yang meliputi *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, problem*. Skala ini memiliki 42 item yang terdiri dari pernyataan yang mendukung (*favorable*) dan pertanyaan yang tidak mendukung (*unfavorable*) dengan empat pilihan jawaban, yaitu : sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S), sangat sesuai (SS). (Lemmens dkk., 2009).

**Tabel 2. Blueprint Skala Kecanduan *Game online***

Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
<i>Salience</i>	3	3	6
<i>Tolerance</i>	3	3	6
<i>Mood modification</i>	3	3	6
<i>Relapse</i>	3	3	6
<i>Withdrawal</i>	3	3	6
<i>Conflict</i>	3	3	6
<i>Problem</i>	3	3	6
Jumlah	21	22	42

##### 2. Skala *Big five personality*

Skala *big five personality* menggunakan skala IPIP-BFM-50 diadaptasi dari *International Personality Item Pool* (IPIP) disusun berdasarkan aspek *big five personality* yang meliputi *extraversion, agreeableness, conscientiousness, emotional stability/neuroticism, openness* yang terdiri dari 50 butir aitem soal serta 4 pilihan jawaban, yaitu : sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S), sangat sesuai (SS).

**Tabel 3. Blueprint Skala Big five personality**

<b>Aspek</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>	<b>Jumlah</b>
<i>Extraversion</i>	5	5	10
<i>Agreeableness</i>	6	4	10
<i>Conscientiousness</i>	6	4	10
<i>Emotional Stability</i>	8	2	10
<i>Intellect/Openness</i>	7	3	10
<b>Jumlah</b>			<b>50</b>

### **E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas**

#### **1. Validitas**

Validitas bertujuan mengungkapkan seberapa berpengaruh kemampuan alat ukur dalam menjalankan fungsi utamanya, yaitu menghasilkan data yang bisa dipertanggung jawabkan, akurat, cermat (Azwar, 2015). Validitas alat ukur yang semakin tinggi maka semakin valid dan sebaliknya semakin rendah validitasnya maka semakin tidak valid. Validitas dalam penelitian ini adalah validitas isi yaitu pengujian aitem instrumen ukur yang didasari oleh nalar berpikir, supaya aitem yang digunakan pada penelitian dapat mendukung teori dan sesuai dengan tujuan alat ukur. Azwar (2015) menjelaskan untuk menguji suatu item dan tujuan dalam suatu instrumen alat ukur yang dibutuhkan kepuasan serta penilaian dari seorang ahli melalui proses *professional judgement* yaitu dalam penelitian ini merupakan dosen pembimbing.

#### **2. Uji Daya Beda Aitem**

Uji daya beda digunakan untuk membedakan antara nilai aitem dan nilai total dalam penelitian. Uji beda aitem dapat dilaksanakan dengan menghitung koefisiensi korelasi antara nilai aitem dan nilai skala.

Kriteria memilih item didasarkan pada korelasi keseluruhan item dengan rix  $> 0,25$ . Item dengan nilai korelasi 0,25 atau lebih tinggi dianggap memuaskan atau memenuhi dan aitem dengan nilai korelasi kurang dari 0,25 dianggap diskriminatif buruk (Azwar S, 2015). Perhitungan nilai menggunakan aplikasi SPSS.

### 3. Reliabilitas

Reliabilitas terjemahan dari kata *reliability* yaitu seberapa jauh hasil alat ukur dikatakan valid (Azwar, 2012). Alat ukur yang mempunyai reliabilitas tinggi adalah suatu alat ukur yang reliabel yang artinya pengukuran tersebut memiliki tingkat yang konsisten dan kematangan ataupun diperoleh hasil yang relatif sama terhadap suatu kelompok subjek karakter yang sama.

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan apabila item yang digunakan sudah terbukti valid. Pengkajian pada penelitian ini menggunakan koefisien *alpha cronbach*, penggunaan rumus ini dikarenakan instrumen yang digunakan berbentuk skala dan untuk memperoleh estimasi tentang reliabilitas yang sesungguhnya.

#### F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data penelitian terkumpul, proses analisis data dilakukan dengan mengolah secara statistik sesuai dengan tujuan penelitian. Data hasil analisis data tersebut kemudian dideskripsikan dan dirangkum menjadi informasi agar data penelitian lebih mudah dipahami dan membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam penelitian (Sugiyono, 2014).

Pengukuran guna menguji hipotesis pertama menggunakan teknik analisis regresi berganda untuk memprediksi jika nilai variabel bebas dimanipulasi, seberapa besar pengaruhnya terhadap nilai variabel terikat. Penggunaan teknik analisis regresi berganda dapat dilakukan bila jumlah variabel bebas atau variabel bebas paling sedikit dua. Hipotesis kedua menggunakan teknik analisis parsial untuk mengetahui pengaruh atau hubungan variabel bebas dengan variabel tergantung. (Sugiyono, 2014)

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Service Solutions*) versi 20.0 for windows.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian

##### 1. Orientasi Kacah Penelitian

Orientasi penelitian yakni suatu tahap yang dilakukan sebelum dimulainya penelitian yang bertujuan untuk mempersiapkan seluruh persyaratan untuk memenuhi dan melengkapi pelaksanaan penelitian. Langkah pertama adalah mempertimbangkan lokasi dan populasi sebagai subyek yang nantinya peneliti gunakan.

Penelitian dilaksanakan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang terdapat di Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal). Universitas Islam Sultan Agung memiliki total mahasiswa berjumlah 12.642. peneliti mengambil populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Unissula angkatan 2021 dengan jumlah total 2.873 dengan sampel 247 mahasiswa.

Alasan peneliti memilih penelitian di Universitas Islam Sultan Agung Semarang adalah temuan lapangan dari hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa yang menunjukkan bahwa tidak sedikit mahasiswa yang kecanduan *game online*. Misalnya, menghabiskan waktu untuk bermain *game*, mengabaikan aktivitas untuk bermain *game*, jam tidur terganggu akibat terlalu lama bermain *game*. Selain itu, hasil dari wawancara beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa mereka menghabiskan waktu lebih lama dari waktu yang telah ditentukan, sulit berhenti ketika sudah memainkan *game*, menjadi mudah marah ketika sinyal internet terputus, menjadi mudah marah ketika ada teman yang mengganggu pada saat waktu bermain *game*. Hal tersebut menarik peneliti untuk melakukan penelitian di Universitas Islam Sultan Agung.

Peneliti sendiri menentukan objek penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, sebagai berikut:

- a. Mendapatkan ijin dari institusi universitas untuk melakukan penelitian telah diperoleh

- b. Jumlah subjek yang sesuai untuk penelitian
- c. Adanya fenomena perilaku kecanduan *game online* di Universitas Islam Sultan Agung (Unissula)

## 2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

### a. Persiapan Perizinan

Persiapan peneliti diawali dengan wawancara dan mencari informasi tentang kesediaan universitas dijadikan sebagai tempat penelitian.

Persiapan penelitian selanjutnya dimulai dengan mengajukan surat persetujuan dari Fakultas Psikologi UNISSULA. Nomor perizinan tersebut adalah 642C.1/Psi-SA/VIII/2022 tentang permohonan izin penyebaran kuesioner dan penelitian di Unissula.

### b. Penyusunan Alat Ukur

Pembuatan alat ukur psikologis diambil dari beberapa aspek yang ada dan diolah dalam bentuk pertanyaan item. Tujuan dari penyusunan ini adalah untuk mengukur dan memperoleh data yang akan digunakan sebagai alat penelitian. Dua skala penelitian yang digunakan yaitu Skala Kecanduan *game online* dan Skala *big five personality* yang memiliki empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Setiap aspek memiliki item yang *favorable* atau yang mendukung atribut yang diukur menurut konsep yang telah ditentukan dan *unfavorable* yakni item yang tidak sesuai dan tidak mendukung atribut yang diukur. (Azwar, 2015)

Skor pada aitem *favorable* yaitu (SS)=4, (S)=3, (TS)=2, (STS)=1 sedangkan untuk *unfavorable* (SS)=1, (S)=2, (TS)=3, (STS)=4.

#### 1. Skala Kecanduan *Game online*

Skala kecanduan *game online* diadaptasi dan dimodifikasi berdasarkan skala *game addiction scale* yang disusun oleh (Lemmens dkk., 2009) meliputi aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problem*. Skala ini terdiri dari 42 aitem.

Distribusi item skala kecanduan *game online* menurut perbedaan item hasil tes, antara lain:

**Tabel 4. Sebaran Aitem Skala Kecanduan Game Online**

No	Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Salience</i>	1,2,3	4,5,6	6
2.	<i>Tolerance</i>	7,8,9	10,11,12	6
3.	<i>Mood Modification</i>	13,14,15	16,17,18	6
4.	<i>Relapse</i>	19,20,21	22,23,24	6
5.	<i>Withdrawal</i>	25,26,27	28,29,30	6
6.	<i>Conflict</i>	31,32,33	34,35,36	6
7.	<i>Problem</i>	37,38,39	40,41,42	6
<b>Total</b>		21	21	42

## 2. Skala *Big Five Personality*

Skala *big five personality* diambil dari *Indonesian Adaptation Psychometric Properties Evaluation of the Big five personality (IPIP-BFM-50)* (Akhtar & Azwar, 2019) yang diadaptasi dari *International Personality Item Pool (IPIP)* (L. R. Goldberg, 1992).

**Tabel 5. Sebaran Aitem Skala *Big five personality***

No	Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Extraversion</i>	47,48,49,50,52	51,52,53,54,55	10
2	<i>Agreeableness</i>	66,67,68,69,70,73	76,71,74,75	10
3	<i>Conscientiousness</i>	56,57,58,59,61,62	60,63,64,65	10
4	<i>Emotional Stability</i>	37,39,40,42,43,44,45,46	38,41	10
5	<i>Openness</i>	77,78,79,80,82,83,85	81,84,86	10
<b>Total</b>		32	18	50

## 3. Uji Coba Alat Ukur

Tahap ini dilakukan sebelum penerapan alat ukur kepada subjek penelitian untuk mengetahui apakah alat ukur yang dibuat sesuai dengan target serta dapat menghasilkan data yang akurat. Uji coba alat ukur dilakukan pada 2 Juli 2022 selama 2 minggu dengan membagikan link *google form* melalui *whatsapp* ke seluruh responden. Penyebaran melalui *google form* tidak dapat dipantau langsung oleh peneliti karena distribusi skala berbasis *online*, namun di akhir tahap ini, telah terkumpul sebanyak 83 respon yang telah mengisi skala uji coba. Selanjutnya, peneliti mengolah data *try out* untuk menentukan daya beda item dan estimasi reliabilitas dengan bantuan SPSS versi 22 *for Windows*.

#### 4. Uji Daya Beda Aitem dan Estimasi Reliabilitas Alat Ukur

Setelah melakukan skoring pada skala, peneliti menguji daya beda item dan estimasi reliabilitas pada skala kecanduan *game online*. Uji daya beda item bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh item tersebut dapat membedakan antara kelompok yang memiliki atribut yang diukur dan mereka yang tidak memiliki atribut. Daya beda item dapat dikatakan baik apabila koefisien korelasi item keseluruhan  $r \geq 0,3$ . Apabila jumlah item yang lolos kurang dari yang peneliti inginkan, maka koefisien korelasi dapat diturunkan menjadi 0,25 (Azwar, 2015).

Berikut adalah hasil uji daya beda dan reliabilitas aitem yaitu:

##### a. Skala Kecanduan *Game online*

Skala ini diadaptasi dan dimodifikasi dari *Game Addiction Scale* yang disusun oleh (Lemmens dkk., 2009). Dari uji daya beda item yang dilakukan terhadap 42 item, didapatkan 36 item berdaya beda tinggi dalam rentang 0,827–0,309 dan daya beda item rendah dengan dalam rentang antara -0,129–0,283. Reliabilitas skala dihitung dengan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* diperoleh 0,952.

Sebaran item skala kecanduan *game online* setelah uji coba sebagai berikut:

**Tabel 6. Sebaran Aitem Skala Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba**

No	Aspek	Jumlah Aitem		Daya Beda Tinggi	Daya Beda Rendah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>		
1.	<i>Salience</i>	1,2,3	4,5,6	6	0
2.	<i>Tolerance</i>	7,8,9	10,11,*12	5	1
3.	<i>Mood modification</i>	13,14,15	16,17,18	6	0
4.	<i>Relapse</i>	19,20,21	22,*23,24	5	1
5.	<i>Withdrawal</i>	25,26,27	*28,29,30	5	1
6.	<i>Conflict</i>	*31,32,33	*34,35,36	4	2
7.	<i>Problem</i>	37,38,*39	40,41,42	5	1
Total		21	21	36	6

\*) : Daya beda aitem rendah



## 5. Penomoran Ulang Aitem

Berdasarkan pengujian *try out* yang dilakukan, terdapat beberapa item yang berdaya beda rendah dan ada juga yang memiliki daya beda tinggi. Item yang memiliki daya beda rendah tidak digunakan pada skala penelitian sementara item berdaya beda tinggi disusun kembali dan digunakan dalam skala penelitian. Adapun item pada skala kecanduan *game online* yang sudah mengalami perubahan pada tabel di bawah:

**Tabel 7. Penomoran Ulang Skala Kecanduan *Game Online***

No	Aspek	Jumlah Aitem		Total
		<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Salience</i>	19,20,21	10,11	5
2.	<i>Tolerance</i>	7,8,9	4,5,6	6
3.	<i>Mood Modification</i>	13,14,15	16,17,18	6
4.	<i>Relapse</i>	1,2,3	22,24	5
5.	<i>Withdrawal</i>	40,41,42	29,30	5
6.	<i>Conflict</i>	37,38	35,36	4
7.	<i>Problem</i>	32,33	25,26,27	5
<b>Total</b>		19	17	36

### B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan langsung oleh peneliti dan didukung oleh rekan-rekan mahasiswa mulai tanggal 2 Agustus 2022 sampai dengan skala penelitian selesai secara online melalui Google form dengan link [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeUTH5C0D-gcJ3ZknGsDXR-lvLTxmkkTnuJwoCRuQXooXMQjw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeUTH5C0D-gcJ3ZknGsDXR-lvLTxmkkTnuJwoCRuQXooXMQjw/viewform?usp=sf_link). Link skala tersebut kemudian disebarakan secara daring melalui *group whatsapp* dan chat secara pribadi kepada responden.

Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu berjumlah 2873 responden, selanjutnya untuk jumlah sampel ditentukan dari perhitungan proporsi dengan taraf *sampling error* dan *confidence level* 10% (sepuluh persen) dari jumlah populasi. Maka, penentuan jumlah sampel penelitian akan ditentukan secara terperinci menggunakan rumus yang dipaparkan oleh Stephen Isaac dan William B. Michael sebagai berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan:

- s = Jumlah sampel  
 $\lambda^2$  = Nilai tabel Chi Square untuk  $\mu$  tertentu ( $\lambda^2 = 2,706$  untuk taraf signifikansi 90%)  
 N = Jumlah populasi (2845)  
 P = Peluang benar (0,5)  
 Q = Peluang salah (0,5)  
 d = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi (kesalahan 10%, memiliki nilai  $d = 0,05$ )

$$s = \frac{2,706 \times 2873 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (2873-1) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$s = \frac{1924,6}{0,0025 (2872) + 0,6765}$$

$$s = \frac{1943,5}{7,8565}$$

$$s = 247$$

Berdasarkan perhitungan rumus tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 247 responden. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Bahasa Ilmu dan Komunikasi, Teknik Elektro, dan Teknik Informatika dengan data demografi sebagai berikut.

**Tabel 8. Jumlah Sampel**

No	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1	<b>Jenis kelamin</b>			
	a. Laki – laki	113	45.75%	247
b. Perempuan	134	54,25%		
2	<b>Program Studi</b>			
	a. Teknik Elektro	71	28.74%	247
	b. Fbik	37	14,98%	
c. Teknik Informatika	139	56%		

Setelah data hasil dari pengisian skala penelitian yang sudah terkumpul sebanyak 247 responden dan selanjutnya dilakukan *skoring* yang sudah ditentukan dan dilakukan analisis data dengan program SPSS *for windows* versi 20.

### C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Analisis penelitian dilakukan setelah data dikumpulkan dan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas dengan tujuan untuk memenuhi asumsi dasar teknik korelasi. Uji hipotesis dan uji deskriptif selanjutnya dapat dilakukan untuk mengetahui kelompok uji yang akan diukur.

#### 1. Uji Asumsi

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan dengan teknik *one-sample Kolmogorov Z*. Data dapat disebut berdistribusi normal jika memiliki taraf signifikansi  $>0.05$ . Hasil rincian uji normalitas pada penelitian ini yaitu:

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig.	P	Ket.
Kecanduan <i>Game online</i>	81,99	17,98	1,027	0,242	>0,05	Normal
<i>Neuroticism</i>	25,65	5,42	1,183	0,122	0,05	Normal
<i>Extraversion</i>	24,65	4,48	1,027	0,242	>0,05	Normal
<i>Conscientiousness</i>	26,23	4,23	1,097	0,180	>0,05	Normal
<i>Agreeableness</i>	26,37	3,48	1,265	0,082	>0,05	Normal
<i>Openness</i>	26,29	3,16	1,166	0,132	>0,05	Normal

##### b. Uji Linieritas

Uji linearitas berfungsi untuk melihat hubungan linier atau nonlinier pada variabel yang diteliti. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan uji Flinear dengan menggunakan program SPSS versi 20.0 *for windows*. Hasil analisis uji linieritas dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Uji linieritas antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online* didapatkan koefisien Flinear = 38.873 dengan taraf signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menyatakan bahwa hubungan *neuroticism* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang linier.
- 2) Uji linieritas antara *extraversion* dengan kecanduan *game online* didapatkan koefisien Flinear = 0,741 dengan taraf signifikansi 0,390 ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menyatakan bahwa hubungan *extraversion* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang tidak linier.

- 3) Uji linieritas antara *conscientiousness* dengan kecanduan *game online* didapatkan koefisien F<sub>linier</sub> = 1,240 dengan taraf signifikansi 0,267 ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menyatakan bahwa hubungan *conscientiousness* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang tidak linier.
- 4) Uji linieritas antara *agreeableness* dengan kecanduan *game online* didapatkan koefisien F<sub>linier</sub> = 4,140 dengan taraf signifikansi 0,043 ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menyatakan bahwa hubungan *agreeableness* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang linier.
- 5) Uji linieritas antara *openness* dengan kecanduan *game online* didapatkan koefisien F<sub>linier</sub> = 9,293 dengan taraf signifikansi 0,003 ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menyatakan bahwa hubungan *openness* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang linier.

**Tabel 10. Hasil Uji Linearitas**

Variabel	F <sub>linier</sub>	Sig	Keterangan
<i>Neuroticism</i>	38,873	0,000	Linier
<i>Extraversion</i>	0,741	0,390	Tidak Linier
<i>Conscientiousness</i>	1,240	0,267	Tidak Linier
<i>Agreeableness</i>	4,140	0,043	Linier
<i>Openness</i>	9,293	0,003	Linier

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan dalam penelitian ini bertujuan guna mengetahui apakah terdapat hubungan korelasi antara variabel bebas dengan suatu model regresi. Uji multikolinearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik VIF (*Variance Inflating Factory*) menggunakan kategori nilai  $VIF < 10$  dan skor *tolerance*  $> 0,1$ . Analisis regresi berganda tidak dapat dilakukan apabila terdapat multikolinearitas antara kedua variabel bebas.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan pada *neuroticism* diperoleh skor VIF yaitu sebesar 1.101 ( $VIF < 10$ ) dan telah memperoleh skor *tolerance* sebesar 0,908 ( $> 0,1$ ) yang dapat diambil kesimpulan tidak terdapat multikolinearitas.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan pada *extraversion* diperoleh skor VIF yaitu sebesar 1.081 ( $VIF < 10$ ) dan telah memperoleh skor *tolerance* sebesar 0,925 ( $> 0,1$ ) yang dapat diambil kesimpulan tidak terdapat multikolinearitas.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan pada *conscientiousness* diperoleh skor VIF yaitu sebesar 1.032 ( $VIF < 10$ ) dan telah memperoleh skor *tolerance* sebesar 0,969 ( $> 0,1$ ) yang dapat diambil kesimpulan tidak terdapat multikolinearitas.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan pada *agreeableness* diperoleh skor VIF yaitu sebesar 1.014 ( $VIF < 10$ ) dan telah memperoleh skor *tolerance* sebesar 0,986 ( $> 0,1$ ) yang dapat diambil kesimpulan tidak terdapat multikolinearitas.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang dilakukan pada *openness* diperoleh skor VIF yaitu sebesar 1.018 ( $VIF < 10$ ) dan telah memperoleh skor *tolerance* sebesar 0,982 ( $> 0,1$ ) yang dapat diambil kesimpulan tidak terdapat multikolinearitas.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Hipotesis Pertama

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda untuk menguji hubungan antara *neuroticism*, *extraversion*, *conscientiousness*, *agreeableness*, *openness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Berdasarkan hasil uji korelasi yang dilakukan skor  $R = 0,177$  dengan  $F = 0,194$  dengan signifikan 0,000 ( $p < 0,01$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *neuroticism*, *extraversion*, *conscientiousness*, *agreeableness*, *openness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.

Kesimpulannya bahwa hipotesis diterima dengan rumus persamaan garis regresi  $Y = X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + X_5 + C$ , dan rumus persamaan garis pada penelitian ini adalah  $Y = 1,228 X_1 + 0,134 X_2 + -0,252 X_3 + 0,814 X_4 + 0,965 X_5 + 6,932 C$ . Persamaan dari garis regresi tersebut menunjukkan

bahwa rata rata skor kecanduan *game online* (kriterium Y) pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung yaitu 1,228 pada setiap unit perubahan yang akan terjadi pada *neuroticism* (prediktor X1) dan akan mengalami perubahan sebesar 0,134 pada setiap unit perubahan yang terjadi pada *extraversion* (prediktor X2) dan akan mengalami perubahan sebesar -0,252 pada setiap unit perubahan yang terjadi pada *conscientiousness* (prektidor X3) dan akan mengalami perubahan sebesar 0,814 pada setiap unit perubahan yang terjadi pada *agreeableness*(prektidor X4) dan akan mengalami perubahan sebesar 0,965 pada setiap unit perubahan terjadi pada *openness* (prektidor X5).

Variabel *big five personality* memberikan sumbangan efektif pada masing-masing aspek, *neuroticism* meberikan sumbangsih efektif 13,7%, *extraversion* 0,03%, *conscientiousness* 0,05%, *agreeableness* 0,17%, *openness* 0,37% dan sisanya 85,68% dipengaruhi oleh faktor lain.

b. Hipotesis Kedua

Uji korelasi pada hipotesis pertama menggunakan uji korelasi parsial guna membuktikan ada atau tidak adanya hubungan antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial yang telah dilakukan, diperoleh hasil skor  $r_{x1y}$  sebesar 0,368 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama pada penelitian ini dinyatakan diterima dan terdapat hubungan yang positif.

Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *neuroticism* pada mahasiswa maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya jika *neuroticism* rendah maka semakin rendah kecanduan *game online* yang dimiliki mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.

c. Hipotesis Ketiga

Uji korelasi pada hipotesis kedua menggunakan uji korelasi parsial guna membuktikan ada atau tidak adanya hubungan antara *extraversion* dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial yang

telah dilakukan, diperoleh hasil skor  $r_{x2y}$  sebesar 0,036 dengan signifikansi sebesar 0,578 ( $p > 0,05$ ), yang artinya bahwa tidak terdapat hubungan antara *extraversion* dengan kecanduan *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua pada penelitian ini dinyatakan tidak diterima atau ditolak.

d. Hipotesis Keempat

Uji korelasi pada hipotesis ketiga menggunakan uji korelasi parsial guna membuktikan ada atau tidak adanya hubungan antara *conscientiousness* dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial yang telah dilakukan, diperoleh hasil skor  $r_{x3y}$  sebesar – 0,065 dengan signifikansi sebesar 0,311 ( $p > 0,05$ ), yang artinya bahwa tidak terdapat hubungan antara *conscientiousness* dengan kecanduan *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga pada penelitian ini dinyatakan tidak diterima atau ditolak.

e. Hipotesis Kelima

Uji korelasi pada hipotesis keempat menggunakan uji korelasi parsial guna membuktikan ada atau tidak adanya hubungan antara *agreeableness* dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial yang telah dilakukan, diperoleh hasil skor  $r_{x4y}$  sebesar 0,137 dengan signifikansi sebesar 0,007 ( $p < 0,05$ ), yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara *agreeableness* dengan kecanduan *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis keempat pada penelitian ini dinyatakan diterima.

Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *agreeableness* pada mahasiswa maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya jika *agreeableness* rendah maka semakin rendah kecanduan *game online* yang dimiliki mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.

f. Hipotesis Keenam

Uji korelasi pada hipotesis kelima menggunakan uji korelasi parsial guna membuktikan ada atau tidak adanya hubungan antara *openness* dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial yang telah

dilakukan, diperoleh hasil skor  $r_{xy}$  sebesar 0,187 dengan signifikansi sebesar 0,003 ( $p < 0,05$ ), yang memiliki arti terdapat hubungan yang signifikan antara *openness* dengan kecanduan *game online*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kelima pada penelitian ini dinyatakan diterima.

Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *openness* pada mahasiswa maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya jika *openness* rendah maka semakin rendah kecanduan *game online* yang dimiliki mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.

#### D. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi data disusun guna mengungkap deskripsi skor subjek pada suatu pengukuran dan sebagai penjelasan tentang kondisi subjek pada atribut yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini dikategorikan menurut model distribusi normal yang membagi subjek berdasarkan kelompok bertingkat untuk setiap variabel. Berikut adalah norma kategorisasi penelitian ini:

**Tabel 11. Norma Kategorisasi**

Rentang Skor		Kategorisasi
$\mu + 1.5 \sigma$	$< X$	Sangat Tinggi
$\mu + 0.5 \sigma$	$< X \leq \mu + 1.5 \sigma$	Tinggi
$\mu - 0.5 \sigma$	$< X \leq \mu + 0.5 \sigma$	Sedang
$\mu - 1.5 \sigma$	$< X \leq \mu - 0.5 \sigma$	Rendah
$X$	$\leq \mu - 1.5 \sigma$	Sangat Rendah

Keterangan :

- $\mu$  : Mean hipotetik
- $\sigma$  : Standar deviasi hipotetik

#### 1. Deskripsi Data Skor Kecanduan *Game Online*

Skala ini terdiri dari 36 aitem berdaya beda tinggi. Skala ini berisi suatu pernyataan-pernyataan dimana masing-masing dari itemnya memiliki 4 (empat) pilihan jawaban dengan rentangan skor 1-4. Skor minimal yang didapat oleh subjek yaitu, sebesar 36 ( $36 \times 1$ ) sementara skor maksimumnya yaitu 144 ( $36 \times 4$ ). Rentang skor yang didapatkan yaitu sebesar 108 dari ( $144 - 36$ ), dengan



standar deviasi yang diperoleh yaitu 18 berasal dari  $((144-36) : 6)$ , dan mean hipotetik sebesar 90 dari  $((144 + 36) : 2)$ .

Deskripsi skor empiris skala kecanduan *game online* berdasarkan penelitian diperoleh skor minimal 57, skor empiris maksimal 107, mean empiris 81,98 dan standar deviasi empiris 9,20. Deskripsi skor skala ini dapat dilihat pada tabel di bawah:

**Tabel 12. Deskripsi Skor Kecanduan Game Online**

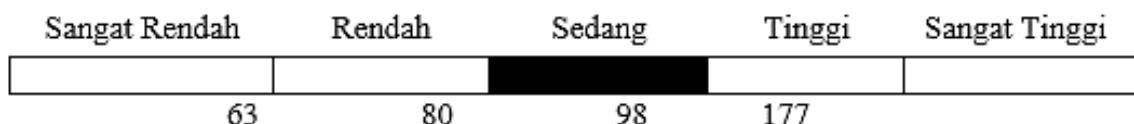
	<b>Empirik</b>	<b>Hipotetik</b>
Skor Minimum	57	36
Skor Maksimum	107	144
Mean (M)	81,98	90
Standar Deviasi (SD)	9,20	18

Dari rata-rata empiris yang diberikan dalam distribusi norma kategorisasi kelompok subjek di atas, terlihat bahwa rata-rata skor subjek kategori sedang memiliki mean 81,99.

Gambaran data variabel total skor kecanduan *game online* yang digunakan dengan norma kategorisasi yaitu:

**Tabel 13. Kategorisasi Skor Kecanduan Game Online**

<b>Norma</b>	<b>Kategorisasi</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Presentase</b>
117 < X	Sangat Tinggi	8	3,2%
99 < X ≤ 117	Tinggi	34	13,8%
81 < X ≤ 98	Sedang	84	34,0%
63 < X ≤ 80	Rendah	86	34,8%
X ≥ 63	Sangat Rendah	35	14,2%
<b>Total</b>		<b>247</b>	<b>100%</b>



**Gambar 1. Norma Kategorisasi Kecanduan Game Online**

## 2. Deskripsi Data Skor Big Five Personality

**Tabel 14. Tipe Kepribadian Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung (N=247)**

No	Aspek	Jumlah	Presentase
1	<i>Extraversion</i>	34	14%
2	<i>Agreeableness</i>	42	17%
3	<i>Neuroticism</i>	77	31%
4	<i>Conscientiousness</i>	50	20%
5	<i>Intellect/Openness</i>	44	18%
<b>JUMLAH</b>		247	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung yang kecanduan *game online* memiliki tipe kepribadian *neuroticism* yaitu sebanyak 77 orang, kepribadian *conscientiousness* sebanyak 50 orang, kepribadian *openness* sebanyak 44 orang, kepribadian *agreeableness* sebanyak 42 orang, dan kepribadian *extraversion* sebanyak 34 orang.

#### **E. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan *Game online* dengan setiap aspek *Big Five Personality* yakni *Extraversion*, *Neuroticism*, *Agreeableness*, *Conscientiousness* dan *Openness* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Berdasarkan hasil uji korelasi dengan menggunakan regresi berganda telah didapatkan hasil koefisien korelasi *neuroticism* rxy 0,370 taraf signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima, yaitu terdapat hubungan *neuroticism* dengan kecanduan *game online*. hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *neuroticism*, semakin tinggi kecanduan *game online*. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *neuroticism*, semakin rendah kecanduan *game online*. Kontribusi *neuroticism* terhadap kecanduan *game online* sebesar 13,7% dan rata-rata skor *neuroticism* memiliki frekuensi 77 subjek memiliki skor *neuroticism* yang tinggi. penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dari Muller dan Wolfling (2014) yang berpendapat semakin tinggi *neuroticism* yang dimiliki oleh individu

kecanduan *game online* maka individu akan mempersepsikan dunia ini sebagai hal yang mengancam, kecenderungan stres akan semakin tinggi, hal ini akan membuat individu akan lari ke *game online* karena mudah dikendalikan dan dikontrol.

*Agreeableness* memiliki koefisiensi korelasi  $r_{xy} 0,129$  sig  $0,043$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut telah mengindikasikan bahwa terdapat hipotesis yang diajukan dapat diterima, yaitu telah terdapat suatu hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan *agreeableness*, hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi *agreeableness*, maka semakin tinggi kecanduan *game online*. semakin rendah *agreeableness* semakin rendah kecanduan *game online* yang dimiliki oleh mahasiswa. *agreeableness* memiliki sifat baik hati, dapat berkerjasama, dan dapat dipercaya. Kontribusi *agreeableness* terhadap kecanduan *game online* sebesar  $0,17\%$  dan rata-rata skor *agreeableness* memiliki frekuensi 42 subjek memiliki skor *agreeableness* yang tinggi. Hal tersebut didukung oleh Aryo Triutama dan Yanuvianti (2021) *agreeableness* yang tinggi berkaitan dengan perilaku berkelompok sehingga sehingga individu dengan *agreeableness* yang tinggi didalam *game online* dapat bekerjasama dengan baik antar anggota timnya.

*Openness* memperoleh koefisiensi korelasi  $r_{xy} 0,191$  sig  $0,003$  ( $p < 0,05$ ), yang dapat diartikan bahwa ada hubungan positif signifikan antara kecanduan *game online* dengan *openness* dimana semakin tinggi *openness* maka semakin tinggi kecanduan *game online* dan sebaliknya. Kontribusi *openness* terhadap kecanduan *game online* sebesar  $0,37\%$  dan rata-rata skor *openness* memiliki frekuensi 44 subjek memiliki skor *openness* yang tinggi. *openness* memiliki karakter yang imajinatif dan kreatif, *game online* sendiri akan cepat berkembang dari segi desain dan variasi permainan. individu dengan *openness* yang tinggi selalu berminat untuk terlibat dalam kemajuan *game online* (Vollmer dkk., 2014).

Hasil dari uji koefisiensi korelasi *extraversion* memiliki  $r_{xy} -0,055$  dengan taraf sig  $0,390$  ( $p > 0,05$ ) hal tersebut menunjukkan indikasi bahwa tidak ada hubungan korelasi antara *extraversion* dengan kecanduan *game*

*online*. Kontribusi *extraversion* terhadap kecanduan *game online* sebesar 0,03% dan rata-rata skor *extraversion* memiliki frekuensi 34 subjek memiliki skor *extraversion* yang tinggi. *Extraversion* memiliki sifat penuh kasih sayang, banyak berbicara, mudah bergaul, berenergi (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003). Hal tersebut didukung oleh penelitian Muller dan Wolfling (2014). Individu yang kecanduan *game online* cenderung mempunyai masalah sosial dengan dunia nyata dimana mereka memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga menghambat diri untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga menjadikan *game online* sebagai sebuah ruang untuk berinteraksi dengan banyak orang.

*Conscientiousness* -0,071 dengan taraf sig 0,267 ( $p > 0,05$ ) hal tersebut menunjukkan bahwa *conscientiousness* tidak berhubungan dengan kecanduan *game online*. Kontribusi *conscientiousness* terhadap kecanduan *game online* sebesar 0,05% dan rata-rata skor *conscientiousness* memiliki frekuensi 50 subjek memiliki skor *conscientiousness* yang tinggi. *Conscientiousness* memiliki sifat cermat, pekerja keras, mementingkan waktu, rajin dan optimis (McCrae, R. R. & Costa, P. T., 2003). Hal tersebut didukung oleh penelitian Saputri dan Coralia (2019) *conscientiousness* dapat membuat individu disiplin sehingga mampu mengatur waktu antara aktivitas sehari-hari dengan bermain *game online* dengan baik.

Berdasarkan kategorisasi data yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dengan nilai persentase 34% dari total 247 responden. Maka, dapat diartikan bahwa kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung Semarang memiliki kategori sedang.

#### **F. Kelemahan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan kelemahan selama proses penelitian berlangsung, antara lain:

1. Terdapat perbedaan jumlah responden dari jenis kelamin dimana responden perempuan lebih banyak dibandingkan dengan responden laki-laki. Selain itu

banyaknya jumlah aitem dalam skala penelitian ini membuat responden menjadi malas untuk mengisi kuisisioner.

2. Peneliti tidak dapat menjelaskan secara langsung mengenai cara pengisian kuesioner karena dilakukan secara online, sehingga peneliti tidak mengetahui kesungguhan subjek ketika mengisi skala



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan :

1. Terdapat hubungan yang positif antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Semakin tinggi *neuroticism* maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah *neuroticism* maka semakin rendah kecanduan *game online*.
2. Terdapat hubungan yang positif antara *agreeableness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Semakin tinggi *agreeableness* maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah *agreeableness* maka semakin rendah kecanduan *game online*.
3. Terdapat hubungan yang positif antara *openness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung. Semakin tinggi *openness* maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah *openness* maka semakin rendah kecanduan *game online*.
4. Tidak terdapat hubungan antara *extraversion* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.
5. Tidak terdapat hubungan antara *conscientiousness* dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Mahasiswa

- a. Bagi mahasiswa yang memiliki kecanduan *game online* yang tinggi diharapkan dapat mengurangi kebiasaan bermain *game* terlalu lama, dan disarankan untuk membiasakan mengisi kegiatan dengan hal-hal yang positif.
- b. Mahasiswa diharapkan perlu menyadari kelebihan dan kelemahan kepribadian mereka sehingga bisa menjadi penentu arah pengaruh tingkah laku.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian, peneliti mencoba memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, antara lain:

- a. Peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat menganalisis ataupun dapat mengaitkan variabel kecanduan *game online* dengan faktor-faktor yang lain.
- b. Untuk mendalami variabel kecanduan *game online*, peneliti menyarankan untuk menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mendapatkan deskripsi yang lebih mendalam tentang permasalahan yang ingin diteliti.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. New Riders.
- 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. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33571>
- Aryo Triutama, & Yanuvianti, M. (2021). Profil kepribadian gamers esports dota 2 di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.86>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Pustaka Belajar.
- Azwar S. (2015). *Dasar-dasar psikometrika* (Edisi ke 2). Pustaka Belajar.
- Budhi, F., & Indrawati, E. (2016). Hubungan Antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Empati*, 5(3), 478–481.
- Chaplin. J P. (2001). *Kamus psikologi* (7 ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEOPIR) and Neo Five-Factor Inventory (NEO-FFI)*. FL:Psychological Assessment Resource, Inc.
- Entertainment Software Association of Canada*. (2013). <http://theesa.ca/wp-content/uploads/2015/08/Essential-%0AFacts-2013-EN>
- Fathu, A., Umar, R., & Ningsih, Y. T. (2020). Perbedaan kecanduan game online ditinjau dari big five personality pada mahasiswa yang bermain game online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2462–2468.
- Feist, J. & Feist, J. G. (2008). *Teori kepribadian* (edisi keen). Pustaka Belajar.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2008). *Kepribadian teori klasik dan riset modern*. Erlangga.
- Goldberg, L. . (1981). *Language and individual differences: The search for universal in personality lexicons*. Beverly hills, CA.: Sage Pub.



- Goldberg, L. R. (1992). *The development of markers for the big-five factor structure* (hal. Psychological Assessment, 4, 26-42). doi:10.1037/1040-3590.4.1.26
- Göritz, A. S., Sigh, R. K., & Voggeser, B. J. (2012). *Encyclopedia of cyber behavior*. IGI GOLBAL.
- Grant, J. E., Suck, W. K., & Potenza, M. N. (2003). Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 85–109. <https://doi.org/10.1023/A:1021227214142>
- Gumiardi, S. (2011). Kepribadian manusia dalam perspektif psikologi islam ( telaah kritis atas psikologi kepribadian modern ). *Holistik*, 12(1), 259–296.
- InMobi. (2021). *InMobi 2021 mobile gaming report charts*. [https://www.industry.co.id/read/88027/inmobi-2021-mobile-gaming-report-charts-bangkitnya-indonesia-sebagai-kekuatan-mobile-gaming-dan-periklanan-di-asia-tenggara?utm\\_campaign=SEA\\_2021\\_BRB\\_Gaming\\_Report&utm\\_content=175040026&utm\\_medium=social&utm\\_source=fa](https://www.industry.co.id/read/88027/inmobi-2021-mobile-gaming-report-charts-bangkitnya-indonesia-sebagai-kekuatan-mobile-gaming-dan-periklanan-di-asia-tenggara?utm_campaign=SEA_2021_BRB_Gaming_Report&utm_content=175040026&utm_medium=social&utm_source=fa)
- John, O. P. (1990). *The big five factor taxonomy: dimension of personality in the natural language & in ques- tionaires* (in L. Perv). Guilford Press.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. United Kingdom. Elsevier Inc.
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J. D., & Ferguson, C. (2014). Awareness of risk factors for digital game addiction: interviewing players and counselors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(5), 585–599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Koswara, E. (1991). *Teori-teori kepribadian* (Cet 2). PT. Eresco.
- Lee, E. J. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), 208–213. <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- Lely Maulida. (n.d.). *Jumlah gamer di Indonesia Capai 100 Juta di Tahun 2020*.
- 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>
- Mappaleo. (2009). *Kecanduan game online. applying the family counseling to decrease the addiction of online game at the students*. Surabaya.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T., J. (2003). *Personality in adulthood: A five-factor*

*theory perspective (second edition)*. The Guilford Press.

- Muller, K. W., & Beutel, M. E., Egloff, B., Wolfling, 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*.
- Nicholas Y. (2002). *Motivations of play in online games*. *Cyberpsychology & behaviour* 9; 772-775.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2012). Adiksi game online dan keterampilan penyesuaian sosial. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Priyambodo, A. B., & Setyawan, H. (2019). Problematika sosial mahasiswa di Universitas Negeri Malang Ditinjau Dari Perspektif Perkembangan Psikososial. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Sosial 2019*, 356–362.
- Rahmalia, Febriandari, N. (2016). Relationship to Addictions to playing online games to teen self identity. *Jurnal Psikologi IO*, 4(1), 10.
- Robert I Smith. (2015). *Treatment strategies for substance and process addiction*. American Counseling Association.
- Rosyidi, H. (2012). *Hamim rosyidi psikologi kepribadian paradigma psikoanalisa-annotated.pdf* (hal. 181).
- Saputra, R. (2016). Hubungan kecanduan game online clash of clans terhadap prestasi akademik mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. *JOM Fisip Vol. 3 No. 2 – Oktober 2016*, 3(2), 1–9. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/10663>
- 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.
- Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. A+Plus Books.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA Kelas X terhadap kecerdasan sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>

Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The mental health concern for the new millenium. CyberPsychology & Behavior*.

Young KS. (1999). *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

