

Hubungan Antara Dimensi Kepribadian *Big Five* Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Kota Makassar

The Relationship Between The Big Five Personality Dimensions And The Tendency To Be Addicted To Online Games In Adolescents In Makassar

Stephanie Raqueen Inary*, Musawwir, Titin Florentina Perwasetiawatik
Fakultas Psikologi Universitas Bosowa
Email: sandrandilolo@gmail.com

Abstrak

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

Kata kunci : Kepribadian *Big Five*, *Game Online*, Kecenderungan Kecanduan *Game Online*, Remaja.

Abstract

This study aims to determine the relationship between the big five personality dimensions and the tendency to be addicted to online games in adolescents in the city of Makassar. The research method used is non-parametric quantitative. Participants ($n = 423$) in this study used male and female adolescents who had an age range of 16-20 years and had played online games 4 hours a day. This study uses an adapted international personality item pool big five markers 50 scale and an online game addiction scale. The analysis technique used in this study is the Spearman Rank correlation test. This study concluded that, among other things, there is no significant relationship between the dimension of extraversion and the tendency to be addicted to online games in adolescents in the city of Makassar ($r=0.056$; $p=0.347$), there is a negative relationship between the dimensions of agreeableness and the tendency to be addicted to online games in adolescents ($r = -0.326$; $p=0.00$), there is a negative relationship between the Conscientiousness dimension and the tendency to be addicted to online games for teenagers ($r=-0.136$; $p=0.00$), there is a negative relationship between the Emotional Stability dimension and the tendency for online game addiction for teenagers ($r= -0.238$; $p=0.00$), there is a negative relationship between the Intellect dimension and the tendency of online game addiction among adolescents ($r=-0.432$; $p=0.00$). The results of this study also provide additional new information about data on the tendency of online game addiction in adolescents based on their demographics.

Keywords: Big Five Personality Dimensions, Online Games, Online Game Addiction Tendencies, Teenagers.

PENDAHULUAN

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

Remaja kemungkinan tertarik pada *game online* karena struktur dan fiturnya mendukung waktu bermain yang lebih lama. Ketika remaja bermain *game online* lebih lama, mereka akan memperoleh peningkatan keterampilan bermain *game*, level, dan uang yang dapat digunakan dalam permainan tersebut. Kaum muda juga tertarik pada *game online* yang menawarkan kebebasan, hadiah, identitas kelompok, dan rekreasi (Lee & Kim, 2016).

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

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

Terlepas dari manfaat positif yang diberikan, *game online* juga memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan kecanduan pada para pemainnya (Hussain dkk., 2012). Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat menciptakan koping yang kontraproduktif (Griffiths dkk., 2012). Kecanduan *game online* juga memicu penurunan kemampuan sosial karena berpotensi mengurangi relasi individu dengan orang lain di dunia nyata. Hal tersebut dapat meningkatkan kesepian dan menciptakan agresivitas pada diri individu. Selain itu, kecanduan *game online* dapat merusak fungsi kognitif individu, seperti menimbulkan penurunan kerja memori verbal dan defisiensi perhatian yang menyebabkan penurunan capaian akademik pada individu (Griffiths, 2014). Dalam segi kesehatan, kecanduan *game online* dapat membuat individu menderita epilepsi, obesitas, gangguan tidur, dan nyeri pada otot dan sendi (Griffiths & Davies, 2005).

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

Kepribadian Big Five

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

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

Disisi lain, banyak ditemukan sifat kepribadian yang saling berhubungan sehingga pakar psikologi, seperti Cattell, menggunakan teknik statistik berupa faktor analisis untuk menentukan sejumlah sifat kepribadian dasar. Setelah menggunakan berbagai pendekatan, para peneliti akhirnya menemukan lima dimensi dasar kepribadian yang disebut *Big Five* (Burger, 2011). Struktur kepribadian *Big Five* tidak hanya menjelaskan bahwa sifat kepribadian dapat dikurangi menjadi lima sifat saja, namun lima dimensi ini mewakili kepribadian yang abstrak dan luas. Masing-masing dimensinya pun merangkum sejumlah besar karakteristik kepribadian yang berbeda dan lebih spesifik.

Kecanduan Game Online

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

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

Kecanduan *game online* merupakan tendensi perilaku bermain *game* yang bermasalah serta berlebihan dan disertai dengan gejala umum kecanduan, seperti *salience* (perhatian), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *tolerance* (toleransi), *withdrawal symptoms* (gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kekambuhan). Di sisi lain, kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai keadaan psikologis maladaptif yang terjadi ketika seseorang bermain *game online* yang menyebabkannya memiliki pola perilaku obsesif kompulsif sehingga mengorbankan kegiatan penting lainnya untuk bermain *game* (Xu, dkk., 2012).

Remaja

Istilah "*adolescence*" atau "remaja" berasal dari kata Latin "*adolescere*" (kata bendanya "*adolescentia*" yang berarti "remaja") yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Istilah "*adolescence*" mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1999). Masa remaja diartikan sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan psikososial (Papalia & Feldman, 2014; Santrock, 2014). Masa remaja dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun (Santrock, 2005). Sedangkan batasan usia remaja berkisar antara 11 tahun sampai 19 atau 20 tahun (Papalia & Feldman, 2014). Pembagian masa remaja menjadi tiga bagian, yaitu masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja madya (15-19 tahun), dan masa remaja akhir (19-22 tahun) (Konopka, 2012).

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

METODE PENELITIAN

Responden

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

populasi merupakan jumlah subjek yang mempunyai beberapa ciri atau karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* yang berumur 16-20 tahun di kota Makassar. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 423 remaja yang bermain *game online*. Dalam mengambil sampel peneliti menggunakan Teknik *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013). Peneliti menggunakan jenis *non-probability purposive sampling*, yaitu peneliti menentukan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013).

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan sebagai alat ukur untuk pengumpulan data yaitu, dimensi kepribadian *Big Five* dan kecanduan *game online*. Kedua variabel diukur dengan menggunakan skala adaptasi yang digunakan oleh peneliti sebelumnya oleh Puspita Mahardika (2020). Adapun beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap instrument Validitas merupakan kualitas esensial yang menunjukkan sejauh mana suatu tes sungguh-sungguh mengukur atribut psikologis yang hendak diukurnya (Supratiknya, 2014). Uji validitas pada penelitian ini telah diuji oleh peneliti sebelumnya dengan memperoleh skor validitas terendah sebesar 0.44 dan skor validitas tertinggi sebesar 0.82 (Puspita Mahardika 2020).

Di bawah koefisien reliabilitas sebesar 0,70, sebuah tes menjadi kurang memadai untuk digunakan bagi perorangan sebab hal itu menunjukkan bahwa kesalahan baku skor tampak sedemikian besar sehingga interpretasi skor menjadi meragukan. Uji reliabilitas dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach* menggunakan program SPSS *Statistics* versi 26.0. Reliabilitas yang didapatkan sebelum seleksi item pada skala IPIP-BFM-50 sebesar 0,847 dan kemudian menjadi 0,849 sesudah seleksi item. Sedangkan, untuk skala kecanduan *game online* didapatkan reliabilitas sebesar 0,866 sebelum proses seleksi item dan kemudian menjadi 0,917 sesudah seleksi item.

Teknik Analisis Data

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

Uji asumsi adalah syarat yang harus dilakukan ketika menggunakan analisis korelasi. Uji asumsi yang biasanya digunakan yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas dan uji heteroditas. Uji normalitas untuk menguji atau mengetahui data-data telah tersebar secara normal atau tidak pada kelompok data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji Skewness Kurtosis untuk menguji normalitas dengan bantuan *IBM SPSS statistic 20*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Tabel 1. Kategorisasi Tingkat Game Online

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

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

Tabel 2. Kategorisasi Tingkat *Conscientiousness*

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

Hasil analisis pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *conscientiousness* memberikan hasil bahwa dari total 423 responden didominasi pada tingkat skor Tinggi yakni 181 orang sebagai skor terbanyak, dan untuk skor sangat tinggi merupakan skor yang sangat rendah dengan skor yakni 1 orang, untuk skor sedang memiliki responden sebanyak 136 orang, pada skor rendah memiliki responden berjumlah 49 orang dan untuk skor sangat rendah memiliki skor 32 orang.

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat *Extraversion*

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

Hasil analisis pada tingkat skor untuk tipe kepribadian *extraversion* menunjukkan bahwa dari 423 total responden didominasi pada tingkat skor sedang yakni 271 responden sebagai skor terbanyak, dan untuk skor sangat tinggi merupakan skor yang sangat rendah dengan skor 0 responden, untuk skor tinggi memiliki responden sebanyak 102 responden, pada skor rendah memiliki responden berjumlah 39 responden dan untuk skor sangat rendah memiliki skor 11 responden.

Tabel 4. Kategorisasi Tingkat *Agreeableness*

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

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

Tabel 5. Kategorisasi Tingkat *Emotional Stability*

Tingkat Skor	Kriteria Kategori	Hasil Kategori
ST	$X > (\text{mean} + 1.5SD)$	$X > 51.68$
T	$(X + 0.5SD) < X < (X + 1.5)$	$51.68 < X < 43.69$
S	$(X - 0.5) < X < (X + 0.5SD)$	$44.69 < X < 35.69$
R	$(X - 1.5SD) < X < (X - 0.5SD)$	$35.69 < X < 27.69$
SR	$X < (X - 1.5SD)$	$X < 27.69$

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

Tabel 6. Uji Normalitas Skewness dan Kurtosis

Variabel	Skewness	Std. Error of Skewness	Kurtosis	Std. Error of Kurtosis
Kecanduan <i>Game Online</i> , Tipe Kepribadian <i>Big Five</i>	0.020	119	-0.0304	0.237

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

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F*	Sig. F***	Ket
<i>Game Online</i> dan <i>Extraversion</i>	5.809	0.207	Tidak Linear
<i>Game Online</i> dan <i>Agreeableness</i>	66.854	0.000	Linear
<i>Game Online</i> dan <i>conscientiousness</i>	9.853	0.002	Linear
<i>Game Online</i> dan <i>Emotional Stability</i>	40.104	0.000	Linear
<i>Game Online</i> dan <i>Intellect</i>	75.096	0.000	Linear

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

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

	R	Sig. (2-tailed)
<i>Extraversion</i>	-0,056	0.347
Kecanduan <i>Game Online</i>	-0,326	0.000
<i>Agreeableness</i>	-0,136	0.000
Kecanduan <i>Game Online</i>	-0,238	0.000
<i>Conscientiousness</i>	-0,432	0.000
Kecanduan <i>Game Online</i>		
<i>Emotional Stability</i>		
Kecanduan <i>Game Online</i>		
<i>Intellect</i>		
Kecanduan <i>Game Online</i>		

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

Pembahasan

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

yang menyatakan bahwa 77,4% remaja laki-laki dan 22,6% remaja perempuan pemain *game online* mengalami kecanduan *game online*.

Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan Wiguna dkk (2020) menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game online* yang mengalami kecanduan *game online* berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 94,1%. Hoeft dkk (2008) melaporkan bahwa terdapat perbedaan pada bagian otak laki-laki dan perempuan ketika bermain *game online*. Bagian otak yang akan merespon kesenangan dan ketergantungan ketika bermain *game online* daripada perempuan sehingga laki-laki akan merasa lebih terpacu menyelesaikan tugas-tugas dalam *game online*. Hal ini tersebut kemungkinan menjadi penyebab laki-laki lebih tertarik bermain *game online* daripada perempuan.

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

Berdasarkan suku, subjek paling banyak berasal dari suku Makassar yang berjumlah 251 orang, suku bugis sebanyak 85 orang dan untuk suku toraja sebanyak 87 orang. Hasil deskriptif menunjukkan pada penelitian ini bahwa sebanyak 151 orang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sangat rendah, sebanyak 15 orang berada pada skor sangat tinggi, pada tinggi terdapat 141 orang, pada skor sedang terdapat 108 orang dan untuk skor rendah terdapat 9 orang.

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

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

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

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *agreeableness* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris *agreeableness* yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *agreeableness* yang tinggi berjumlah 167 dengan tingkat *agreeableness* rendah memiliki jumlah 67 orang, tidak ada tingkat *agreeableness* yang berada pada golongan sangat tinggi, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 157 orang, untuk tingkat *agreeableness* sangat rendah berjumlah 32 orang. Tingkat *agreeableness* yang tinggi membuat subjek cenderung ramah, suka bekerja sama, rendah hati, penuh toleransi, dan tulus. Karakteristik tersebut dapat mendukung subjek untuk menjalin hubungan personal yang baik dengan orang lain sehingga subjek tidak tertarik untuk mencari dukungan sosial lewat *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menegaskan bahwa individu dengan *agreeableness* rendah cenderung suka menyakiti dan menyebabkan orang lain merasa tersinggung, jengkel dan takut terintimidasi (Larsen & Buss, 2018). Mereka mungkin tidak mampu membentuk hubungan sosial yang baik karena terhambat oleh sifat kepribadiannya sehingga beralih ke *game online*

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

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

Hasil deskriptif yang menyatakan bahwa tingkat *intellect* yang dimiliki subjek tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dari mean empiris *intellect* yang lebih besar dari pada mean teoritisnya, selain itu data penelitian juga menunjukkan terdapat subjek dengan *intellect* yang tinggi berjumlah 160 dengan tingkat *intellect* rendah memiliki jumlah 147 orang, untuk tingkat sangat tinggi *intellect* berjumlah 2 orang, sedangkan untuk golongan sedang mencapai 114 orang, untuk tingkat *agreeableness* sangat rendah tidak memiliki jumlah skor.

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

Hal ini menunjukkan individu menghabiskan waktu menjelajahi kehidupan nyata maupun virtual untuk memenuhi keingintahuan dan minat mereka (Salvar & Griffiths,2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dimensi kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negative yang signifikan antara dimensi *agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect*, maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah skor *agreeableness*, *Conscientiousness*, *Emotional Stability*, dan *Intellect*, maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di kota Makassar.

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

KESIMPULAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. In *Pearson Prentice Hall* (2nd ed.). Pearson Education, Inc. http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14053/3597646.cw/index.html
- Aziz, A. (2018). Kecanduan *game online*, 10 Anak di Banyumas alami gangguan mental. *Merdeka*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Burger, J. M. (2011). *Introduction to personality*. (8th ed) Wadsworth Cengage Learning.
- Coaley, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 133–138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative, and Qualitative Research* (4th Ed). Pearson Education, Inc.
- Feist, J. & Feist, G. J. (2008). *Theories of Personality* (7th ed.). McGraw-Hill
- Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. In *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (pp. 1–6). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, & Prevention. In *Academic Press*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Larsen, R., & Buss, D. M. (2018). Personality Psychology: Domains of Knowledge About Human Nature. In *Personality Psychology* (6th Ed). McGraw-Hill Education. <https://doi.org/10.4324/9780429056031>
- Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2014). Investigating Risk Factors for Internet Gaming Disorder: A Comparison of Patients with Addictive Gaming, Pathological Gamblers and Healthy Controls regarding the *Big Five* Personality Traits. *European Addiction Research*, 20, 129–136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Papalia, D.E; Feldman, R. D. & Martorell, G. (2014). *Menyelami perkembangan manusia*. (Ed. ke 12). Penerbit Salemba Humanika.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence* (15th Ed). McGraw-Hill.
- Soto, C. J. (2018). *Big Five* Personality Traits. *The SAGE Encyclopedia of Lifespan Human Development*, 240–241. <https://doi.org/10.4135/9781506307633.n93>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (19th ed.). Alfabeta, CV.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Universitas Sanata Dharma.
- Wiguna, I. G. R. P., Lesmana, C. B. J., & Widiana, I. G. R. (2020). Personality traits in online game addiction in Denpasar. *Journal of Clinical and Cultural Psychiatry*, 1(2), 32–34. <https://doi.org/10.36444/jccp.v1i2.14>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors. *European Journal of Information Systems*, 21, 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>