

## Perbedaan Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari *Big Five Personality* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang

Abdullah Fathu Rizki Umar<sup>1</sup>, Yuninda Tria Ningsih<sup>2</sup>

Psikologi, Universitas Negeri Padang  
e-mail : [abdullahfathu123@gmail.com](mailto:abdullahfathu123@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di Kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif komparatif. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Kota Padang yang telah bermain *game online X* selama 12 bulan dan bermain selama 30 jam perminggu dan teknik penarikan sampel dengan menggunakan teknik *snowball sampling* sehingga didapatkan jumlah subjek sebanyak 123 orang. Didalam pengambilan data ini menggunakan skala kepribadian *big five* IPIP-BFM-50 yang diadaptasi dari *International Personality Item Pool* (IPIP) dan skala kecanduan *game online* menggunakan teknik uji beda Anava satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan taraf signifikansi sebesar  $\text{sig} = 0,001$  ( $\text{sig} < 0,05$ ) yang artinya terdapat perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di Kota Padang.

**Kata kunci :** *big five personality, kecanduan game online x, mahasiswa yang bermain game online*

### Abstract

This study aims to determine the differences in addiction in online game terms of the big five personality of students playing online game X in the city of Padang. This study uses quantitative methods with a research design comparative quantitative. The population in this study were students of the city of Padang who had played online game X for 12 months and played for 30 hours per week and the sampling technique used snowball sampling technique so that the number of subjects was 123 people. In retrieving this data using the personality scale big five IPIP-BFM-50 which was adapted from the International Personality Item Pool (IPIP) and the scale addiction of online game using the one way Anava difference test technique. The results showed a significance level of  $\text{sig} = 0.001$  ( $\text{sig} < 0.05$ ), which means that there are differences in addiction in online game terms of the big five personality of students playing online games X in Padang City.

**Keywords:** *big five personality, online game addiction, students playing online games X*

### PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, kemajuan teknologi berkembang pesat salah satunya perkembangan di bidang internet. Hampir semua orang memanfaatkan internet baik itu untuk komunikasi, akses informasi, maupun untuk hiburan seperti *game online*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) bahwa bermain *game online* menduduki urutan kedua tertinggi dengan persentase 17, 1%, yang mana yang paling tinggi yaitu menonton film/video dengan persentase 45, 3% sebagai konten internet (hiburan) yang sering dikunjungi (APJII, 2018). Menurut Aji (dalam Suplig, 2017) *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan akses internet, tidak terbatas pada perangkat yang dipakai, *game online* dapat digunakan di laptop, komputer, smarhphone, dan sejenisnya, asalkan perangkat yang digunakan tersambung ke jaringan internet.

Bermain *game online* dapat dijadikan sebagai suatu aktivitas untuk mendapatkan kesenangan, karena bersifat hiburan, tetapi dengan penggunaan yang berlebihan dapat mengarahkan seseorang kepada kecanduan (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Menurut Yee (dalam Santoso & Purnomo, 2017) bahwa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu pada usia 12-22 tahun dimana laki-laki sebanyak 64, 45% dan perempuan sebanyak 47, 85%. Usia seorang

mahasiswa termasuk pada rentang usia tersebut. Sejalan dengan pendapat Yusuf (2012) bahwa mahasiswa dikategorikan pada usia 18-25 tahun, yang termasuk ke dalam masa remaja akhir sampai dewasa awal.

Salah satu *game online* yang paling populer yaitu *game* yang bergenre *multiplayer online battle arena* (MOBA), fitur utama dari *game* ini yaitu memiliki banyak pilihan *hero* dan memiliki banyak tantangan yang membuat orang banyak memainkan *game* ini (Johnson, Nacke, & Wyeth, 2015). Salah satu *game* bergenre MOBA yang paling populer yaitu *game online X*. *Game online X* merupakan *game* yang dimainkan oleh banyak pemain, sehingga memerlukan kerjasama tim dan menggunakan konsep strategi untuk mengalahkan lawan, yaitu dengan menghancurkan tower milik lawan (Abriani, Abdullah, & Sumule, 2018).

*Game online X* memiliki rating tertinggi dibandingkan *game-game* lainnya. Dari 170 juta pengguna aktif *game online X* per bulan di seluruh dunia, Indonesia menjadi kontributor terbesar dengan angka 49, 98 juta pengguna (Alfarizi, 2019). Durasi dalam memainkan *game online X* dapat memakan waktu minimal 20 – 30 menit dalam sekali perlawanan (Irezyawan, 2018). Menurut American Psychiatric Association (2013) bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* yaitu dengan penggunaan setidaknya 30 jam per minggu.

Menurut Istiqomah & Suyadi (2019) bahwa kecanduan *game* adalah perilaku bermain yang sangat kuat dalam bermain *game online* maupun *offline* yang mempengaruhi individu sendiri, sosial, keluarga, pekerjaan, pendidikan dan yang lainnya. Hal ini terlihat ketika sudah bermain selama 12 bulan. Kecanduan *game online* memberikan dampak terhadap perilaku yaitu dimana saat bermain *game online*, perasaan bahagia, kepuasan, merasakan tantangan, dan lain-lain akan dirasakan oleh pemain, tetapi dengan penggunaan yang berlebihan dapat memberikan dampak pada kehidupan pemain, yaitu relasi sosial (berbuat kriminal, penarikan diri dari lingkungan, dan perilaku buruk terhadap keluarga), kesehatan (mengurangi jam tidur, pola makan tidak teratur, sakit kepala, sakit punggung, kecemasan sosial, dan depresi), prestrasi akademik (bolos, drop out, dan hilangnya kesempatan pendidikan), serta pekerjaan (kehilangan pekerjaan atau karir).

Proses kecanduan *game online* melibatkan mekanisme biokimiawi, yaitu adanya disfungsi sistem *neurotransmitter dopamine*. Salah satu kerja *dopamine* yaitu bekerja di jalur mesolimbik yang mengatur tentang rasa senang dan kepuasan. Pada orang yang kecanduan *game*, di dalam otaknya *dopamine* akan dilepas secara terus menerus, lalu timbul rasa senang yang bisa membuat individu melupakan stress sejenak, kesenangan ini dapat menimbulkan ketagihan (Istiqomah & Suyadi, 2019)

King & Delfabbro (2019) berpendapat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu karakteristik individu atau kepribadian. Teori kepribadian yang digunakan di dalam psikologi untuk melihat kepribadian seseorang salah satunya yaitu *big five personality*. Teori *big five personality* yang dikembangkan oleh McCrae & Costa (2003) yang menyatakan bahwa *big five personality* ini terdiri dari lima dimensi yaitu *Extraversion* (E) yaitu melihat kuantitas dan interaksi interpersonal. *Aggreableness* (A) yaitu melihat kualitas interpersonal seseorang mulai dari penuh kasih sayang sampai antagonis. *Conscientiousness* (C) yaitu melihat perilaku yang berorientasi pada tujuan dalam diri seseorang. *Neoriticism* (N) yaitu melihat rentannya seseorang terhadap tekanan psikologis, dorongan dan kegagalan dalam memberikan respon yang tepat. *Openness* (O) yaitu melihat ketertarikan seseorang kepada suatu hal secara mendalam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muller, Beutel, Egloff, & Wolfling (2014) menyatakan bahwa pemain *game* yang memiliki *neuroticism* yang tinggi akan menganggap dunia nyata sebagai sesuatu yang mengancam, mereka lebih berkecenderungan untuk stres, sehingga mereka melakukan pelarian ke permainan komputer karena merupakan sesuatu yang dapat dikendalikan dan aman. Seorang yang memiliki *constientiousness* yang rendah digambarkan sebagai seseorang yang kurang gigih dalam mencapai tujuan hidupnya, tidak tersistematis dan mengalami kesulitan dalam menangani masalah, orang dengan tipe ini merasa tertarik dengan permainan komputer, karena aturan yang jelas dalam *game* tersebut, sehingga mereka memiliki kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online* dimana mereka terlalu asyik dalam bermain *game* tersebut karena mereka tidak memperhatikan tugas kehidupan sehari-hari.

Seseorang dengan *extraversion* yang rendah memiliki konflik sosial dengan dunia nyata, mereka memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain tetapi mereka tidak memiliki keterampilan sosial yang diperlukan untuk membangun hubungan yang baik di dunia nyata, pada *game online* dengan sistem kerjasama memberikan kesempatan pada mereka untuk berinteraksi dengan ribuan orang. Seseorang dengan *agreeableness* yang rendah memiliki interaksi sosial yang buruk di dunia nyata, sehingga menyadari bahwa orang lain membuat jarak, tidak adanya kedekatan, sehingga memotivasi individu untuk mencari kontak sosial di lingkungan virtual atau dunia *game* dibandingkan di dunia nyata sehingga membuat mereka berkecenderungan mengalami kecanduan *game online*. Seseorang dengan *openness* yang rendah memiliki kepribadian yang konvensional dan tidak kreatif, sehingga mereka tidak mencari kegiatan lain, melainkan tetap pada perilaku bermain *game* mereka yang membuat mereka berkecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online*. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbedaan Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari *Big Five Personality* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang".

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif komparatif. Penelitian ini variabel bebasnya adalah *big five personality* sedangkan variabel terikatnya adalah kecanduan *game online*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Kota Padang yang telah bermain *game online X* selama 12 bulan dan bermain selama 30 jam perminggu dan teknik penarikan sampel dengan menggunakan teknik *snowball sampling* sehingga didapatkan jumlah subjek sebanyak 123 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala, untuk skala *big five personality* menggunakan skala kepribadian *big five IPIP-BFM-50* yang diadaptasi dari *International Personality Item Pool (IPIP)* dengan jumlah aitem sebanyak 50 aitem dan memiliki validitas sebesar 0,34 sampai 0,75 serta reliabilitas yaitu *extraversion* = 0,836, *agreeableness* = 0,762, *conscientiousness* = 0,811, *neuroticism* = 0,862 dan *openness* = 0,768 (Akhtar & Azwar, 2019), sedangkan untuk skala kecanduan *game online* disusun oleh peneliti sendiri dengan jumlah aitem sebanyak 55 aitem dan setelah dilakukan uji coba kepada 690 subjek yang bermain *game online* di seluruh Indonesia didapatkan hasil validitas, yaitu 21 aitem gugur dan 34 aitem yang valid, sehingga pada skala kecanduan *game online* peneliti menggunakan skala sebanyak 34 aitem dan memiliki validitas sebesar 0,301 sampai 0,589 serta reliabilitas sebesar 0,882. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anava satu jalur. Tujuannya untuk menguji perbedaan antara 3 atau lebih kelompok data berskala interval atau rasio yang berasal dari 1 variabel bebas (Winarsunu, 2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian, didapatkan skor hipotetik dan skor empiris dari skala *big five personality* dan skala kecanduan *game online*. Rata-rata empiris *Big Five Personality* adalah sebesar 168,43 dan rata-rata hipotetiknya sebesar 150. Ini menunjukkan bahwa secara umum rata-rata empiris lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hipotetik, artinya *big five personality* subjek dalam penelitian ini lebih positif atau lebih tinggi dari pada populasi pada umumnya. Kemudian rata-rata empiris pada kecanduan *game online* adalah sebesar 85,16 dan rata-rata hipotetiknya sebesar 85. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum rata-rata empiris subjek penelitian lebih tinggi dari pada rata-rata hipotetiknya, artinya tingkat kecanduan *game online* dalam penelitian ini lebih tinggi daripada populasi pada umumnya.

Berdasarkan (tabel 1) terlihat bahwa kebanyakan mahasiswa Kota Padang yang bermain *game online X* memiliki kepribadian *neuroticism* yaitu sebanyak 47 orang, kemudian 26 orang dengan tipe kepribadian *conscientiousness*, 22 orang dengan tipe kepribadian *agreeableness*, 19 orang dengan tipe kepribadian *openness*, dan 9 orang dengan tipe kepribadian *extraversion*.

Berdasarkan (tabel 2), terlihat bahwa subjek yang berada di kategori tinggi sebanyak 19 orang (15,44%), pada kategori sedang sebanyak 99 orang (80,84%), kategori rendah sebanyak 5 orang (4,06%), Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan subjek didalam penelitian ini memiliki kecanduan *game online* yang sedang.

**Tabel 1. Tipe Kepribadian Mahasiswa Kota Padang (N = 123)**

| No           | Big Five Personality | Frekuensi  | Persentase (%) |
|--------------|----------------------|------------|----------------|
| 1            | Extraversion         | 9          | 7,31%          |
| 2            | Agreeableness        | 22         | 17,88%         |
| 3            | Conscientiousness    | 26         | 21,13%         |
| 4            | Neuroticism          | 47         | 38,21%         |
| 5            | Openness             | 19         | 15,44%         |
| <b>Total</b> |                      | <b>123</b> | <b>100%</b>    |

**Tabel 2. Kategorisasi Kecanduan Game Online dan Distribusi Skor Subjek**

| Standar Deviasi                          | Skor              | Kategorisasi  | Subjek         |               |
|--|-------------------|---------------|----------------|---------------|
|  |                   |               | F ( $\Sigma$ ) | (%)           |
| $\mu+(1.\sigma) \leq X$                  | $102 \leq X$      | Tinggi        | 19             | 15,44%        |
| $\mu-(1.\sigma) \leq X < \mu+(1.\sigma)$ | $68 \leq X < 102$ | <b>Sedang</b> | <b>99</b>      | <b>80,48%</b> |
| $X < \mu-(1.\sigma)$                     | $X < 68$          | Rendah        | 5              | 4,06%         |
| <b>Jumlah</b>                            |                   |               | <b>123</b>     | <b>100%</b>   |

**Tabel 3. Pengkategorian Subjek Berdasarkan Aspek Kecanduan Game Online**

| Aspek             | Kategori      | Skor                                  | F          | (%)           |
|-------------------|---------------|---------------------------------------|------------|---------------|
| Salience          | Tinggi        | $24 \leq X$                           | 28         | 22,76%        |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>16 \leq X &lt; 24</math></b> | <b>87</b>  | <b>70,73%</b> |
|                   | Rendah        | $X < 16$                              | 8          | 6,50%         |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Tolerance         | Tinggi        | $24 \leq X$                           | 28         | 22,76%        |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>16 \leq X &lt; 24</math></b> | <b>87</b>  | <b>70,73%</b> |
|                   | Rendah        | $X \leq 16$                           | 8          | 6,50%         |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Mood Modification | <b>Tinggi</b> | <b><math>6 \leq X</math></b>          | <b>79</b>  | <b>64,22%</b> |
|                   | Sedang        | $4 \leq X < 6$                        | 43         | 34,95%        |
|                   | Rendah        | $X < 4$                               | 1          | 0,81%         |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Withdrawal        | Tinggi        | $9 \leq X$                            | 40         | 32,52%        |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>6 \leq X &lt; 9</math></b>   | <b>61</b>  | <b>49,59%</b> |
|                   | Rendah        | $X < 6$                               | 22         | 17,88%        |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Relapse           | Tinggi        | $9 \leq X$                            | 48         | 39,02%        |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>6 \leq X &lt; 9</math></b>   | <b>68</b>  | <b>55,28%</b> |
|                   | Rendah        | $X < 6$                               | 7          | 5,69%         |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Conflict          | Tinggi        | $12 \leq X$                           | 26         | 21,13%        |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>8 \leq X &lt; 12</math></b>  | <b>66</b>  | <b>53,65%</b> |
|                   | Rendah        | $X < 8$                               | 31         | 25,50%        |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |
| Problem           | Tinggi        | $18 \leq X$                           | 7          | 5,69%         |
|                   | <b>Sedang</b> | <b><math>12 \leq X &lt; 18</math></b> | <b>93</b>  | <b>75,60%</b> |
|                   | Rendah        | $X < 12$                              | 23         | 18,69%        |
| <b>Total</b>      |               |                                       | <b>123</b> | <b>100%</b>   |

Pada (tabel 3) dapat dilihat bahwa terdapat enam dari tujuh aspek kecanduan *game online* berada pada kategori sedang, yaitu aspek *salience* sebanyak 87 orang (70,73%), aspek *tolerance* sebanyak 87 orang (70,73%), aspek *withdrawal* sebanyak 61 orang (49,59%), aspek *relapse* sebanyak 68 orang (55,28%), aspek *conflict* sebanyak 66 orang (53,65%), dan aspek *problem* sebanyak 93 orang (75,60%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan untuk rata-rata secara

keseluruhan pada aspek kecanduan *game online* berada pada kategori sedang. Kemudian dari tujuh aspek kecanduan *game online* terdapat satu aspek berada pada kategori tinggi yaitu aspek *mood modification* sebanyak 79 orang (64,22%).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *one sample kolmogorov smirnov*. Hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* mendapatkan nilai  $p = 0,370$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji normalitas variabel *big five personality* yaitu pada dimensi kepribadian *extraversion* mendapatkan nilai  $p = 0,079$  ( $p > 0,05$ ). Pada dimensi kepribadian *agreeableness* mendapatkan nilai  $p = 0,445$  ( $p > 0,05$ ). Pada dimensi kepribadian *conscientiousness* mendapatkan nilai  $p = 0,233$  ( $p > 0,05$ ). Pada dimensi kepribadian *neuroticism* mendapatkan nilai  $p = 0,519$  ( $p > 0,05$ ) dan pada dimensi kepribadian *openness* mendapatkan nilai  $p = 0,160$  ( $p > 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa semua sebaran data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini didapatkan dengan nilai  $p$  sebesar 0,306 yang berarti bahwa  $p > 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa data penelitian bersifat homogen.

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan teknik statistik anava satu jalur, dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar  $\text{sig} = 0,001$  ( $\text{sig} < 0,05$ ) artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di Kota Padang. Dari hasil uji hipotesis, terdapat mean dari masing-masing dimensi *big five personality*, dimana *extraversion* (78,22), *agreeableness* (84,05), *conscientiousness* (80,04), *neuroticism* (90,79) serta *openness* (82,89). Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa *neuroticism* memiliki mean tertinggi dibandingkan dimensi lainnya, artinya pada penelitian ini, dimensi *big five personality* yang memiliki pengaruh paling besar terhadap kecanduan *game online* adalah kepribadian *neuroticism*.

## Pembahasan

Berdasarkan analisis yang dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di Kota Padang. Dari lima dimensi *big five personality*, kepribadian *neuroticism* memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan dengan kepribadian *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness* dan *openness*. King & Delfabbro (2019) berpendapat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu kepribadian.

Dimensi kepribadian yang paling tinggi mempengaruhi seseorang untuk kecanduan *game online* yaitu kepribadian *neuroticism*. Pribadi yang memiliki *neuroticism* yang tinggi cenderung sensitif, mudah cemas, gugup dan tegang (Friedman & Schustack, 2008). Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muller, Beutel, Egloff, & Wolfing (2014) yang menyatakan bahwa pemain *game* yang memiliki *neuroticism* yang tinggi akan menganggap dunia nyata sebagai sesuatu yang mengancam, mereka lebih berkecenderungan untuk stres, sehingga mereka melakukan pelarian ke *game* karena merupakan sesuatu yang dapat dikendalikan dan aman.

Dimensi kepribadian yang paling rendah mempengaruhi seseorang untuk kecanduan *game online* yaitu kepribadian *extraversion*. McCrae & Costa (2003) menyatakan bahwa orang yang tinggi pada dimensi *extraversion* cenderung penuh kasih sayang, sering bicara, berenergi, mudah bergaul dan suka dengan kesenangan, sedangkan seseorang yang kecanduan *game online* memiliki konflik sosial dengan dunia nyata, mereka memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain tetapi mereka tidak memiliki keterampilan sosial yang diperlukan untuk membangun hubungan yang baik di dunia nyata, pada *game online* dengan sistem kerjasama memberikan kesempatan pada mereka untuk berinteraksi dengan ribuan orang (Muller, Beutel, Egloff, & Wolfing (2014).

Selanjutnya dimensi kepribadian *agreeableness*, *openness*, dan *conscientiousness* juga rendah mempengaruhi seseorang untuk kecanduan *game online*. Dimana orang yang tinggi pada dimensi *agreeableness* cenderung mudah yakin pada orang lain, ramah, bersahabat, berhati baik, murah hati dan tenggang rasa (McCrae & Costa, 2003), berbanding terbalik dengan seseorang yang kecanduan *game online* dimana mereka memiliki interaksi sosial yang buruk di dunia nyata, sehingga menyadari bahwa orang lain membuat jarak, tidak adanya kedekatan, sehingga memotivasi individu untuk mencari kontak sosial di lingkungan virtual atau dunia *game*

dibandingkan di dunia nyata sehingga membuat mereka berkecenderungan mengalami kecanduan *game online* (Muller, Beutel, Egloff, & Wolfling, 2014).

Seseorang yang memiliki kepribadian *openness* yang tinggi cenderung kreatif, rasa ingin tahu yang tinggi, kaya ide, menciptakan sesuatu yang baru dan bebas (McCrae & Costa, 2003), berbanding terbalik dengan orang yang kecanduan *game online*, dimana mereka itu tidak kreatif dan konvensional, sehingga mereka tidak mencari kegiatan lain, melainkan tetap pada perilaku bermain *game* mereka yang membuat mereka berkecenderungan mengalami kecanduan *game online* (Muller, Beutel, Egloff, & Wolfling, 2014). Seseorang yang memiliki kepribadian *conscientiousness* yang tinggi cenderung cermat, pekerja keras, tersistematis, suka tepat waktu, giat dan ambisius (McCrae & Costa, 2003), hal ini artinya pemain yang memiliki *conscientiousness* yang tinggi dapat mendisiplinkan diri dan mengatur waktunya dengan baik antara aktivitas lain dengan bermain *game online* (Saputri & Coralia, 2019), yang artinya pemain *game* tidak terus menerus melakukan aktivitas bermain *game* atau perilaku kompulsif yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online* (American Psychiatric Association, 2013).

Menurut *World Health Organization* (WHO) seseorang yang kecanduan *game online* akan memiliki pola perilaku bermain yang begitu parah, sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan bidang penting lainnya (World Health Organization, 2018). Berdasarkan tabel kategorisasi kecanduan *game online*, secara umum didapatkan hasil pada kategori sedang, artinya subjek penelitian memiliki pola perilaku bermain pada taraf sedang, sehingga mengakibatkan kerusakan atau terganggu pada beberapa fungsi diantara fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau bidang penting lainnya, sedangkan pada beberapa bidang tersebut masih dapat berfungsi atau berjalan dengan baik.

## SIMPULAN

Secara umum kecanduan *game online* X pada mahasiswa di Kota Padang berada pada kategori sedang. Jenis kepribadian *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online* X kebanyakan memiliki kepribadian *neuroticism*, kemudian disusul dengan kepribadian *conscientiousness*, *agreeableness*, *openness*, serta kepribadian *extraversion* yang paling sedikit. Terdapat perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari *big five personality* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di Kota Padang. Dimensi *big five personality* yang memiliki pengaruh paling besar terhadap kecanduan *game online* adalah kepribadian *neuroticism*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Perilaku komunikasi pengguna game online "mobile legends" (studi pada mahasiswa FISIP universitas halu oleo). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 3(1), 1-9. ISSN: 2527-9173
- Akhtar, H., & Azwar, S. (2019). Indonesian adaptation and psychometric properties evaluation of the big five personality inventory: IPIP-BFM-50. *Jurnal Psikologi*, 46(1), 32-44. doi: 10.22146/jpsi.33571
- Alfarizi, M. K. (2019, Januari). Pemain mobile legends Indonesia terbanyak di dunia. Retrieved Desember 15, 2019, from <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder, fifth edition (DSM-5)*. Washington, DC: American Psychiatric Publishing.
- APJII. (2018). Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia. Retrieved from <https://apjii.or.id/survei2018>
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2008). *Kepribadian teori klasik dan riset modern*. Jakarta: Erlangga.
- Irezyawan, I. (2018). Fenomena game mobile legends bagi perempuan anggota victory squad. *Jurnal JOM FISIP*, 5(2), 1-10. ISSN: 2335-6919
- Istiqomah., & Suyadi. (2019). Gangguan sistem limbik pada compulsive gamer dalam pembelajaran keagamaan islam. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 1-17. ISSN: 2549-0036
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in

- video game genres and the unique case of MOBA games. Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2702123.2702447>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. United Kingdom. Elsevier Inc. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/C2016-0-04107-4>
- McCrae, R. R., & Costa, P. T., Jr. (2003). *Personality in adulthood: A five-factor theory perspective (second edition)*. New York. The Guilford Press. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9780203428412>
- Muller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wolfing, 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*(3), 129–136. doi: 10.1159/000355832
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology and Behavior, 8*(2), 110–113. doi: 10.1089/cpb.2005.8.110
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humana: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, 4*(1), 27–44. ISSN: 2548-3021
- 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*(1), 265–271. doi: 10.29313/v0i0.14303
- 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. doi: 10.25278/jj71.v15i2.261
- Winarsunu, T. (2009). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. Retrieved from <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.