

Hubungan antara Kepribadian dan Perilaku Adiksi Game Online pada Pemain Game Online di Kota Bandung

*Relationship Between Personality and Online addiction Behavior of Online Games on
Games Online Players In Bandung City*

¹Ghassani Maulida Dinar Saputri, ²Farida Coralia

^{1,2}Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: ¹ghassanimd@gmail.com, ²coralia_04@yahoo.com

Abstract. There are several reasons someone plays online games. Researchers found that online game players experience inability to find friends, cannot overcome their personal problems, feel dissatisfied with themselves, feel they want to get more achievements so they prefer to play online games. This is closely related to their characteristics or behavior in playing games. Character or behavior is the way players think, feel, and behave in a particular situation. When players consider online gaming to be fun and satisfying for themselves, it creates behavior that is persistent and repetitive or also called compulsive. This behavior gives rise to the term addiction or addiction. The purpose of this study is to obtain empirical data about how closely the relationship between personality and online game addiction behavior in the city of Bandung. The subject of this study were 97 online game players. The research method used is the correlational research method. Data collection in this study used the Big Five Inventory questionnaire (Goldberg & Mc Crae in John & Srivastava, 1999) and Game Addiction Scale (Lemmens, 2009). Data processing uses Spearman rank test correlation. The results of this study indicate that there is a positive relationship, namely if you have neuroticism personality characteristics ($r = 0,782$) then online game addiction behavior becomes high in online game players in Bandung City and a negative relationship if it has extraversion personality characteristics ($r = -0,646$), agreeableness ($r = -0,747$), conscientiousness ($r = -0,697$), and openness ($r = -0,586$) then online gaming addiction behavior is low in online game players in the city of Bandung.

Keyword : Personality, Online Addiction Behaviour, Games Online Player.

Abstrak. Terdapat beberapa alasan seseorang bermain *game online*. Peneliti menemukan yaitu para pemain *game online* mengalami ketidakmampuan mencari teman, tidak dapat mengatasi masalah-masalah yang ada pada pribadi mereka, merasa tidak puas dengan diri mereka, merasa ingin mendapatkan pencapaian yang lebih banyak sehingga mereka lebih memilih untuk bermain *game online*. Hal tersebut erat kaitannya dengan karakteristik atau perilaku mereka dalam bermain *game*. Karakteristik atau perilaku tersebut merupakan cara pemain berpikir, merasa, dan berperilaku pada suatu situasi tertentu. Ketika pemain sudah menganggap *game online* sebagai sesuatu yang menyenangkan dan memuaskan untuk diri sendiri, hal tersebut menimbulkan perilaku yang menetap dan berulang-ulang atau disebut juga kompulsif. Tingkah laku ini menimbulkan istilah adiksi atau kecanduan. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh data empiris mengenai seberapa erat hubungan antara kepribadian dengan perilaku adiksi *game online* di kota Bandung. Subjek penelitian ini sebanyak 97 pemain *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian korelasional. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner *Big Five Inventory* (Goldberg & Mc Crae dalam John & Srivastava, 1999) dan *Game Addiction Scale* (Lemmens, 2009). Pengolahan data menggunakan korelasi uji *rank spearman*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif yaitu jika memiliki karakteristik kepribadian *neuroticism* ($r=0,782$) maka perilaku adiksi *game online* menjadi tinggi pada pemain *game online* di Kota Bandung dan hubungan yang negatif yaitu jika memiliki karakteristik kepribadian *extraversion* ($r=-0,646$), *agreeableness* ($r=-0,747$), *conscientiousness* ($r=-0,697$), dan *openness* ($r=-0,586$) maka perilaku adiksi *game online* menjadi rendah pada pemain *game online* di Kota Bandung.

Kata Kunci : Kepribadian, Perilaku adiksi, Pemain *Game Online*.

A. Pendahuluan

Pada zaman sekarang ini, banyak kalangan yang lebih memilih permainan modern dibanding

permainan tradisional dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game online*.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan komputer yang tersambung dengan koneksi internet.

Menurut data lembaga riset pasar *game Newzoo*, tahun 2015 pasar *game online* di pasar domestik mencapai US\$ 321 juta atau setara Rp 4,43 triliun. Angka ini melonjak 77,25% dari hasil 2014 yang baru US\$ 181,1 juta atau Rp 2,5 triliun (Newzoo, 2016). Dalam penelitian Purnomo (2017) terdapat lebih dari 100 warnet di daerah Bandung.

Game online menjadi hal yang sangat penting bagi para *gamers* yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering di dengar dari para pemain *game online*. Maka tidak heran bila melihat para pecandu *game online* menganggap *game centre* sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di *game centre* (Widyastuti, 2012).

Faktor-faktor penyebab seseorang kecanduan terhadap *game online* adalah *relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual) (Yee 2007).

Hal tersebut terlihat pada pemain *game online* berdasarkan wawancara yang dilakukan di atas beberapa pemain cenderung memanfaatkan fasilitas di dalam *game* untuk bersosialisasi dan berkomunikasi. Sebaliknya para pemain lain cenderung

menggunakan media *game online* sebagai alat untuk mencari hiburan untuk menghindari dari masalah-masalah yang dimiliki oleh mereka di dalam dunia nyata. Sedangkan beberapa pemain *game* cenderung menggunakan fasilitas *game online* secara berlebihan yang disebabkan adanya kecemasan sosial dan merasa kesepian, dan membutuhkan dukungan sosial di dalam *game* tersebut. Mereka menyukai menjadi karakteristik yang berbeda di dalam *game*, mereka ingin dilihat memiliki kekuatan di dalam dunia *game online*. Para pemain *game* memiliki alasan yang berbeda-beda untuk bermain *game online*, perbedaan alasan yang mereka miliki dalam bermain *game online* erat kaitannya dengan karakteristik atau perilaku mereka. Ketika hal tersebut sudah dianggap menyenangkan dan memuaskan maka mereka akan membentuk pola perilaku yang berulang. Menurut Feist & Feist (2006) kepribadian adalah pola sifat dan karakteristik tertentu yang relatif permanen dan memberikan, baik konsistensi maupun individualitas pada perilaku seseorang terhadap situasi tertentu.

Lebih lanjut Mc Crae dan Costa, (dalam Pervin 2005) mengungkapkan adanya lima trait, yaitu *neuroticism* (kecenderungan untuk menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri sendiri, kesadaran diri, emosional, dan rentan terhadap gangguan stress), *extraversion* (cenderung perhatian pada orang lain, ceria, suka bersama dengan orang lain, banyak bicara, dan mencari kesenangan), *openness* (terbuka terhadap pengalaman baru, toleran terhadap sesuatu yang belum dikenalnya), *agreeableness* (lembut hati, cenderung penuh percaya diri, murah hati), dan *conscientiousness* (terorganisir, tekun, memiliki motivasi untuk mencapai tujuan, disiplin diri).

Ketika karakteristik atau

perilaku tersebut sudah menjadi pola perilaku yang berulang dan mereka merasakan perasaan yang menyenangkan untuk memuaskan diri sendiri pada permainan yang mereka mainkan, hal tersebut menjadikan seseorang bertindak adiksi atau kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri sendiri pada aktivitas tersebut (Soetjipto, 2007).

Kecenderungan kecanduan *game online* atau adiksi *game online* dapat terlihat dari beberapa pemain yang berpikir tentang bermain *game online* ketika mereka tidak dapat bermain *game*, waktu bermain *game online* yang semakin meningkat dari waktu ke waktu dan semakin lama, bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah yang ada di kehidupan nyata, kecenderungan para pemain untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain, merasa perasaan cemas, tidak tenang, cepat marah, kesepian jika tidak dapat bermain *game online*, bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* mengabaikan aktivitas lain yang tidak mempunyai sangkut pautnya dengan bermain *game*, dan mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan seperti permasalahan dengan keluarga, dengan teman, dan berdampak pada perkuliahan mereka.

Griffiths dalam Lemmens (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan

game online. bermain *game online* setidaknya lebih dari empat jam sehari selama 3 hingga 4 hari berturut-turut dalam seminggu (Yermolayeva, & Calvert 2009).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti ingin mengetahui “Seberapa Erat Hubungan antara Kepribadian dan Perilaku adiksi *Game Online* Pada Pemain *Game Online* Di Kota Bandung.”. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data empiris mengenai keeratan Hubungan antara Kepribadian dan Perilaku adiksi *Game Online* Pada Pemain *Game Online* Di Kota Bandung.

B. Landasan Teori

Kuss dan Griffiths (Beranuy, dkk., 2013) mendefinisikan adiksi sebagai bentuk keterikatan mendalam terhadap suatu objek (dalam kasus ini adalah *internet gaming*) dan memengaruhi kognitif, emosi, dan perilaku yang menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka. Griffiths (dalam Lemmens 2009) mencantumkan tujuh dimensi kecanduan internet, yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, *relapse*, *problems*.

Menurut Mc Crae & Costa (2006) mengatakan bahwa teori *trait* dapat dengan baik memprediksikan tingkah laku. *Trait* berlangsung untuk jangka waktu yang lama, kemampuannya untuk memprediksi pola tingkah laku untuk jangka waktu yang panjang merupakan hal yang luar biasa. Lima *trait* kepribadian tersebut adalah *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, *openness to experiences*. Semua orang dapat digambarkan dengan kelima *big five*, tetapi beberapa orang dicirikan dengan nilai ekstrim pada salah satu dari dimensi tersebut, dengan kata lain diantara kelima faktor tersebut, manusia cenderung memiliki salah satu faktor

yang dominan (Mc Crae & Costa, dalam Fieddman & schustack, 2008).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil perhitungan korelasi kepribadian dan perilaku adiksi *game online* pada pemain *game online* di kota Bandung

Variabel	Korelasi	Sig
Kepribadian dan adiksi <i>game online</i>	-0,606	0,000

Berdasarkan table 1 di atas dapat diketahui bahwa dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kepribadian dan adiksi *game online*. Nilai korelasi antara kepribadian dan adiksi *game online* sebesar -0,606 atau 60,6% termasuk dalam tingkat hubungan yang kuat. Dengan arah nilai korelasi adalah negatif, dapat dikatakan bahwa jika terdapat kepribadian, maka perilaku adiksi *game online* menjadi rendah. Begitupula sebaliknya.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa perbedaan individu dapat menimbulkan perilaku yang sama dan dapat memiliki dampak psikologis yang berbeda. Faktor ini termasuk pada ciri kepribadian tertentu, motivasi bermain, dan karakteristik permainan struktural. Ciri-ciri kepribadian yang paling sering dikaitkan dengan kecanduan *internet* termasuk *neuroticism*, *agression*, *hostility* dan *sensation seeking*.(J Kuss, 2013).

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 2, diperoleh bahwa ada hubungan negatif antara tipe kepribadian *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, dan *openess* dengan perilaku adiksi *game online*. Nilai korelasi antara kepribadian *extraversion* dan perilaku adiksi *game online* sebesar -0,646 atau 64%,

agreeableness -0,747 atau 74,7%, *conscientiousness* -0,697 atau 69,7%, *openness* -0,586 atau 58,6%. Terdapat pula hubungan positif antara tipe kepribadian *neuroticism* dengan perilaku adiksi *game online* sebesar 0,782 atau 78,2%.

Tabel 2. Hubungan antara tipe kepribadian *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, *openess* dan perilaku Adiksi *game online*

Variabel	Korelasi
Kepribadian <i>extraversion</i> dan perilaku adiksi <i>game online</i> .	-0,646
Kepribadian <i>Agreeableness</i> dan perilaku adiksi <i>game online</i>	-0,747
Kepribadian <i>Conscientiousness</i> dan perilaku adiksi <i>game online</i>	-0,697
Tipe kepribadian <i>Neuroticism</i> dan perilaku adiksi <i>game online</i>	0,782
<i>Openness</i> dan perilaku adiksi <i>game online</i> .	-0,586

Dalam berbagai penelitian yang telah dilakukan, hubungan antara dimensi kepribadian *extraversion* dapat memiliki hubungan negatif yang signifikan terhadap perilaku adiksi *game online* (Kayis A, 2016). Karakteristik dari individu yang dominasi skor *extraversion* dicirikan dengan afek positif seperti senang bergaul, aktif, suka bicara, ramah dengan orang lain, memiliki antusiasme yang tinggi, memiliki emosi positif,

optimis, energik, tertarik dengan banyak hal, berorientasi pada hubungan personal, penuh kasih sayang, menyukai kesenangan. Sedangkan ketika tipe kepribadian *extraversion* tidak mendominasi maka perilaku yang ditampilkan cenderung pendiam, penyendiri, serius, pasif, berorientasi pada tugas, serta tidak memiliki hasrat yang kuat terhadap sesuatu (Pervin, Cervone, & John, 2005). Oleh karena itu ketika para pemain *game online* memiliki tipe kepribadian *extraversion* yang dominan pribadi mereka menjadi ramah dan komunikatif, namun ketika tipe kepribadian *extraversion* tidak mendominasi maka rentan kemungkinan akan mempengaruhi perilaku adiksi *game online*.

Pemain *game online* yang memiliki karakteristik kepribadian *agreeableness* yang tinggi secara mendasar memiliki hati yang lembut, percaya dengan orang lain, murah hati, toleran, baik hati, suka menolong, mau memaafkan, orang yang suka berterus terang, mudah sepakat dengan orang lain, namun mudah tertipu. Dominasi skor *agreeableness* yang tinggi cenderung memiliki perilaku cenderung ramah, kooperatif, mudah percaya, dan hangat. (Friedman & Schustack, 2008). Sedangkan untuk perilaku adiksi *game online* perilaku tersebut sudah masuk kedalam tingkah laku yang kompulsif. Sebuah penelitian mengatakan Adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Hal tersebut sangat berbanding terbalik dengan tipe kepribadian *agreeableness*.

pemain *game online* dengan perilaku *conscientiousness* yang mendominasi cenderung teliti, pekerja keras, terorganisir, tepat waktu, ambisius, gigih dan tidak mudah menyerah dan dapat diandalkan,

memiliki disiplin diri yang tinggi, orang yang tegas, tekun, rapi namun sisi buruknya ia menjadi sangat perfeksionis, kompulsif, terlalu suka bekerja dan membosankan. Sedangkan seseorang yang memiliki sifat *Conscientiousness* yang rendah tipikal seseorang yang tidak teliti atau ceroboh, pemalas, tidak terorganisir, paling terlambat, hedonistik, tidak dapat diandalkan, tidak memiliki tujuan, mudah berhenti pada suatu pekerjaan dan mudah teralih perhatiannya (Costa & McCrae, 2003) Hal ini berarti bahwa para pemain yang memiliki kepribadian *conscientiousness* yang tinggi mampu mengembangkan disiplin diri sehingga dapat mengorganisir waktu bermain *game online*. Dengan kategori dimensi kepribadian *conscientiousness* yang tinggi, perilaku tersebut berbanding terbalik dengan perilaku adiksi *game online* dimana Seorang pecandu *game online* memiliki karakteristik gejala seperti: memiliki perilaku kompulsif, mengalami penarikan diri, kurangnya toleransi, dan adanya masalah pada hubungan interpersonal serta kesehatannya (Chen & Chang 2008).

Pemain *game online* yang memiliki kepribadian *neuroticism* adalah gabungan trait-trait yang mengindikasikan instabilitas emosional. Trait ini memberikan seseorang kemampuan bertahan menghadapi stres. *Neuroticism* menggambarkan seseorang yang memiliki masalah dengan emosi yang negatif seperti rasa khawatir dan rasa tidak aman, mudah mendapat ide yang tidak realistis, respon coping yang maladaptif (Costa & McCrae, 2003). Sejalan dengan penelitian yang terdahulu bahwa trait *Neuroticism* adalah kepribadian yang paling relevan dalam menunjukkan *maladjustment* pada individu, *neuroticism* yang tinggi cenderung menggunakan internet secara berlebihan yang disebabkan

adanya kecemasan sosial dan merasa kesepian, karena banyak membutuhkan dukungan sosial dan banyak mengalami permasalahan penggunaan *internet* (Hardie & Tee, 2007; Kraut, Keisler, Boneva, Cummings, Helgeson, & Crawford, 2002).

Pemain *game online* dengan kepribadian *openness to experience* tinggi digambarkan sebagai orang yang memiliki rasa penasaran yang tinggi mudah tertarik pada hal baru, kreatif, orisinal, memiliki imajinasi yang tinggi, liberal, menyukai variasi, memiliki pemikiran luas dan terbuka terhadap berbagai pemahaman dan mementingkan estetika. (Pervin, Cervone, & John, 2005). Hal tersebut menunjukkan bahwa ketika para pemain *game online* memiliki kepribadian *openness* yang dominan tidak mungkin memberikan perilaku adiksi *game online* karena perilaku yang ditunjukkan tidak sejalan dengan perilaku adiksi *game online*.

D. Kesimpulan

1. Bahwa terdapat hubungan yang negatif signifikan antara kepribadian dengan adiksi *game online* hal ini menunjukkan bahwa ketika memiliki kepribadian yang baik maka perilaku adiksi *game online* menjadi rendah.
2. Kepribadian *neuroticism* memiliki hasil korelasi yang lebih tinggi dengan hasil korelasi positif signifikan dibandingkan dengan karakteristik kepribadian yang lain terhadap perilaku adiksi *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa tipe kepribadian *neuroticism* merupakan prediktor munculnya perilaku adiksi *game online*. Artinya jika memiliki karakteristik kepribadian *neuroticism* pada responden

maka responden menunjukkan perilaku adiksi *game online* yang tinggi.

3. Kepribadian *openness* memiliki hasil korelasi paling rendah dengan hasil korelasi yang positif signifikan dibandingkan dengan karakteristik kepribadian yang lain terhadap perilaku adiksi *game online*. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika memiliki karakteristik *openness* maka perilaku adiksi *game online* menjadi rendah.

E. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat dipertimbangkan diantaranya :

1. Perilaku adiksi *game online* dalam aktualisasinya di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu tipe kepribadian. Dimana sebagian besar pemain *game online* di kota Bandung memiliki kecenderungan kepribadian *neuroticism*. Karakteristik dari kepribadian ini adalah emosi yang negatif, dan kecemasan yang tinggi, oleh karena itu disarankan pada pemain *game online* di kota Bandung yang memiliki kecenderungan kepribadian *neuroticism* disarankan perlu mendapatkan pelatihan dan penanganan oleh psikolog untuk menurunkan kecemasan yang mengakibatkan perilaku adiksi *game online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi yang ingin melakukan penelitian sejenis, khususnya mengenai kepribadian dan adiksi *game online*. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian apa yang

menyebabkan orang yang memiliki kepribadian *neuroticism* lebih rentan mengalami adiksi.

Daftar Pustaka

- Chen, W. Chang, H (2008) *The Impact Of Online Store Environment Cues On Purchase Intention: Trust And Perceived Risk As A Mediator*, *Online Information Review*, Vol. 32 Issue: 6, Pp.818-841.
- Costa, Paul T Dan Mc Crae, Robert. (2006). *Personality In Adulthood A Five-Factor Theory Perspective Second Edition*. New York, London : The Guilford Press.
- Feist, J., & Gregory J. Feist. 2006. *Theories of Personality Sixth Edition*. United States: McGraw-Hill Companies. Inc.
- Friedman, H. S.& Schustack, M. W. (2008). *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern* Jilid 1. Jakarta: Erlangga
- Griifths, Terry & Szabo. (2003). *The exercise addiction inventory: a new brief screening tool*. *Addiction Research and Theory*. Vol 12 (5).
- Jeroen S. Lemmens , Patti M. Valkenburg & Jochen Peter (2009) *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*, *Media Psychology*, 12:1, 77-95.
- Kayis, A. R., Satici (2016). *Big Five- Personality Trait And Internet Addiction: A Meta-Analytic Review*. *Computers In Human Behavior*, 63, 35-40. Doi: 10.1016/J.Chh.2016.05.012
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cumings, J., Helgeson, V., & Crawford, A., (2002). *Internet Paradox Revisited*. *Journal Of Social Issues*, 58, 49-74.
- Kuss, J (2013). *Internet Gaming Addiction: Current Perspectives*. *Psychology Research And Behavior Management*, 6, 125-37. Doi:10.2147/PRBM.S39476
- Newzoo Games (2016). *2016 Global Games Market Report: An Overview Of Trends And Insights*.
- Pempek, T.A., Yermolayeva, Y.A. & Calvert, S.L. 2009, *College Students Social Networking Experiences on Facebook*. *Journal of Applied Developmental Psychology*. Vol. 30, hal.227-238.
- Pervin, L. A., Cervone, D., & John, O. P. (2005). *Personality Theory And Research*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Purnomo, R (2017). *Pengalaman Flow Pada Professional Gamers Game Online Kota Bandung*. Universitas Islam Bandung.
- Soetjipto. (2007). *Berbagai Macam Adiksi Dan Penatalaksanaannya*. *Anima: Indonesia Psychological Journal*. Vol. 23. No. 1. P: 84-90.
- Widyastuti, F (2012). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Seturan Sleman)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yee, N. (2007). *Motivations Of Play In Online Games*. *Journal Of Cyberpsychology And Behaviour*, 9, 772-775.