

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kecanduan *Game Online*

##### 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan ada *physical addiction*, yaitu kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non physical addiction*, yaitu kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain, dengan demikian dapat dikatakan kecanduan *game online* termasuk dalam *non physical addiction* (Dodes dalam Wulandari, 2015).

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain di hubungkan oleh suatu jaringan (Young, 2009). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna ainternet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Adams & Rollings, 2010).

Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Jessica dalam Feprinca, 2014).

Kecanduan *game online* adalah secara garis besar seseorang yang kecanduan *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan (Chen & Chang, 2008).

Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kecanduan *game online* adalah perilaku yang terikat secara terus-menerus untuk bermain *game online*, sehingga seseorang tersebut tidak dapat mengontrolnya.

## 2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Chen & Chang (2008) aspek-aspek kecanduan *game online* meliputi:

1. Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus (*Compulsion*), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
2. Penarikan diri (*Withdrawal*), merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
3. Toleransi (*Tolerance*), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak berhenti bermain hingga merasa puas, contohnya: ketika si A bermain *game online* di warnet dengan memesan waktu 1 jam, tetapi sekitar 40 menit kemudian si A sudah merasa puas. Namun sisa waktu 20 menit billingnya tetap dihabiskannya. Contoh kedua: ketika si B mempunyai waktu luang, akan tetapi si B menggunakan waktunya itu untuk bermain *game online*. Dia merasa tidak masalah menggunakan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan istirahat atau kegiatan lainnya.

4. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (*Interpersonal and Health Related Problem*), merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus *pada game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* cenderung kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* adalah kompulsif, penarikan diri, toleransi, masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

### 3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

#### a. Jenis kelamin (*gender*)

Bahwa anak laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game elektronik* dibandingkan anak perempuan (Buchman dalam Chen & Chang, 2008).

#### b. Kondisi psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal itu membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali (Gaol, 2012)

#### c. Jenis *game*

*Game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan rasa kesepian, ketidak mampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau pemainnya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memanikannya (Gaol, 2012).

#### d. Pola Asuh Orang Tua

Bahwa pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor pada masa kanak-kanak dan remaja yang dapat berpengaruh secara dominan terhadap kebiasaan gaya hidup dan perilaku anak (Moazedian dalam Nurfadhilah, 2014).

#### e. Tipe Kepribadian

Faktor yang dapat mengarahkan seseorang kepada adiksi internet salah satunya kecanduan *game online* adalah tipe kepribadian *big five*. Menurut Celik & Basal (dalam Nurfadhilah, 2014) kepribadian telah ditemukan berpengaruh secara dominan terhadap penggunaan internet. Dimana tipe kepribadian *big five* menunjukkan bahwa stabilitas emosional (*neuroticism*) berkorelasi positif dan signifikan terhadap kecenderungan adiksi internet, namun berkorelasi negatif pada ekstraversi (*extraversion*), keramahan (*agreeableness*) dan kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*) (Beranuy dalam Nurfadhilah, 2014).

Menurut Syahrhan (2015) faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* meliputi:

Faktor eksternal

1. Tersedianya fasilitas bermain *game* di rumah

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pengaruh lingkungan

3. Adanya keingintahuan tentang jenis *game* dan keinginan yang besar untuk memainkannya

Faktor internal

1. Bermain *game online* sebagai tempat mencari kesenangan

2. Mendapatkan dunia baru dalam bermain *game online*

3. Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain *game online*.

#### 4. Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online*

Menurut Syahrani (2015) dampak negatif dan positif perilaku kecanduan *game online* meliputi:

##### A. Negatif

a. Menjadi anak yang susah untuk di suruh oleh orang tua ketika asyik bermain *game*

b. Jika sedang bermain menjadi lupa waktu

c. Bolos ke sekolah

d. Kurang bergaul dengan teman-temannya dan lebih aktif dengan teman dunia maya dalam bermain *game online*

##### B. Positif

a. Mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik

b. Dapat mengerti serta mengartikan bahasa Inggris yang terdapat pada *game online* dan internet.



## B. Tipe Kepribadian *Big Five*

### 1. Pengertian Tipe Kepribadian *Big Five*

Cabang psikologi kepribadian memperoleh suatu pendekatan taksonomi kepribadian yang dapat diterima secara umum yaitu *big five personality*. *Big five personality* pertama kali diperkenalkan oleh Goldberg pada tahun 1981. Tipe kepribadian *big five* (*big five personality*) adalah terdiri dari ekstraversi (*ekstraversion*), keramahan (*agreeableness*), kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*), stabilitas emosional (*neurotisme*), keterbukaan (*openness to experience*) (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

*Big five personality* terdiri dari lima tipe atau faktor yaitu ekstraversi (*ekstraversion*), keramahan (*agreeableness*), kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*), stabilitas emosional (*neurotisme*), keterbukaan (*openness to experience*), Setiap tipe dari tipe kepribadian *big five* terdiri dari 6 sub faktor (McCrae & Costa dalam Nuriani, 2015). Setiap tipe atau faktor atau dimensi dari kepribadian *big five* terdiri dari 6 sub faktor (John, 1999).

Tipe Kepribadian *big five* (*big five personality*) atau model kepribadian lima faktor adalah terdiri dari ekstraversi (*ekstraversion*), keramahan (*agreeableness*), kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*), stabilitas emosional (*neurotisme*), keterbukaan (*openness to experience*) (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemudian Feist & Feist (2006) dalam Nurfadhilah 2014 menjelaskan bahwa tipe kepribadian *big five* merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam ilmu psikologi untuk melihat kepribadian manusia melalui *trait* yang tersusun dalam lima buah domain kepribadian yang telah dibentuk dengan menggunakan analisis faktor. Kepribadian *big five* (*big five personality*) atau *five faktor model* adalah kepribadian manusia terdiri dari lima faktor, diantara kelima faktor tersebut manusia cenderung memiliki salah satu faktor kepribadian sebagai faktor yang dominan (McCrae & Costa dalam Soepono, 2015).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tipe kepribadian *big five* adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam ilmu psikologi untuk melihat kepribadian manusia yang terdiri dari lima tipe kepribadian, diantara lima tipe kepribadian tersebut manusia cenderung memiliki salah satu tipe kepribadian sebagai tipe yang dominan.

## 2. Tipe Kepribadian *Big Five*

Kepribadian *big five* (*big five personality*) McCrae dan Costa terdiri dari lima tipe meliputi:

1. Ekstraversi (*ekstraversion*), masing-masing tipe memiliki 6 sub faktor yaitu suka berkumpul (*gregariousness*), asertif (*assertiveness*), level aktivitas (*activity level*), mencari kesenangan (*excitement seeking*), emosi yang positif (*positive emotions*), kehangatan (*warmth*) (McCrae & Costa dalam John, 1999).



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Ekstraversi (ekstraversion)* adalah orang dengan skor tinggi pada ekstraversi cenderung penuh kasih sayang, ceria, senang, berbicara, senang berkumpul, dan menyenangkan. Sebaliknya, mereka yang memiliki skor ekstraversi yang rendah biasanya tertutup, pendiam, penyendiri, pasif, dan tidak mempunyai cukup kemampuan untuk mengekspresikan emosi yang kuat (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

2. Keramahan (*Agreeableness*), masing-masing tipe memiliki 6 sub faktor yaitu kepercayaan (*trust*), berterusterang (*straightforwardness*), mendahulukan kepentingan orang lain (*altruism*), kerelaan (*compliance*), rendah hati (*modesty*), berhati lembut (*tendermindedness*) (McCrae & Costa dalam John, 1999). Keramahan (*Agreeableness*) adalah membedakan antara orang-orang yang berhati lembut dengan mereka yang kejam. Orang-orang yang memiliki skor yang mengarah pada keramahan cenderung mudah percaya, murah hati, pengalah, mudah menerima, dan memiliki perilaku yang baik. Mereka yang memiliki skor dengan arah sebaliknya, cenderung penuh curiga, pelit, tidak ramah, mudah kesal, dan penuh kritik terhadap orang lain (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

3. Kesadaran/Hati nurani (*Conscientiousness*), masing-masing tipe memiliki 6 sub faktor yaitu kompetensi (*competence*), teratur (*order*), patuh (*dutifulness*), pencapaian prestasi (*achievement striving*), disiplin (*self-discipline*), pertimbangan (*deliberation*) (McCrae & Costa dalam John, 1999). Kesadaran/Hati nurani (*conscientiousness*) adalah mendeskripsikan orang-orang yang teratur, terkontrol, terorganisasi,

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ambisius, terfokus pada pencapaian, dan memiliki disiplin diri. Secara umum, mereka yang mempunyai skor *conscientiousness* yang tinggi biasanya pekerja keras, berhati-hati, tepat waktu, dan mampu bertahan. Sebaliknya, mereka yang mempunyai skor *conscientiousness* yang rendah cenderung tidak teratur, ceroboh, pamalas, serta tidak memiliki tujuan dan lebih mungkin menyerah saat mulai menemui kesulitan dalam mengerjakan sesuatu. Kesemua dimensi tersebut membentuk sifat dari kepribadian pada lima faktor, yang sering disebut lima besar (Goldberg dalam Feist, J, & Feist, G.J, 2013).

4. Stabilitas Emosional (*Neurotisme*), masing-masing tipe memiliki 6 sub faktor yaitu kecemasan (*anxiety*), amarah (*angry hostility*), depresi (*depression*), kesadaran hati (*self-consciousness*), menuruti kata hati (*impulsiveness*), mudah tersinggung (*vulnerability*) (McCrae & Costa dalam John, 1999). Stabilitas Emosional (*Neurotisme*), Neurotisme dan ekstraversi adalah dua sifat kepribadian yang paling kuat dan terjadi di mana-mana, serta McCrae dan Costa mengonseptualisasikan dalam cara yang hampir sama dengan Eysenck mendeskripsika mereka. Orang-orang yang memiliki skor tinggi pada *neurotisme* cenderung penuh kecemasan, temperamental, mengasihi diri sendiri, sangat sadar akan dirinya sendiri, *emosional*, dan rentan terhadap gangguan yang berhubungan dengan stres. Mereka yang memiliki skor N yang rendah biasanya tenang, tidak temperamental, puas terhadap dirinya sendiri, dan tidak emosional (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Keterbukaan (*Openness To Experience*), masing-masing tipe memiliki 6 sub faktor yaitu ide (*ideas*), khayalan (*fantasy*), keindahan (*aesthetics*), tindakan (*actions*), perasaan (*feelings*), nilai-nilai (*values*) (McCrae & Costa dalam John, 1999).

Keterbukaan (*Openness To Experience*) adalah keterbukaan terhadap pengalaman membedakan antara orang-orang yang memilih keragaman dengan orang-orang yang mempunyai suatu kebutuhan atas akhir yang sempurna, serta yang tetap merasa nyaman dengan asosiasi mereka terhadap hal-hal dan orang-orang yang tidak asing. Orang-orang yang secara konsisten mencari pengalaman yang berbeda dan bervariasi akan memiliki skor yang tinggi pada keterbukaan terhadap pengalaman. Sebagai contoh, mereka menikmati mencoba jenis makanan baru di sebuah restoran atau mereka tertarik mencari restoran yang baru dan menarik. Sebaliknya, mereka yang tidak terbuka kepada pengalaman hanya akan bertahan dengan hal-hal yang tidak asing, yang mereka tahu akan mereka nikmati. Mereka yang tinggi keterbukaannya juga cenderung mempertanyakan nilai-nilai tradisional, sementara mereka yang rendah keterbukaannya, biasanya kreatif, imajinatif, penuh rasa penasaran, terbuka, dan lebih memilih variasi. Sebaliknya, mereka yang rendah keterbukaannya terhadap pengalaman biasanya konvensional, rendah hati, konservatif, dan tidak terlalu penasaran terhadap sesuatu (McCrae & Costa dalam Feist, 2013).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi, *extraversion (ekstraversion)* dan *keramahan (agreeableness)* merangkum sifat yang interpersonal, maksudnya, sifat-sifat tersebut menggambarkan apa yang dilakukan orang kepada orang lain dan dengan orang lain. Kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*) adalah pada dasarnya mendeskripsikan perilaku berorientasi tugas dan tujuan dan kontrol impuls yang dipersyaratkan secara sosial. Stabilitas emosional (*neuroticism*) yang mencakup perasaan-perasaan negatif seperti kecemasan, kesedihan, mudah marah, dan tegang. Keterbukaan (*openness to experience*) adalah keterbukaan terhadap pengalaman mendeskripsikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas mental individual dan kehidupan eksperiensial (McCrae & Costa dalam Pervin, 2010).

### C. Kerangka Berfikir

Internet pada akhir-akhir ini sepertinya sudah menjadi kebutuhan, banyak yang dapat diakses dari internet contohnya adanya E-mail, facebook, serta bermain *game online*. Banyak informasi yang terbaru setiap hari tentang dunia yang dapat kita lihat, serta kita dapat bermain *game online* melalui jaringan internet. Internet pun memiliki dampak negatif maupun dampak positif. Dampak negatif dari internet salah satunya adalah dapat membuat seseorang kecanduan. Kecanduan saat ini memang tidak hanya terbatas pada Obat-obatan maupun alkohol, namun seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada internet, televisi, dan tentunya kecanduan *game online* (Peele dalam Wulandari, 2015).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan (Chen & Chang, 2008).

Secara psikologis efek keseringan bermain *game online* bagi remaja hanya mendorong mereka enjoy bermain sendiri tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya kelompok (Nihon dalam Syahrani, 2015).

Salah satu faktor lainnya yang dapat mengarahkan seseorang kepada adiksi internet adalah tipe kepribadian (Nurfadhilah, 2014). Kepribadian adalah karakteristik seseorang yang menyebabkan munculnya konsistensi perasaan, pemikiran, dan perilaku (Pervin, 2010).

Pada umumnya seorang anak bermain *game online* karena dia merasa mendapatkan kenyamanan, dan kesenangan dengan bermain *game online* tersebut. Adanya kesenangan dan kenyamanan yang dirasakan menimbulkan dorongan dari dalam dirinya untuk tetap bermain *game online*.

Perasaan suka dan nyaman terhadap sesuatu hal akan mendorong orang tersebut untuk terus melakukannya hingga menjadi suatu kebiasaan. Perasaan dan perilaku yang menetap tersebut menggambarkan karakteristik yang ada didalam diri seseorang. Karakteristik yang menetap dalam diri seseorang itulah yang menjadi kepribadian seseorang. Dimana kepribadian merupakan karakteristik yang menyebabkan munculnya konsistensi perasaan, pemikiran dan perilaku. perilaku yang muncul dan uniknya tiap kepribadian

dapat dilihat melalui tipe kepribadian *big five* yang dianggap dapat menerangkan sebagian besar kepribadian manusia yang menjadi dasar dan landasan perilaku (Paunonen dalam Ohorella, 2015). Contohnya orang dengan kepribadian stabilitas emosional (*neuroticism*) yang mempunyai sifat mencakup perasaan-perasaan negatif seperti kecemasan, kesedihan, mudah marah, dan mudah tersinggung saat mendapatkan masalah dalam kehidupannya akan melampiaskan perasaannya tersebut dengan hal-hal yang menyenangkan dan bisa dengan mudah dia dapatkan salah satunya dengan bermain *game online*.

Tipe kepribadian ekstraversi (*ekstraversion*) yang rendah biasanya tertutup, pendiam, penyendiri, pasif, dan tidak mempunyai cukup kemampuan untuk mengekspresikan emosi yang kuat (McCrae & Costa dalam Feist, 2013). Kemungkinan anak tersebut kurang memiliki rasa penasaran dan ingin tahu terhadap sesuatu, mereka cenderung pasif dan mudah tertarik dengan sesuatu hal tersebut termasuk bermain *game online*.

Tipe keramahan (*agreeableness*) adalah cenderung mudah percaya, murah hati, pengalah, mudah menerima, dan memiliki perilaku yang baik. Seseorang yang mudah menerima sesuatu bias saja mencoba permainan *game online* yang baru.

Tipe kepribadian kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*) yang rendah cenderung tidak teratur, ceroboh, pemalas, serta tidak memiliki tujuan, ketika seorang pemalas akan menghabiskan waktu yang tidak bermanfaat

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

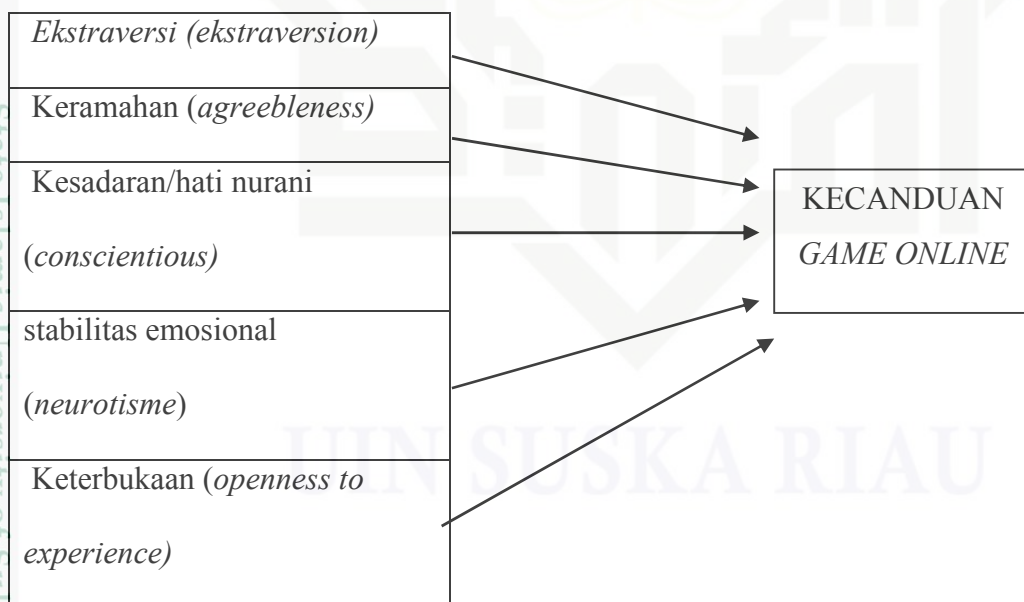
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagi nya, seseorang akan nyaman menghabiskan waktu dengan bermain *game online*.

Tipe kepribadian keterbukaan (*openness to experience*) keterbukaan terhadap pengalaman mendeskripsikan keluasan, kedalaman, dan kompleksitas mental individual dan kehidupan eksperiensial (McCrae & Costa dalam Pervin, 2010), sehingga siswa yang *openness to experience* cenderung terbuka dengan hal-hal yang baru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal itu yang akan meningkatkan timbulnya kecanduan *game online* pada siswa.

Berdasarkan landasan teori yang telah diungkapkan diatas, berikut adalah gambar kerangka berfikir untuk penelitian Hubungan Antara Tipe Kepribadian *Big Five* Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMA.



#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir yang sudah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- Ha<sub>1</sub>: Tipe kepribadian ekstrasversi (*ekstraversion*) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA.
- Ha<sub>2</sub>: Tipe kepribadian keramahan (*agreeableness*) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA.
- Ha<sub>3</sub>: Tipe kepribadian kesadaran/hati nurani (*conscientious*) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA.
- Ha<sub>4</sub>: Tipe kepribadian stabilitas emosional (*neurotisme*) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA.
- Ha<sub>5</sub>: Tipe kepribadian keterbukaan (*openness to experience*) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kecanduan *game online* pada siswa SMA.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.