

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan terhadap 40 orang remaja di Warnet Queen Bandung yang bermain *game online*. Sampel tersebut telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan.

4.1.1 Skor Kecanduan *Game Online*

Untuk mengetahui subjek mengalami kecanduan atau tidak kecanduan, dilakukan uji normalitas skor kecanduan. Skor kecanduan pada remaja yang bermain *game online* di Warnet Queen Bandung dapat dijelaskan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Skor Kecanduan *Game Online*

Median	Mean	SD	P (S.Wilk)
64	64,82	5,71	0,34

Keterangan:

Median: nilai tengah.

Mean : nilai rata-rata.

SD : Standar Deviasi.

P(S.wilk): P-value menurut shapiro wilk.

Berdasarkan tabel 4.1 nilai tengah skor kecanduan adalah 64,82 dan data berdistribusi normal dengan nilai $p= 0,34$

Nilai rata-rata skor kecanduan pada tiap kepribadian dapat dilihat pada tabel 4.1.2

Tabel 4.2 Skor Kecanduan tiap Kepribadian

Tipe Kepribadian	Skor Kecanduan	
	Mean	SD
<i>Estroversion</i>	66,5	5.06
<i>Agreeableness</i>	64,6	3.38
<i>Conscientiousness</i>	61,5	2.51
<i>Neuroticism</i>	63,5	6.85
<i>Openness to experience</i>	67	5.81
Total	64,825	5.71

Keterangan:

Mean: nilai rata-rata.

SD : Standar Deviasi

Berdasarkan tabel 4.1.2 seluruh subjek penelitian mengalami kecanduan *game online*.

4.1.2 Gambaran tipe kepribadian

Tinggi rendahnya skor setiap kepribadian dinilai berdasarkan nilai median dari skor pada setiap subjek untuk menentukan tipe kepribadian. Nilai tiap skor kepribadian dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.3 Skor tiap Kepribadian

	Median	IQR	Mean	SD
<i>Extraversion</i>	21	16,5;26	21,05	6,35
<i>Agreeableness</i>	26	21;29	25,22	6,08
<i>Conscientiousness</i>	22,5	21;28,5	24,27	5,99
<i>Neuroticism</i>	28,9	22;35	27,12	10,73
<i>Openness to Experience</i>	27	20;31	25,57	7,53

Keterangan:

IQR(Interquartile Range): rentang kuartil, kuartil, kuartil pertama dan ketiga ukuran kuat disperse sampel.

Lima tipe kepribadian yang diteliti pada 40 responden yang bermain game online di Warnet Queen Bandung yang diteliti tipe kepribadiannya yaitu ada lima *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Neuroticism* dan *Openness to Experience*.

Proporsi remaja yang kecanduan *game online* berdasarkan kepribadian *extraversion* dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Proporsi Remaja yang Kecanduan *game online* dengan tipe kepribadian *Extraversion*

<i>Extraversion</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah	23	57,5
Tinggi	17	42,5
Total	40	100

Sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kepribadian *Extraversion* yang rendah yaitu sebanyak 57,5% dari 40 responden di Warnet Queen Bandung.

Proporsi remaja yang kecanduan game online berdasarkan kepribadian agreeableness dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Proporsi Remaja yang Kecanduan game online dengan tipe kepribadian Agreeableness

<i>Agreeableness</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah	22	55
Tinggi	18	45
Total	40	100

Sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kepribadian *Agreeableness* yang rendah yaitu sebanyak 55% dari 40 responden di Warnet Queen Bandung.

Proporsi remaja yang kecanduan *game online* berdasarkan kepribadian *Conscientiousness* dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Proporsi Remaja yang Kecanduan game online dengan tipe kepribadian Conscientiousness.

<i>Conscientiousness</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah	20	50
Tinggi	20	50
Total	40	100

Sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kepribadian *Conscientiousness* yang memiliki proporsi yang sama baik skor tinggi maupun rendah dari 40 responden di Warnet Queen Bandung.

Proporsi remaja yang kecanduan *game online* berdasarkan kepribadian *Neuroticism* dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Proporsi Remaja yang Kecanduan *game online* dengan tipe kepribadian *Neuroticism*.

<i>Neuroticism</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah	13	30,2
Tinggi	27	63
Total	40	100

Sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kepribadian *Neuroticism* yang rendah yaitu sebanyak 63% dari 40 responden di Warnet Queen Bandung.

Proporsi remaja yang kecanduan *game online* berdasarkan kepribadian *Openness to Experience* dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Proporsi Remaja yang Kecanduan *game online* dengan Tipe Kepribadian *Openness to Experience*.

<i>Openness to Experience</i>	Frekuensi	Persentase
Rendah	24	60
Tinggi	16	40
Total	40	100

Sebagian besar remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kepribadian *Openness to Experience* yang rendah yaitu sebanyak 60% dari 40 responden di Warnet Queen Bandung.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Kecanduan *game online*

Dari hasil yang didapat seluruh responden yang berada di Warnet Queen Bandung mengalami kecanduan, dengan nilai tengah skor kecanduan adalah 64,82.

Remaja dapat mengalami kecanduan *game online* karena dipengaruhi oleh berbagai aspek. Penelitian menurut Yee menemukan bahwa orang yang kecanduan internet adalah orang yang mengatur perasaannya dengan berinternet agar dapat keluar dari tekanan – tekanan, seperti perasaan cemas, frustrasi, kesepian atau merasa sedih. Keadaan ini berkaitan dengan salah satu dimensi kepribadian, yaitu *neuroticism*. Individu dengan tipe *neuroticism* merupakan individu yang memiliki masalah dengan emosi yang negatif seperti kecemasan, depresi, sedih dan agresif. Individu yang mengalami kecemasan sosial, mudah bosan dan kesepian memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengalami kecanduan pada internet.^{1,5}

Pada kenyataannya, semua kepribadian yang bersifat negatif dapat memicu kebiasaan bermain *game online*. Sikap negatif tersebut mendukung untuk tetap bermain dan tidak pandang waktu. Pertahanan dan kontrol diri yang kurang, sosialisasi yang buruk terhadap lingkungan sekitar serta faktor keluarga yang terlalu mengekang dan tidak harmonis menjadi salah satu unsur yang mengarah pada kondisi kecanduan.⁵

Kecanduan *game online* dapat berpengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental akibat penggunaan berlebihan antara lain menurunnya kondisi indera penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi yang kurang dewasa dengan sebayanya.² Remaja yang kecanduan *game online* akan merasakan gelisah, cemas, atau depresi ketika mereka tidak bermain sama sekali, tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dan yang ada dalam pikirannya adalah cara untuk kembali bermain *game online*. Remaja tersebut kehilangan minat untuk melakukan kegiatan positif dan untuk bersosialisai, selalu berfikir cara untuk cepat kembali bermain dan akan marah serta mengeluarkan kata-kata kasar pada setiap orang supaya mereka dapat kembali bermain.⁵

Dari hasil yang didapat seluru responden yang berada di Warnet Queen Bandung mengalami kecanduan, dengan nilai tengah skor kecanduan adalah 64,82 dan data berdistribusi normal dengan nilai $p=0,34$.

4.2.2 Gambaran Tipe Kepribadian

Dari hasil yang telah didapat dari responden bahwa yang bersikap negative lebih cenderung untuk kecanduan dalam bermain *game online*. Dari penelitian sebelumnya neuroticism merupakan salah satu tipe yang membawa efek terbesar dalam kecanduan *game online* ini.¹

Dimensi dari extraversion berhubungan dengan tingkat kenyamanan dalam sebuah hubungan. Seseorang dengan kepribadian *ekstraversion* cenderung suka

berteman, tegas dan ramah, sedangkan *introvert* cenderung pendiam, pemalu dan tenang. *Extraversion* dicirikan dengan kecenderungan untuk menjadi percaya diri, dominan, aktif dan menunjukkan emosi yang positif. Selain itu *extraversion* pada umumnya dikaitkan dengan kecenderungan untuk bersikap optimis. *Extraversion* secara umum mempunyai *sanguine temperament* yang dapat membuatnya fokus pada sesuatu hal yang positif dari pengalamannya. Selain itu *extraversion* cenderung dikaitkan dengan cara seseorang menggunakan rasionalnya, dan cara mengatasi permasalahannya.^{6,1}

Hasil analisis 40 responden memiliki tipe *extraversion* yang berskor rendah terbanyak dengan persentase 57,5% yang terdapat pada tabel 4.4. Dikarenakan memiliki sifat negatif dalam diri dan mudah terbawa dalam hal kecanduan. Dari keadaan tersebut membuat orang mudah terbawa kearah kecanduan, karena sikap negatif dalam diri lebih dominan dan memiliki karakteristik yang sama dengan *personality trait* seperti *personality Disorder Avoidant*¹⁸.

Dimensi dari *agreeableness* mengacu pada kecenderungan untuk tunduk kepada orang lain. Orang dengan tingkat *agreeableness* yang tinggi, adalah orang yang kooperatif, hangat dan penuh kepercayaan, sedangkan seseorang yang mendapat skor rendah, adalah orang yang dingin, tidak mudah patuh dan *antagonistic*.^{6,1}

Hasil analisis 40 responden memiliki skor rendah terbanyak dengan persentase 50% yang terdapat pada tabel 4.5. Seseorang yang cenderung depresif pada tipe *agreeableness* ini mudah terbawa pada kecanduan *game online*. Pada penelitian menyebutkan bahwa sikap depresif inilah salah satu pemicu orang tersebut mudah untuk melakukan hal negatif, untuk pertahanan diri yang kurang mudah

terbawa untuk kecanduan *game online*. Dan memiliki kecenderungan yang sama dengan *personality trait* antisosial¹⁸.

Orang dengan *conscientiousness* yang tinggi adalah seseorang yang bertanggung jawab, terorganisir, dapat diandalkan dan orang yang gigih. Orang yang memiliki skor yang rendah adalah orang yang mudah bimbang, tidak terorganisir dan tidak dapat diandalkan. Individu dengan tipe kepribadian ini digambarkan sebagai individu yang teratur, penuh pengendalian diri, terorganisasikan, ambisius, fokus pada pencapaian, dan disiplin diri.

Pada umumnya orang yang memiliki skor tinggi dalam *Conscientiousness* adalah pekerja keras, peka terhadap suara hati, tepat waktu dan tekun. Sebaliknya, pribadi yang rendah skor cenderung tidak terorganisasikan, malas, ceroboh, dan tidak berarah-tujuan dan mudah menyerah jika suatu proyek menjadi sulit.^{6,1}

Pada tipe kepribadian ini tidak adanya suatu perbedaan baik yang berskor tinggi maupun rendah dan dapat dilihat pada tabel 4.6. Karena kecenderungan orang tersebut mudah bosan dalam melakukan suatu tindakan, maka cara lain untuk keluar dari kebosanan itu adalah dengan cara bermain *game online*. Dan faktor lingkungan yang memperkuat untuk penarikan diri pada kecanduan *game online*, serta faktor keluarga yang tidak harmonis, tekanan baik dari sekolah maupun pekerjaan, dan memiliki kecenderungan yang sama dengan *Personality trait borderline*¹⁸.

Pribadi yang tinggi skor *neuroticism* cenderung mudah menjadi cemas, temperamental, mengasihani diri, emosional, dan rapuh terhadap gangguan yang berkaitan dengan stress. Pribadi yang skornya rendah biasanya tenang, bertempramen lembut, dan puas diri.

Karena sifat dasarnya yang negatif, individu *neurotic* mengalami peristiwa hidup yang lebih negatif dari individu lain.^{6,1}

Pada 40 responden banyak berskor tinggi untuk yang kecanduan game online ini sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa tipe ini lebih mendominasi untuk kecanduan game online.⁵ dengan persentase sebanyak 63,3% yang terdapat pada tabel 4.7. Maka dari itu kecenderungan memiliki kesamaan *personality trait schizoid*¹⁸.

Pribadi yang secara konsisten mencari pengalaman-pengalaman yang berbeda dan beragam akan memperoleh skor tinggi dalam *openness to experience*. *Openness to experience* berhubungan dengan kreatifitas ilmiah dan artistik.^{6,1}

Dengan sikap yang minat yang sempit lebih cenderung untuk mengalami kecanduan *game online*, dengan persentase 60% yang terdapat pada tabel 4.8. Semua hal yang negative bisa terbawa ke hal yang negatif, karena pembentukan karakter diri yang sudah dibentuk dari awal akan sulit untuk diubahnya, dan memudahkan orang tersebut untuk kecanduan *game online*, dan mirip dengan *personality trait* obsesif kompulsif¹⁸.

4.3 Keterbasan Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini semua berasal dari Warnet Queen. Hal tersebut mengakibatkan seluruh subjek termasuk dalam kategori kecanduan. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan tipe kepribadian diperlukan subjek penelitian lain di luar Warnet Queen.