



**HUBUNGAN DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
ADIKSI *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 16
TANGERANG**

SKRIPSI

RIDUAN RIJKY

1310211033

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI SARJANA KEDOKTERAN
2019**



**HUBUNGAN DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN
ADIKSI *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 16
TANGERANG**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Kedokteran**

RIDUAN RIJKY

1310211033

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI SARJANA KEDOKTERAN
2019**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Riduan Rijky
NRP : 1310211033
Tanggal : 8 Agustus 2019

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 8 Agustus 2019

Yang Menyatakan,



Riduan Rijky

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riduan Rijkky
NRP : 1310211033
Fakultas : Kedokteran
Program Studi : Sarjana Kedokteran

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“HUBUNGAN DIMENSI KEPRIBADIAN BIG FIVE DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA SISWA SMP NEGERI 16 TANGERANG”.

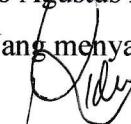
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 8 Agustus 2019

Yang menyatakan


Riduan Rijkky

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Riduan Rijky
NRP : 1310211033
Program Studi : Sarjana Kedokteran
Judul Skripsi : Hubungan dimensi kepribadian *big five* dengan adiksi *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Tangerang

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran pada Program Studi Sarjana Kedokteran, Fakultas Kedokteran, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

dr. Winda Lestari, MKM

Ketua Penguji

Dr. dr. Ria Maria Theresa Sp.KJ, MH

Pembimbing I

drg. Nunuk Nugrohowati, MS

Pembimbing II

dr. Niniek Hardini, Sp.PA
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 8 Agustus 2019

HUBUNGAN DIMENSI KEPRIBADIAN *BIG FIVE* DENGAN ADIKSI *GAME ONLINE* PADA SISWA SMP NEGERI 16 TANGERANG

Riduan Rijky

ABSTRAK

Kebisaan bermain *game online* yang tidak terkendali biasa menyebabkan pemainnya mengalami adiksi. Adiksi *game online* banyak dialami oleh remaja di Asia. Sikap remaja dalam berperilaku salah satunya dipengaruhi oleh kepribadian. Penelitian potong lintang ini dilakukan antara bulan April dan Mei 2019 pada 95 siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Tangerang yang lolos uji skrining. Partisipan diperoleh dengan teknik sampling acak sederhana. Data yang diperoleh dianalisa menggunakan uji regresi logistik. Hasil analisis menunjukan semua dimensi kepribadian *big five* memiliki korelasi bermakna dengan adiksi *game online* (*openness to experience*; $P=0,001$ (4.889 CI: 2.033-11.757), *conscientiousness*; $P=0,001$ (4.640 CI: 1.950-11.040), *extroversion*; $P=0,006$ (6.400 CI: 2.612-15.680), *agreeableness*; $P=0,014$ (3.250 CI: 1.353-7.806), dan *neuroticism*; $P=0,000$ (3.500 CI: 1.501-8.159). dan dimensi kepribadian *big five* yang paling berpengaruh dengan adiksi *game online* adalah *extroversion* setelah mengontrol dimensi kepribadian *openness to experience*, *conscientiousness*, *agreeableness*, dan *neuroticism*. Dimensi kepribadian *extroversion* kategori rendah beresiko 10 kali lebih besar mengalami adiksi *game online* dibandingkan dimensi kepribadian *extroversion* kategori tinggi (10.433 CI: 2.958-36.801) sehingga disimpulkan ciri kepribadian yang dominan pada penderita adiksi *game online* adalah penyendirи, pendiam, pasif, dan jarang mengemukakan perasaan dan isi pikirannya.

Kata Kunci: Adiksi, *Game*, *Online*, Kepribadian, *Big Five*.

**THE RELATIONSHIP BETWEEN DIMENSION OF BIG FIVE
PERSONALITY WITH ONLINE GAME ADDICTION IN STUDENTS OF
SMP NEGERI 16 TANGERANG**

Riduan Rijky

ABSTRACT

Uncontrolled playing online game has led the players to be addicted. Online game addiction is experienced by many teenagers in Asia. One of their attitude toward behavior is influenced by the personality. A cross-sectional study was conducted in April and May 2019 among 95 grade VIII students of SMP Negeri 16 Tangerang who passed screening test. The participants were recruited through a simple random sampling technique. The data were analysed using logistic regression test. The result shows all dimension of big five personaliy has significant correlation with online game addiction (openness to experience; P=0,001 (4.889 CI: 2.033-11.757), conscientiousness; P=0,001 (4.640 CI: 1.950-11.040), extroversion; P=0,006 (6.400 CI: 2.612-15.680), agreeableness; P=0,014 (3.250 CI: 1.353-7.806) , and neuroticism; P=0,000 (3.500 CI: 1.501-8.159), and the most influential dimension of big five personality with online game addiction is extroversion after controlled other dimensions. Low category of extroversion has risk 10 times to experience online game addiction than the high category of extroversion (10.433 CI: 2.958-36.801) thus be concluded that the dominant personality traits in addicted player of online game are loner, quiet, passive and reserved.

Keywords: Addiction, Online, Game, Personality, Big Five

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis mampu untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “Hubungan Dimensi Kepribadian *Big Five* dengan Adiksi *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 16 Tangerang”, tidak lupa penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. dr. Prijo Sidipratomo Sp.Rad selaku dekan FK UPN Veteran Jakarta, dr. Niniek Hardini, Sp.PA selaku ketua PSSK FK UPN Veteran Jakarta yang ikut andil dalam kelancaran penelitian ini.
2. Dr. dr. Ria Maria Theresa Sp. KJ, MH dan drg. Nunuk Nugrohowati MS selaku dosen pembimbing skripsi, serta dr. Winda Lestari MKM selaku penguji utama yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan terkait penelitian ini.
3. Bapak Ade Heriana M.Pd selaku kapala sekolah SMP Negeri 16 Tangerang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah SMP Negeri 16 Tangerang.
4. Orangtuaku Mansur Abu Bakar (Ayah), Sukarmi (Ibu), dan saudara-saudaraku yang tidak hentinya memberikan perhatian, dan doa kepada penulis untuk kelancaran penelitian ini

Penulis menyadari penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis juga mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun sehingga kedepannya dihasilkan penelitian terkiat yang lebih baik.

Tangerang, 8 Agustus 2019

Penulis

Riduan Rijky

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
II.1 Masa Remaja dan Bermain	6
II.2 <i>Game Online</i>	7
II.3 Adiksi <i>Game Online</i>	11
II.4 Keprabadian	19
II.5 Kerangka Teori.....	28
II.6 Kerangka Konsep	29
II.7 Hipotesa Penelitian.....	29
II.8 Penelitian Terkait	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
III.1 Desain Penelitian.....	33
III.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
III.3 Subjek Penelitian.....	33
III.4 Kriteria Sampel	34
III.5 Perhitungan Sampel.....	34
III.6 Teknik Pengambilan sampel	35
III.7 Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
III.8 Definisi Operasional.....	36
III.9 Instrumen Penelitian.....	36
III.10 Teknik Pengolahan Data	44
III.11 Analisa Data	45
III.12 Alur Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
IV.1 Analisa Univariat.....	48

IV.2	Analisa Bivariat.....	56
IV.3	Analisa Multivariat.....	59
IV.4	Pembahasan	60
IV.5	Keterbatasan Penelitian	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		78
V.1	Kesimpulan.....	78
V.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perbedaan Pemain <i>Game Online</i> Adiksi vs Profesional	19
Tabel 2	Korelasi Kepribadian <i>Big Five</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	27
Tabel 3	Penelitian Terkait Variabel Kepribadian <i>Big Five</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	30
Tabel 4	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
Tabel 5	Skoring Skala Kutcher Depresi Remaja 6 Item	37
Tabel 6	Kisi-kisi Skala Kutcher Depresi Remaja 6 Item	37
Tabel 7	Skoring Skala Perilaku Impulsif Anak Usia Sekolah.....	38
Tabel 8	Kisi-kisi Skala Perilaku Impulsif Anak Usia Sekolah	38
Tabel 9	Skoring Skala Kecemasan Sosial Remaja.....	39
Tabel 10	Kisi-kisi Skala Kecemasan Sosial Remaja.....	39
Tabel 11	Skoring Instrumen Kepribadian <i>Big Five</i> 10 Item	40
Tabel 12	Kisi-kisi Instrumen Kepribadian <i>Big Five</i> 10 Item	40
Tabel 13	Skoring Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	41
Tabel 14	Kisi-kisi Instrumen Adiksi <i>Game Online</i>	41
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin, Urutan Anak, dst	48
Tabel 16	Distribusi Frekuensi Alasan Bermain <i>Game Online</i> dst	49
Tabel 17	Distribusi Frekuensi Dimensi Kepribadian <i>Big Five</i>	51
Tabel 18	Distribusi Frekuensi Adiksi <i>Game Online</i>	51
Tabel 19	Tabulasi Silang Demografi dan Terkait <i>Game Online</i>	52
Tabel 20	Hubungan <i>Openness to Experience</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	56
Tabel 21	Hubungan <i>Conscientiousness</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	56
Tabel 22	Hubungan <i>Extroversion</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	57
Tabel 23	Hubungan <i>Agreeableness</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	58
Tabel 24	Hubungan <i>Neuroticism</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i>	58
Tabel 25	Kandidat Seleksi Bivariat.....	59
Tabel 26	Full Model Analisis Multivariat.....	60
Tabel 27	Ciri-Ciri Kepribadian dan Besaran Resiko Adiksi	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Spektrum Adiksi Perilaku	12
Bagan 2	Proses Pembentukan Kepribadian	20
Bagan 3	Kerangka Teori Penelitian.....	28
Bagan 4	Kerangka Konsep Penelitian	29

DAFTAR LAMPIRAN

- | | |
|------------|--|
| Lampiran 1 | Surat Persetujuan Proposal Penelitian |
| Lampiran 2 | Surat Izin Penelitian |
| Lampiran 3 | Surat Persetujuan Etik (<i>Ethical Approval</i>) |
| Lampiran 4 | Instrumen Penelitian |
| Lampiran 5 | Hasil Uji Penelitian |
| Lampiran 6 | Dokumentasi Penelitian |
| Lampiran 7 | Surat Bebas Plagasi |
| Lampiran 8 | Hasil Turnitin |