

# Neuroticism dan kecanduan pada game multiplayer online battle arena



p-ISSN 2746-8976; e-ISSN 2685-8428  
ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia  
2022, Vol 10(2):126–131  
DOI:10.22219/cognicia.v10i2.22424  
©The Author(s) 2022  
©i 4.0 International license

Edy Surahman<sup>1</sup>, Lukman<sup>2</sup>, & Muh. Nur Hidayat Nurdin<sup>3</sup>

## Abstract

The increasing popularity of multiplayer online battle arena game that have occurred has resulted in negative impacts, one of which is internet gaming disorder. Some studies suggest that neuroticism is correlated with internet gaming disorder. However, previous studies have provided inconsistent result regarding the correlation between neuroticism and internet gaming disorder. Moreover, research related to multiplayer online battle arena game is still relatively small, regardless with of the large popularity and community. The purpose of this research is to determine the correlation between neuroticism and internet gaming disorder in multiplayer online battle arena game. Purposive sampling was used as sampling technique with criteria of suffering from internet gaming disorder as indicated by obtaining a minimum total score of 32 in internet gaming disorder scale. The result of the data analysis using spearman rank correlation yielded results of  $r = 0.306$  and  $p = 0.006$ . This result shows that there is a correlation between neuroticism and internet gaming disorder in multiplayer online battle arena game.

## Keywords

internet gaming disorder, MOBA, neuroticism

## 1 Pendahuluan

*Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan turunan dari *game online real-time strategy* yang pada dasarnya harus dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pengguna yang harus bersaing melawan satu sama lain untuk memperoleh kemenangan (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018). Namun, alih-alih berfokus pada kemampuan pengguna dalam mengendalikan sekumpulan unit dalam waktu bersamaan seperti pada *game online real-time strategy* pada umumnya, MOBA hanya berfokus pada kemampuan pengguna dalam mengendalikan 1 karakter di setiap pertandingan (do Nascimento & Chaimowicz, 2017). Pramono *et al.* (2018) menambahkan bahwa tidak ada proses untuk konstruksi bangunan dalam *game online* MOBA, sehingga sebagian besar strategi berpusat pada pengembangan karakter setiap pengguna dan kerja sama tim dalam pertempuran untuk memperoleh kemenangan.

Berdasarkan hasil survei yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020), jumlah pengguna internet di Indonesia yang rutin mengakses *game online* mencapai angka lebih dari 32 juta pengguna. Kehadiran *game online* MOBA di Indonesia memang cukup diminati oleh kalangan pengguna *game online*. Popularitas *game online* MOBA dapat dilihat dari banyaknya acara *live-streaming* dan perlombaan yang dilaksanakan. *Mobile Legends* yang termasuk salah satu *game* MOBA populer di Indonesia memiliki 25 juta pengguna (Ferry, 2020). Bahkan di tahun 2021, pengguna *Mobile Legends* di Indonesia meningkat menjadi 34 juta pengguna (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Namun, Mora-Cantalops & Sicilia (2018) menganggap bahwa penelitian terkait *game online* MOBA

masih tergolong sedikit, meskipun memiliki popularitas dan ukuran komunitas pengguna yang cukup besar.

Jap *et al.* (2013) menganggap bahwa peningkatan popularitas *game online* yang terjadi memunculkan fenomena negatif dalam kehidupan masyarakat seperti kriminalitas dan kecanduan. Achi Soleman Nasruddin (2019), Kepala Bidang Pemenuhan Hak Anak DP3A Makassar menuturkan bahwa *game online* merupakan salah satu faktor yang menyebabkan banyaknya kasus putus sekolah serta kriminal yang ada di Makassar. Setidaknya sepanjang tahun 2021, telah terjadi 3 kasus pencurian, 1 kasus penculikan, dan 1 kasus pelecehan seksual di Kota Makassar yang berkaitan dengan *game online* dan diberitakan oleh media massa elektronik (Angraeni, 2021; Jennaroka, 2021; Mustafa, 2021; Ramadhan, 2021; ?).

Penggunaan *game online* dalam jangka pendek sebenarnya dapat memberikan manfaat seperti menghasilkan emosi positif dan menghilangkan kepenatan. Namun, fakta yang terjadi menunjukkan bahwa masih banyak pengguna yang bermain *game online* secara berlebihan. Ini disebabkan karena *game online* dapat memberikan efek ketagihan, sehingga pengguna mengalami kesulitan dalam berhenti (Eskasasnanda, 2017) dan mengendalikan keinginan untuk bermain (Putri & Prasetyaningrum, 2018). Kondisi ini akan mendorong individu untuk mengorbankan waktu dalam melakukan aktivitas penting lain seperti makan, istirahat, berolahraga, dan

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar  
Jalan Dg Tata 1 Blok 1 Nomor 46 90224 Makassar Sulawesi Selatan, Indonesia

## Corresponding author:

Surahman, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: ed.schrodingered@gmail.com

bersosialisasi dengan orang lain agar dapat tetap berpartisipasi dalam *game online* yang kemudian dapat mengarah pada munculnya gangguan dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian mengenai kecanduan *game online* di Kota Makassar sudah pernah dilakukan, namun kriteria penelitian terdahulu untuk membedakan antara pengguna yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami kecanduan hanya mengacu pada durasi penggunaan *game online*. Penelitian dari Anandari (2013) menggunakan durasi minimal 14 jam/minggu, Dahlan (2017) dengan durasi minimal 3 jam/hari, Suplig (2017) dengan durasi minimal 4 jam/hari, Nuswantari (2019) dengan durasi minimal 4 jam/hari, Lukman (2020) dengan durasi minimal 14 jam/minggu, dan Ahmad (2021) dengan durasi minimal 5 jam/hari. Penggunaan durasi pada penelitian terdahulu untuk membedakan antara pengguna yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami kecanduan merupakan hal yang kurang tepat.

American Psychiatric Association (2013) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan internet secara berulang dan bertahan untuk berpartisipasi dalam *game online* yang mengarah pada munculnya gangguan dan permasalahan signifikan secara klinis ditandai dengan kemunculan minimal 5 dari 9 gejala kecanduan dalam periode 12 bulan terakhir. Oleh karena itu, kecanduan *game online* seharusnya mengacu pada gangguan dan masalah yang muncul akibat partisipasi individu dalam *game online* yang ditunjukkan dengan kemunculan minimal 5 gejala kecanduan bukan hanya mengacu pada seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Selain itu, dari 9 gejala kecanduan yang diajukan oleh American Psychiatric Association (2013), tidak ada gejala kecanduan yang secara spesifik mengacu pada durasi penggunaan. Sehingga, dalam penelitian ini untuk membedakan antara individu yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami kecanduan, peneliti menggunakan skala kecanduan *game online* yang diadaptasi dari Internet Gaming Disorder Scale—Short Form (Pontes & Griffiths, 2015) dan menggunakan cut-off point minimal 32 yang disarankan oleh Qin et al. (2020).

Survei awal yang dilakukan peneliti mengenai kecanduan pada pengguna *game online Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* di Kota Makassar memperoleh responden sebanyak 100 orang. Berdasarkan survei awal diperoleh informasi bahwa dari 100 responden, terdapat 13 responden yang diduga mengalami kecanduan karena memperoleh skor total 32 atau lebih pada IGDS9-SF. Selain itu, diperoleh informasi bahwa dari 9 gejala kecanduan yang diukur dalam IGDS9-SF, gejala kecanduan yang paling sering muncul pada responden survei awal merupakan *escape*. Lemmens et al. (2015) mendefinisikan *escape* sebagai penggunaan *game online* dengan tujuan untuk menghilangkan kondisi emosi negatif. Menurut Kardefelt-Winther (2014), emosi negatif dapat mendorong individu untuk menggunakan *game online*. Ini disebabkan karena *game online* dapat dijadikan sebagai media untuk menghilangkan emosi negatif yang sedang dirasakan individu. Dikarenakan individu memperoleh konsekuensi positif akibat penggunaan *game online*, maka berdasarkan *law of effect*, kemungkinan individu untuk menggunakan *game online* lagi akan semakin meningkat.

*Game online* pada dasarnya digunakan sebagai media hiburan dan untuk menghasilkan emosi positif. Marciano

et al. (2020) menganggap bahwa ini disebabkan karena *game online* memiliki fitur dan lingkungan yang menarik, sehingga dapat digunakan individu untuk bersenang-senang, melarikan diri dari atau melupakan permasalahan yang sedang dihadapi. Namun, Li et al. (2016) menganggap bahwa penggunaan *game online MOBA* tidak selamanya akan menghasilkan emosi positif. Ini disebabkan karena *game online MOBA* memiliki karakteristik yang dapat memicu emosi negatif untuk muncul (Tyack et al., 2016), yaitu kompleksitas permainan yang terlalu tinggi, sehingga pengguna dapat merasa kewalahan (Saputra et al., 2017) dan perasaan frustrasi yang dapat diakibatkan oleh kekalahan beruntun dalam permainan (Pramono et al., 2018).

Salah satu variabel psikologis yang memiliki kaitan erat dengan emosi negatif adalah *neuroticism*. Menurut Kwon & Weed (2007) *neuroticism* merupakan salah satu dimensi dari model kepribadian *big five* yang mewakili kecenderungan individu dalam menganggap dunia sebagai tempat yang mengancam dan berbahaya, sehingga individu memiliki kerentanan untuk lebih sering merasakan emosi negatif. Gervasi et al. (2017) serta Şalvarlı & Griffiths (2019) menganggap bahwa kepribadian merupakan salah satu variabel yang memiliki kaitan dengan kecanduan *game online*. Müller et al. (2014) menemukan bahwa dari model kepribadian *big five*, hanya *neuroticism* yang berkorelasi positif dengan kecanduan *game online*. Penelitian dari Umar & Ningsih (2020) juga menemukan bahwa *neuroticism* merupakan dimensi yang memiliki pengaruh paling besar terhadap kecanduan *game online*. Selain itu, penelitian dari Andreassen et al. (2013) menemukan bahwa *neuroticism* berkorelasi positif dengan berbagai macam kecanduan seperti kecanduan gawai, internet, media sosial, serta *compulsive buying*.

Meskipun terdapat penelitian yang mendukung adanya korelasi positif antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online*, Li et al. (2016) serta Şalvarlı & Griffiths (2019) menganggap bahwa penelitian terdahulu mengenai korelasi *neuroticism* dan kecanduan *game online* memberikan hasil yang tidak konsisten. Penelitian dari Wang et al. (2015) menemukan bahwa tidak ada korelasi antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online*. Selain itu, Collins et al. (2012), serta Wang dan Gao (Li et al., 2016) menemukan bahwa tidak ada perbedaan tingkat *neuroticism* pada pengguna *game online* yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami kecanduan.

Menurut Wang et al. (2015), hasil penelitian yang tidak konsisten mengenai *neuroticism* dan kecanduan *game online* disebabkan karena bermain *game online* memerlukan konsentrasi yang tinggi, namun ketidakstabilan emosi membuat individu yang rentan mengalami emosi negatif untuk sulit berkonsentrasi, sehingga tidak dapat menikmati *game online*. Braun et al. (2016) menambahkan bahwa rasa khawatir dan gugup dapat menghambat proses individu untuk menikmati dan menenggelamkan diri ke dalam *game online*. Oleh karena itu, individu yang rentan mengalami emosi negatif kurang tertarik untuk menggunakan *game online* sebagai media untuk menghilangkan emosi negatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara *neuroticism* dan kecanduan *game online MOBA*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan literatur mengenai

179 *neuroticism* dan kecanduan *game online*. Selain itu, dapat  
180 memberikan informasi dan gambaran bagi para pengguna  
181 *game online*.

## 182 Metode

183 Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tujuan  
184 untuk mengetahui korelasi antara satu variabel bebas dengan  
185 satu variabel terikat. Variabel yang menjadi fokus dalam  
186 penelitian ini adalah *neuroticism* dan kecanduan *game online*.

### 187 Identifikasi variabel

188 Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah  
189 1) *neuroticism* dan 2) kecanduan *game online*. *Neuroticism*  
190 dalam penelitian ini mengacu pada kerentanan individu  
191 untuk lebih sering mengalami emosi negatif. *Neuroticism*  
192 diukur menggunakan skala yang disusun peneliti berdasarkan  
193 indikator *neuroticism* yang diajukan oleh McCrae &  
194 Costa (1997), yaitu *anxiety*, *angry hostility*, *depression*, *self-*  
195 *consciousness*, *impulsiveness*, dan *vulnerability*. Setelah  
196 melakukan uji coba terhadap 9 aitem dalam skala *neuroticism*,  
197 nilai koefisien korelasi aitem total yang diperoleh bergerak  
198 dari 0.330 hingga 0.582 dengan nilai koefisien cronbach alpha  
199 sebesar 0.779.

200 Kecanduan *game online* dalam penelitian ini mengacu  
201 pada skor total pengguna *game online MOBA* pada IGDS9-  
202 SF. Pengguna akan dikategorikan mengalami kecanduan  
203 ketika memperoleh skor total minimal 32. IGDS9-SF  
204 (Pontes & Griffiths, 2015) disusun berdasarkan gejala  
205 kecanduan *game online* dari American Psychiatric  
206 Association (2013), yaitu *conflict*, *deception*, *displacement*,  
207 *escape*, *persistence*, *preoccupation*, *problem*, *tolerance*, dan  
208 *withdrawal*. IGDS9-SF diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia  
209 dengan menggunakan pedoman adaptasi skala yang diajukan  
210 oleh Borsa *et al.* (2012). Pemilihan skor total minimal 32  
211 sebagai *cut-off point* untuk membedakan antara pengguna  
212 *game online* yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami  
213 kecanduan diperoleh berdasarkan penelitian dari Qin *et al.*  
214 (2020) yang menyarankan *cut-off point* sebesar 32 dikarenakan  
215 menghasilkan *sensitivity* sebesar 98 % dan *specificity*  
216 sebesar 91.9 %, sehingga dianggap dapat membedakan antara  
217 pengguna *game online* yang mengalami kecanduan dan tidak  
218 mengalami kecanduan. Setelah melakukan uji coba terhadap  
219 9 aitem dalam skala kecanduan *game online*, nilai koefisien  
220 korelasi aitem total yang diperoleh berada bergerak dari 0.357  
221 hingga 0.596 dengan nilai koefisien *cronbach alpha* sebesar  
222 0.805.

### 223 Subjek

224 Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna *game online*  
225 *MOBA* yang berdomisili di Kota Makassar. *Purposive*  
226 *sampling* digunakan sebagai teknik penarikan sampel dengan  
227 kriteria mengalami kecanduan *game online* yang ditunjukkan  
228 dengan perolehan skor total minimal 32 pada skala kecanduan  
229 *game online*. Alasan penggunaan *purposive sampling* dalam  
230 penelitian ini disebabkan karena tidak adanya data akurat  
231 mengenai jumlah pasti pengguna *game online MOBA* di  
232 Kota Makassar yang mengalami kecanduan, sehingga anggota  
233 populasi yang memperoleh skor total minimal 32 pada  
234 skala IGDS9-SF dianggap memenuhi kriteria dan dijadikan

Tabel 1. Deskripsi Sampel Penelitian

Kategori	Frekuensi	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	49	73.1
Perempuan	18	26.9
Usia		
14-18	24	36
19-23	34	51
24-28	9	13
Game MOBA		
<i>Arena of Valor</i>	7	10.4
<i>Mobile Legend</i>	32	47.8
<i>League Legend</i>	3	4.5
<i>Wild Rift</i>	25	37.3
<i>Neuroticism</i>		
Rendah	11	16
Sedang	42	63
Tinggi	14	21
Kecanduan		
Rendah	21	31.5
Sedang	33	49
Tinggi	13	19.5

235 sebagai anggota sampel. Pengumpulan data dilakukan dengan  
236 menyebarkan *google form* kepada pengguna *game online*  
237 *MOBA* yang ada di Kota Makassar secara *online*.

238 Anggota populasi yang ikut berpartisipasi dalam penelitian  
239 ini berjumlah 362 orang. Namun, dikarenakan *purposive*  
240 *sampling* digunakan sebagai penarikan sampel, maka tidak  
241 semua anggota populasi yang berpartisipasi dapat dijadikan  
242 sebagai anggota sampel. Sampel dalam penelitian berjumlah  
243 67 orang. Berikut adalah deskripsi subjek dalam penelitian  
244 ini:

### 245 Analisis Data

246 Korelasi tata jenjang digunakan sebagai uji hipotesis  
247 dikarenakan penelitian ini tidak memenuhi syarat untuk  
248 menggunakan statistik parametrik sebagai uji hipotesis.  
249 Korelasi tata jenjang termasuk ke dalam statistik non-  
250 parametrik, sehingga uji asumsi normalitas dan linearitas  
251 tidak perlu dilakukan dikarenakan korelasi tata jenjang tidak  
252 mengharuskan data untuk memenuhi asumsi normalitas  
253 dan linearitas (Dancey & Reidy, 2017). Selain itu, peneliti  
254 juga melakukan uji tambahan untuk mengetahui perbedaan  
255 kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin dengan  
256 menggunakan uji Welch.

### 257 Hasil

258 Sampel dalam penelitian ini berjumlah 67 pengguna *game*  
259 *online MOBA* yang mengalami kecanduan ditunjukkan  
260 dengan memperoleh skor total minimal 32 pada IGDS9-SF.  
261 Berdasarkan tabel 1, diperoleh informasi bahwa sebagian  
262 besar sampel penelitian memiliki *neuroticism* dan kecanduan  
263 *game online* dalam kategori sedang. Setelah melakukan  
264 analisis deskriptif terhadap sampel penelitian, peneliti  
265 kemudian melakukan uji hipotesis dengan menggunakan  
266 korelasi tata jenjang. Berikut adalah hasil dari uji hipotesis  
267 yang telah dilakukan:

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis

Variabel	r	p	Keterangan
Neuroticism Kecanduan	0.307	0.006	Signifikan

**Tabel 3.** Hasil Uji Beda

Variabel	p	Keterangan
Kecanduan Jenis Kelamin	0.715	Tidak Signifikan

mengarah pada kecanduan ([American Society of Addiction Medicine, 2011](#)).

*Compensatory internet use model* yang diajukan oleh [Kardefelt-Winther \(2014\)](#) menjelaskan bahwa emosi negatif dapat memicu munculnya motivasi untuk melakukan aktivitas di internet, salah satunya bermain *game online* dengan tujuan untuk menghilangkan emosi negatif. Alasan penggunaan internet disebabkan karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat internet memiliki fasilitas yang dapat membantu individu untuk memenuhi kebutuhan yang sulit atau bahkan tidak dapat dipenuhi di dunia nyata. Kehadiran *game online* dengan fitur dan lingkungan menarik dapat mendorong penggunaan *game online* sebagai tempat untuk melarikan diri dan melupakan masalah yang sedang dihadapi ([Marciano et al., 2020](#)). Penggunaan *game online* kemudian dapat menghasilkan dampak positif dikarenakan individu memperoleh gratifikasi akibat adanya kebutuhan yang terpenuhi, yaitu menghilangkan emosi negatif.

[Kardefelt-Winther \(2014\)](#) menambahkan bahwa dampak positif yang diperoleh kemudian akan memberikan *reinforcement* yang dapat meningkatkan kemungkinan individu untuk menggunakan *game online*, sehingga dalam jangka panjang dampak positif akan berubah menjadi dampak negatif, yaitu ketergantungan terhadap *game online* yang ditandai dengan munculnya gejala kecanduan. Dalam jangka panjang, individu yang rentan mengalami emosi negatif akan mengalami ketergantungan terhadap penggunaan *game online* untuk menghilangkan emosi negatif yang sedang dirasakan (*escape*). Kondisi ini akan menurunkan keinginan individu untuk menjalankan hobi atau mencari aktivitas hiburan lain (*displacement*) dikarenakan *game online* menjadi aktivitas yang paling mendominasi dalam kehidupan (*preoccupation*). Kondisi ini kemudian akan mendorong individu untuk membangun toleransi (*tolerance*) terhadap penggunaan *game online*, sehingga akan terjadi peningkatan dalam durasi penggunaan.

Toleransi yang tinggi dalam penggunaan *game online* akan memaksa individu untuk mengorbankan waktu dalam melakukan aktivitas penting lain agar tetap dapat bermain *game online* yang kemudian akan menghasilkan permasalahan interpersonal dalam keluarga atau pendidikan maupun karir (*conflict*). Permasalahan yang muncul kemudian akan mendorong individu untuk berbohong dan menutup-nutupi aktivitas bermain *game online* yang dilakukan (*deception*). Kebohongan dan upaya menutup-nutupi aktivitas bermain *game online* terpaksa dilakukan agar individu tetap dapat menggunakan *game online* meskipun mengetahui adanya konsekuensi negatif yang akan diperoleh (*problem*).

Namun, ketika individu memiliki keinginan untuk berhenti atau mengurangi durasi penggunaan *game online*, individu akan mengalami kegagalan (*persistence*). Kegagalan ini disebabkan karena adanya gejala tidak menyenangkan membuat individu menjadi mudah marah, cemas, dan frustrasi ketika berhenti menggunakan *game online* (*withdrawal*). Dikarenakan *withdrawal* akan menghasilkan emosi negatif pada individu, individu kemudian akan memiliki keinginan lagi untuk menggunakan *game online* sebagai media untuk menghilangkan emosi negatif yang dirasakan. Oleh karena itu, dampak positif akibat penggunaan *game online* akan mengarah pada munculnya dampak negatif yang berupa gejala kecanduan. Gejala kecanduan *game online* yang dirasakan

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis, diperoleh informasi bahwa nilai r yang diperoleh sebesar 0.307 dengan p sebesar 0.006, dikarenakan nilai  $p < 0.05$ , maka hipotesis alternatif dalam penelitian ini diterima, sehingga terdapat hubungan positif dan signifikan antara neuroticism dan kecanduan *game online* MOBA. Selain itu, peneliti juga melakukan uji tambahan dengan menggunakan uji Welch untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin. Berikut adalah hasil dari uji Welch yang telah dilakukan:

Berdasarkan tabel hasil uji beda, diperoleh informasi bahwa nilai p yang diperoleh sebesar 0.715, dikarenakan nilai  $p > 0.05$ , maka tidak terdapat perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin.

## Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi *neuroticism* dengan kecanduan pada pengguna *game online* MOBA. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji korelasi tata jenjang diperoleh r sebesar 0,307 dengan p sebesar 0,006. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara *neuroticism* dengan kecanduan *game online* MOBA. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian [Li et al. \(2016\)](#); [Müller et al \(2014\)](#); [Şalvarlı & Griffiths \(2019\)](#) yang menemukan bahwa *neuroticism* berkorelasi secara positif dengan kecanduan *game online*. Ini berarti bahwa semakin tinggi kerentanan individu untuk mengalami emosi negatif, maka semakin tinggi pula kemungkinan individu dalam mengalami kecanduan *game online*.

[American Society of Addiction Medicine \(2011\)](#) menjelaskan bahwa kecanduan terbentuk melalui proses sensitisasi yang mengubah perilaku impulsif menjadi kompulsif. Seperti judi, kecanduan *game online* berkembang tanpa adanya tahap penggunaan obat-obatan. Kondisi ini dapat terjadi karena adanya fitur dan lingkungan *game online* yang menarik dan menghibur serta adanya sifat dari *game online* yang dapat memenuhi berbagai macam kebutuhan, seperti prestasi, hubungan sosial, dan sebagai media hiburan yang dapat digunakan sebagai tempat untuk menghilangkan emosi negatif. Adanya kebutuhan yang dapat dipenuhi melalui penggunaan *game online* akan meningkatkan durasi penggunaan dan keinginan untuk bermain, sehingga akan terjadi proses sensitisasi pada sistem penghargaan otak ([Wei et al., 2017](#)). Sensitisasi yang terjadi pada sistem penghargaan otak kemudian akan mendorong individu untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain *game online* dengan cara berlebihan yang kemudian dapat

375 kemudian akan mendorong individu yang rentan mengalami  
376 emosi negatif untuk menggunakan game online sebagai media  
377 untuk menghilangkan emosi negatif yang sedang dirasakan.

378 Selain itu, hasil tambahan yang diperoleh berdasarkan  
379 uji beda terhadap kecanduan *game online* berdasarkan  
380 jenis kelamin dengan menggunakan uji Welch memperoleh  
381 nilai signifikansi sebesar 0.715, dikarenakan nilai  $p >$   
382 0.05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat  
383 perbedaan kecanduan *game online* berdasarkan jenis kelamin.  
384 Hasil yang diperoleh bertolak belakang dengan pendapat  
385 yang diajukan oleh Nurmagandi & Hamid (2020) yang  
386 menganggap bahwa laki-laki memiliki kemungkinan yang  
387 lebih besar untuk mengalami kecanduan *game online* daripada  
388 perempuan. Ini disebabkan karena laki-laki lebih tertarik  
389 terhadap struktur kompetitif dan adegan kekerasan yang  
390 banyak muncul di dalam *game online*. Hasil penelitian yang  
391 bertolak belakang ini dapat disebabkan karena *game online*  
392 pada awalnya hanya identik pada kaum laki-laki. Namun,  
393 dikarenakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi  
394 membuat perempuan memiliki akses yang lebih mudah  
395 untuk menggunakan *game online* dikarenakan perangkat yang  
396 digunakan tidak lagi terbatas pada komputer dan semakin  
397 meningkatkan tingkat penetrasi internet

## 398 Kesimpulan

399 Berdasarkan hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa  
400 hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima, sehingga  
401 terdapat hubungan positif dan signifikan antara *neuroticism*  
402 dengan kecanduan *game online MOBA*. Selain itu,  
403 berdasarkan hasil uji tambahan diperoleh informasi bahwa  
404 tidak terdapat perbedaan kecanduan *game online* pada  
405 laki-laki dan perempuan. Implikasi dari penelitian ini  
406 adalah diharapkan bagi pengguna *game online* untuk  
407 lebih menyibukkan diri dalam melakukan aktivitas sosial  
408 maupun rekreasi lain untuk mengurangi dampak negatif  
409 dari kecanduan *game online*. Untuk peneliti selanjutnya  
410 diharapkan untuk tidak lagi hanya menggunakan durasi  
411 penggunaan *game online* untuk membedakan pengguna *game*  
412 *online* yang mengalami kecanduan dan tidak mengalami  
413 kecanduan dan dapat mempertimbangkan adanya variabel  
414 disposisi maupun situasional lain yang dianggap berkorelasi  
415 ataupun mempengaruhi kecanduan *game online*.

## 416 Referensi

417 Ahmad, A. (2021). *Pengaruh atribusi terhadap kecanduan game*  
418 *online PUBG pada remaja di Makassar*. (Skripsi tidak  
419 dipublikasikan). Makassar: Universitas Negeri Makassar.  
420 American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical*  
421 *manual of mental disorder (5th ed.)*. American Psychiatric  
422 Publishing.  
423 American Society of Addiction Medicine. (2011). *Public policy*  
424 *statement: Definition of addiction*.  
425 Anandari, D. (2013). *Perbedaan kecanduan game online pada*  
426 *remaja laki-laki ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola*  
427 *asuh orang tua*. (Skripsi tidak dipublikasikan). Makassar:  
428 Universitas Negeri Makassar.  
429 Andreassen, C. S., Griffiths, M. D., Gjertsen, S. R., Krossbakken,  
430 E., Kvam, S., & Pallesen, S. (2013). The relationships between  
431 behavioral addictions and the five-factor model of personality.

Journal of Behavioral Addictions, 2(2), 90–99. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.003>

Angraeni, N. (2021). Kenal di Game Free Fire, Bocah 12 Tahun Asal Pinrang Dibawa Kabur Ke Makassar. *Tribun Pinrang*. [https://makassar.tribunnews.com/2021/12/15/kenal-di-game-free-fire-bocah-12-tahun-asal-pinrang-dibawa-kabur-ke-makassar?page=all&\\_ga=2.263952204.1779622534.1656225992-1636701739.1656225978](https://makassar.tribunnews.com/2021/12/15/kenal-di-game-free-fire-bocah-12-tahun-asal-pinrang-dibawa-kabur-ke-makassar?page=all&_ga=2.263952204.1779622534.1656225992-1636701739.1656225978). Diakses 20 Desember 2021.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020 (Q2)*. Indonesia Survey Centre.

Borsa, J. C., Damásio, B. F., & Bandeira, D. R. (2012). Cross-cultural adaptation and validation of psychological instruments: Some considerations. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 22(53), 423–432.

Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). Personality and video gaming: Comparing regular gamers, non-gamers, and gaming addicts and differentiating between game genres. *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>

Collins, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52(2), 133–138. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.09.015>

Dahlan, N. (2017). Pengaruh teknik self-management dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online di SMP Negeri 17 Makassar. *Jurnal Al-Qalam*, 23(1), 116–121. <http://dx.doi.org/10.31969/alq.v23i1.377>

Dancey, C., & Reidy, J. (2017). *Statistics without math for psychology (7th ed.)*. Pearson Education Limited.

do Nascimento Silva, V., & Chaimowicz, L. (2017). MOBA: A new arena for game ai. *ArXiv E-Prints*, arXiv-1705.

Eskasasna, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>.

Ferry, L. (2020). Jumlah player Aktif FF, PUBG, dan Mobile Legends, Siapa Terbanyak? *Ggwp*. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/jumlah-player-aktif-free-fire-mobile-legends-pubg>. Diakses 13 Juli 2021.

Gervasi, A. M., La Marca, L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and internet gaming disorder: A systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4(3), 293–307. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0159-6>.

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), e61098. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>

Jennaroka. (2021). Kecanduan Game Online, 3 Nelayan di Makassar Nekat Mencuri Untuk Beli Chips Domino Highlands. *Pedoman Rakyat*. <https://pedomanrakyat.com/kecanduan-game-online-3-nelayan-di-makassar-nekat-mencuri-untuk-beli-chips-domino-highlands/>. Diakses pada 1 Agustus 2021.

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>

- 492 Kwon, S., & Weed, N. (2007). Neuroticism. Dalam R. F. Baumeister  
493 & K. D. Vohs (Eds.), *Encyclopedia of Social Psychology* (pp.  
494 618 -620). California: Sage Publication.
- 495 Lehenbauer-Baum, M., & Fohringer, M. (2015). Towards classifica-  
496 tion criteria for internet gaming disorder: Debunking differences  
497 between addiction and high engagement in a German sample of  
498 World of Warcraft players. *Computers in Human Behavior*, 45,  
499 345–351. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.098>
- 500 Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The  
501 Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*,  
502 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- 503 Li, H., Zou, Y., Wang, J., & Yang, X. (2016). Role of Stressful  
504 Life Events, Avoidant Coping Styles, and Neuroticism in  
505 Online Game Addiction among College Students: A Moderated  
506 Mediation Model. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01794>
- 507 Lukman. (2020). *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan*  
508 *game online PUBG*. (Skripsi tidak dipublikasikan). Makassar:  
509 Universitas Negeri Makassar.
- 510 Marciano, L., Camerini, A.-L., & Schulz, P. J. (2020). Neuroticism in  
511 the digital age: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*  
512 *Reports*, 2, 100026. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100026>
- 513 McCrae, R. R., & Costa Jr, P. T. (1997). Personality trait structure as  
514 a human universal. *American Psychologist*, 52(5), 509.
- 515 Mora-Cantallops, M., & Sicilia, M.-Á. (2018). MOBA games: A  
516 literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128–138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- 517 Müller, K. W., Beutel, M. E., Egloff, B., & Wölfling, K. (2013).  
518 Investigating risk factors for Internet gaming disorder: a  
519 comparison of patients with addictive gaming, pathological  
520 gamblers and healthy controls regarding the big five personality  
521 traits. *European Addiction Research*, 20(3), 129–136. <https://doi.org/10.1159/000355832>
- 522 Mustafa, F. (2021). Pemuda di Makassar Nekat Curi Sembako  
523 karena Kecanduan Game Online. *Makassar Sindonews*.  
524 [https://makassar.sindonews.com/read/338180/710/pemuda-  
525 di-makassar-nekat-curi-sembako-karena-kecanduan-game-  
526 online-1613552549](https://makassar.sindonews.com/read/338180/710/pemuda-di-makassar-nekat-curi-sembako-karena-kecanduan-game-online-1613552549). Diakses pada 29 Maret 2021.
- 527 Nasruddin, M. (2019). Anak-Anak di Makassar Kerap  
528 Kecanduan Game Online, Ini Upayanya. *Makassar Terkini*.  
529 [https://makassar.terkini.id/anak-anak-di-makassar-kerap-  
530 kecanduan-game-online-ini-upayanya/](https://makassar.terkini.id/anak-anak-di-makassar-kerap-kecanduan-game-online-ini-upayanya/). Diakses pada 29 Maret  
531 2021.
- 532 Nurmagandi, B., & Hamid, A. Y. S. (2020). Predisposing factors  
533 associated with online gaming addiction: A systematic review.  
534 *Jurnal Profesi Medika: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*,  
535 14(1). ISSN: 0216-3438.
- 536 Nuswantari, E. (2019). *Kecanduan game online (Studi eksploratif*  
537 *pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Makassar)*.  
538 (Skripsi tidak dipublikasikan). Makassar: Universitas Negeri  
539 Makassar.
- 540 Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5  
541 internet gaming disorder: Development and validation of a  
542 short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45,  
543 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- 544 Pramono, M. F., Renalda, K., & Warnars, H. L. H. S. (2018).  
545 Matchmaking problems in MOBA Games. *Indonesian Journal*  
546 *of Electrical Engineering and Computer Science*, 11(3),  
547 908–917. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v11.i3.pp908.917>
- 548 Pratyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021). Sebaran Pemain  
549 Mobile Legends di Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini. *Suara*.  
550 [https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-  
551 pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini](https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini).  
552 Diakses pada 23 Agustus 2021.
- 553 Putri, N. F. R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship  
554 between self-control with intensity of playing online games on  
555 the school children. *Journal Psikodimensia*, 17(2), 120–134.  
556 <https://doi.org/10.24167/psidim.v17i2.1636>
- 557 Qin, L., Cheng, L., Hu, M., Liu, Q., Tong, J., Hao, W., Luo, T., &  
558 Liao, Y. (2020). Clarification of the Cut-off Score for Nine-  
559 Item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-  
560 SF) in a Chinese Context. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 470.  
561 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00470>
- 562 Ramadhan, S. (2021). Kasus Penculikan Anak di Makassar,  
563 Hasil Kejahatan Untuk Game Online. *Sulsel Idn Times*.  
564 [https://sulsel.idntimes.com/news/sulsel/sahrul-ramadan-  
565 1/kasus-penculikan-anak-di-makassar-hasil-kejahatan-untuk-  
566 game-online](https://sulsel.idntimes.com/news/sulsel/sahrul-ramadan-1/kasus-penculikan-anak-di-makassar-hasil-kejahatan-untuk-game-online). Diakses pada 14 September 2021.
- 567 Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2019). Internet Gaming Disorder  
568 and Its Associated Personality Traits: A Systematic Review  
569 Using PRISMA Guidelines. *International Journal of Mental*  
570 *Health and Addiction*, 19(5), 1420–1442. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00081-6>
- 571 Saputra, R., Iqbal, B. M., & Komarudin. (2017). Stress Emotion  
572 Evaluation in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Video  
573 Game Related to Gaming Rules Using Electroencephalogram  
574 (EEG). *Proceedings of the 2017 4th International Conference*  
575 *on Biomedical and Bioinformatics Engineering*, 74–77. <https://doi.org/10.1145/3168776.3168797>
- 576 Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online  
577 siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah  
578 kristen swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177–200.  
579 [https://ojs.stjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261/pdf\\_161](https://ojs.stjaffray.ac.id/JJV71/article/view/261/pdf_161).
- 580 Tyack, A., Wyeth, P., & Johnson, D. (2016). The Appeal of MOBA  
581 Games: What Makes People Start, Stay, and Stop. *Proceedings*  
582 *of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction*  
583 *in Play*, 313–325. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968098>
- 584 Umar, A. F. R., & Ningsih, Y. T. (2020). Perbedaan Kecanduan Game  
585 Online Ditinjau dari Big Five Personality pada Mahasiswa yang  
586 Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan*  
587 *Tambusai*, 4(3), 2462–2468. [https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.  
588 730](https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.730)
- 589 Wang, C.-W., Ho, R. T. H., Chan, C. L. W., & Tse, S. (2015).  
590 Exploring personality characteristics of Chinese adolescents  
591 with internet-related addictive behaviors: Trait differences for  
592 gaming addiction and social networking addiction. *Addictive*  
593 *Behaviors*, 42, 32–35. [https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.  
594 039](https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039)
- 595 Wei, L., Zhang, S., Turel, O., Bechara, A., & He, Q. (2017). A  
596 tripartite neurocognitive model of internet gaming disorder.  
597 *Frontiers in Psychiatry*, 8(285), 1-11. [https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.  
598 00285](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00285)
- 599 Zafran, A. (2021). Demi Beli Chips Higgs Domino Island, Barista  
600 di Makassar Curi Uang di Tempat Kerjanya. *Pedoman Rakyat*.  
601 [https://pedomanrakyat.com/demi-beli-chip-higgs-domino-  
602 island-barista-di-makassar-curi-uang-di-tempat-kerjanya/](https://pedomanrakyat.com/demi-beli-chip-higgs-domino-island-barista-di-makassar-curi-uang-di-tempat-kerjanya/).  
603 Diakses pada 29 Maret 2021.