

**Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada *Millenials*  
Ditinjau dari Faktor-Faktor Kepribadian *Big Five* Sebagai Moderator**

*Ali Achmad Fargha<sup>1</sup>, Sumaryono<sup>2</sup>*

Fakultas Psikologi UGM

[achmad.fargha@gmail.com](mailto:achmad.fargha@gmail.com), [sumaryono.cendix@mail.ugm.ac.id](mailto:sumaryono.cendix@mail.ugm.ac.id)

**Abstract.** This study examines the relation between tendency of online game addiction with social interaction in term of the role of personality factors from Big Five Personality in millennial generation. Subject in this study were 222 (163 male, 59 female) aged between 16-23 and actively playing online game >5 hours a day. The result of this study showed that the tendency of addiction was negatively correlated to social interaction ( $\beta=-1,478$ ,  $p<0,05$ ) while the analysis of the role of personality factors from big five personality showed that the *openness* factor (51,15%), *consciencetiousness* factor (49,42%), *agreeableness* factor (69,87%) dan *neuroticism* factor (43,17%) are proven to be moderators, while *extraversion* factor (46,20%) are not proven as moderator in this study.

*Keyword: tendency of online game addiction, social interaction, Big Five Pesronality, millennial generation*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji tentang hubungan kecenderungan kecanduan *game online* dengan interaksi sosial ditinjau dari peran faktor-faktor kepribadian dalam *Big Five Personality* pada generasi milenial. Subjek pada penelitian ini yaitu sejumlah 222 (163 laki-laki, 59 perempuan) yang berumur antara 16-23 tahun dan aktif bermain game online >5 jam dalam sehari. Hasil menunjukkan bahwa kecenderungan kecanduan berkorelasi negatif terhadap interaksi sosial ( $\beta=-1,478$ ,  $p<0,05$ ) sedangkan hasil analisis peran faktor-faktor kepribadian dalam *Big Five Personality* menunjukkan bahwa faktor *openness* (51,15%), *consciencetiousness* (49,42%), *agreeableness* (69,87%) dan *neuroticism* (43,17%) terbukti dapat menjadi moderator, sedangkan faktor *extraversion* (46,20%) tidak terbukti sebagai moderator dalam penelitian ini.

*Keyword: kecenderungan kecanduan game online, interaksi sosial, Big Five Personality, Milenial*

Internet sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari individu dari berbagai rentang umur, internet digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti mencari informasi, berkomunikasi dengan orang lain, menonton video, mendengarkan musik, bermain *games* dan berbelanja. Penggunaan internet sebagai gaya hidup paling banyak dilakukan oleh rentang usia remaja dan dewasa (Christakis & Moreno, 2009). Rentang usia remaja dan dewasa pada zaman ini disebut sebagai generasi Millennials. Generasi *Milenial* dicirikan sebagai generasi yang dalam kelahirannya diikuti oleh perkembangan teknologi yang pesat. Hal ini menyebabkan generasi *Millennials* sangat berkompeten dalam menggunakan teknologi (Pyöriä, 2017).

Generasi Y atau generasi Millennials adalah generasi yang lahir pada rentang waktu 1980-2001 (Anantatmula dan Shrivastav, 2012). Generasi ini merupakan generasi yang dekat dengan teknologi internet (Kim, 2018). Indonesia sendiri menempati posisi keenam dalam jumlah hal pengguna internet terbanyak di seluruh dunia pada tahun 2014 dengan 83,7 juta individu tercatat sebagai pengguna internet, 10,1% menggunakan internet untuk bermain *game online* dan kebanyakan pengguna tersebut berusia sekitar 16-25 tahun (Yusuf, 2014).

*Game online* di Indonesia yang saat ini sedang diminati yaitu game Mobile Legends. Game Mobile Legends adalah permainan dengan tipe MOBA yang diperuntukkan untuk permainan di *smartphone*. Menurut studi yang dilakukan oleh App Annie pada tahun 2017, Mobile Legends menempati urutan pertama dalam kategori Consumer Spend. Mobile Legends berhasil unggul dari judul-judul game ternama lainnya, seperti *8 Ball Pool*, *Clash Royale*, *Clash of Clans*, dan *Zynga Poker*. (Goenawan, 2017). Semakin mudahnya akses internet dan banyaknya *game online* yang dapat dimainkan di *smartphone* semakin memudahkan seseorang untuk bermain game. *Smartphone* yang mudah dibawa dan dijangkau membuat para pemain *game online* saat ini meningkatkan intensitas untuk bermain game. Hal ini berdampak terhadap semakin banyaknya orang yang mengalami kecenderungan kecanduan bermain *game online*.