

## PERAN DARK TETRAD PERSONALITY TRAITS DAN MOTIF BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PROBLEMATIC ONLINE GAMING USE

*Dewi Fatmasari Edy<sup>1</sup>, Ira Paramastri<sup>2</sup>*

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

<sup>1</sup>dewi.fatmasari.edy@mail.ugm.ac.id, <sup>2</sup>ira\_paramastri@ugm.ac.id

**Abstract.** This study aims to determine the role of dark tetrad personality traits and the motives of playing online games for problematic online gaming use. Based on the problem that the activity of playing online games tends to take the attention and time of some players so that this activity is part of their daily activities. The hypothesis of this study is the dark tetrad personality traits and motives for playing online games can significantly predict the problematic online gaming use of online game players in Indonesia. The number of participants in this study were 417 online game players from several provinces in Indonesia using online questionnaires in data collection. The level of problematic online gaming use experienced by online game players is mostly at a moderate level. Regression analysis results found that dark tetrad personality traits and motives for playing online games together can predict problematic online gaming use by 27.3% with the role of motives greater than the role of dark tetrad personality traits.

**Keywords:** *online games, problematic online gaming, dark tetrad personality traits, motives*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *dark tetrad personality traits* dan motif bermain *game online* terhadap *problematic online gaming use*. Hal ini berdasarkan pada permasalahan bahwa aktivitas bermain *game online* cenderung menyita perhatian dan waktu bagi sebagian pemainnya sehingga menjadikan aktivitas ini sebagai bagian dari aktivitas kesehariannya. Hipotesis penelitian ini yaitu *dark tetrad personality traits* dan motif bermain *game online* dapat memprediksi *problematic online gaming use* pada pemain *game online* di Indonesia secara signifikan. Jumlah partisipan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 417 pemain *game online* yang berasal dari beberapa provinsi di Indonesia dengan menggunakan kuesioner *online* dalam pengambilan data. Tingkat *problematic online gaming use* yang dialami oleh pemain *game online* sebagian besar berada pada tingkat sedang. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa *dark tetrad personality traits* dan motif bermain *game online* secara bersama-sama dapat memprediksi *problematic online gaming use* sebesar 27,3% dengan peran motif bermain *game online* lebih besar daripada peran *dark tetrad personality traits*.

**Kata kunci:** *game online, problematic online gaming, dark tetrad personality traits, motif*