

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis korelasi *product moment Pearson*, sehingga perlu diuji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas.

##### 5.1.1 Hasil Uji Asumsi

###### 5.1.1.1 Uji Normalitas

Tujuan dari normalitas untuk mengetahui sebaran data normal atau tidak, dan dianalisis menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Sebaran data dinyatakan normal, bila memiliki nilai  $p \geq 0,05$ . Hasil uji normalitas untuk kedua variabel penelitian sebagai berikut:

###### 1. Variabel Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa

Uji normalitas untuk variabel kecanduan *game online* pada mahasiswa memiliki  $Z\text{ K-S} = 0,089$  ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan variabel kecanduan *game online* pada mahasiswa memiliki sebaran normal, sehingga asumsi normalitas untuk variabel ini terpenuhi.

###### 2. Variabel Kepribadian Neurotik

Uji normalitas untuk variabel kepribadian neurotik memiliki  $Z\text{ K-S} = 0,105$  ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan variabel kepribadian neurotik memiliki sebaran normal, sehingga asumsi normalitas untuk variabel ini terpenuhi.

### 5.1.1.2 Uji Linieritas

Tujuan dari uji linieritas adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan linier antara variabel bebas dengan variabel tergantung, dan dianalisis menggunakan uji F. Suatu model korelasi dinyatakan memiliki hubungan linier bilamana memiliki nilai  $p \leq 0,05$ .

Hasil uji linieritas pada penelitian ini diperoleh nilai  $F = 29,810$  ( $p < 0,01$ ), yang berarti ada hubungan linier antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Jadi, hasil ini menunjukkan asumsi linieritas terpenuhi.

### 5.1.2 Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis diperoleh  $r_{xy} = 0,640$  ( $p < 0,01$ ), yang berarti ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Semakin tinggi mahasiswa memiliki kecenderungan kepribadian neurotik maka semakin tinggi juga kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online*, dan sebaliknya. Besarnya pengaruh variabel kepribadian neurotik terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa sebesar 40,96% dan 59,04% disebabkan oleh faktor lain.

## 5.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa hipotesis diterima ( $r_{xy} = 0,640$  dan  $p < 0,01$ ), yaitu ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Semakin tinggi mahasiswa memiliki kecenderungan kepribadian neurotik maka semakin tinggi juga kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online*, dan

sebaliknya. Hal ini sesuai dengan temuan Kim (Billieux dkk., 2011) dan Peters dan Malesky (Billieux dkk, 2011) bahwa kepribadian neurotik merupakan faktor yang memengaruhi terjadinya kecanduan *game online*.

Kepribadian Neurotik adalah kepribadian yang ditandai dengan merespon sesuatu dengan emosi negatif. Kepribadian neurotik berhubungan dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa, karena mahasiswa yang memiliki kepribadian neurotik cenderung memiliki sifat yang *compliant* atau ingin mendekati orang lain sebagai usaha melawan perasaan tidak berdaya. Individu berusaha mendapatkan kasih sayang dan penerimaan orang lain yang akan bertanggung jawab atas hidupnya. Akibatnya, mahasiswa akan bermain *game online* secara berlebihan dalam rangka untuk diterima. Hal ini sesuai dengan temuan Saputri dan Coralia (2019) bahwa kepribadian neurotik berhubungan dengan kecanduan game online karena karakteristik kepribadian neurotik, seperti kecemasan sosial, kesepian, banyak membutuhkan dukungan sosial akan meningkatkan kecanduan *game online*.

Mahasiswa yang memiliki kepribadian neurotik cenderung agresif, yaitu memandang orang lain sebagai musuh dan memakai strategi melawan orang lain untuk meredakan kecemasannya. Kepribadian ini juga cenderung tidak berani melakukan agresivitasnya secara langsung karena juga memiliki sifat tergantung secara emosional kepada orang lain. Kondisi inilah yang pada akhirnya membuat individu bersedia menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain *game online* dalam rangka penarikan diri dan modifikasi *mood*. Hal ini sesuai dengan temuan Wiguna dan Herdiyanto (2018) yang menyatakan bahwa individu kecanduan bermain *game online* karena buruknya coping yang dimiliki individu

saat menghadapi masalah. Jadi, individu mengalami kecanduan *game online* karena menghindari permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapinya.

Individu yang memiliki kepribadian neurotik ditandai dengan impulsivitas yang menyebabkan individu memiliki kontrol diri rendah, termasuk dalam mengendalikan keinginannya bermain *game online*. Karakteristik kemarahan/permusuhan mendorong individu untuk berfokus pada frustrasi sehingga menjadikan *game online* sebagai sarana melarikan diri dari masalah. Karakteristik kecemasan, depresi, kemarahan/permusuhan menyebabkan individu rentan dihindangi oleh rasa bersalah dan kesedihan. Kondisi tersebut yang menyebabkan individu mudah mengalami *mood swing* dan akhirnya untuk memperbaiki *mood* dengan bermain *game online* secara berlebihan (Hastungkara, dkk., 2013).

Hasil penelitian ini mendukung temuan Saputri dan Coralia (2019) bahwa ada hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan perilaku adiksi *game online*. Individu yang kepribadian neurotik cenderung bermain *game online* secara berlebihan untuk mengatasi kecemasan sosial, kesepian, dan memperoleh dukungan sosial. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Jeong, dkk (2015) bahwa kepribadian neurotik berhubungan dengan kecanduan *game online*. Kepribadian neurotik memiliki peran besar terhadap munculnya kecanduan *game online* (Ormel, dkk., 2013).

Besarnya pengaruh variabel kepribadian neurotik terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa sebesar 40,96% dan 59,04% disebabkan oleh faktor lain, seperti *ganre game*, kualitas hubungan dengan orangtua, motivasi pengguna internet, dan paparan media.

Penelitian ini terdapat beberapa kelemahan, sehingga perlu berhati-hati dalam menafsirkan hasil penelitian. Kelemahan tersebut data dikumpulkan

menggunakan *google forms* dimana penulis tidak dapat bertemu langsung secara tatap muka sehingga tidak dapat diketahui respon non-verbal dari responden.

