

# PROFIL KEPERIBADIAN DAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

Hengki Tenardo

Universitas mercu buana yogyakarta

[hengki.tenardo21@gmail.com](mailto:hengki.tenardo21@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara profil kepribadian dan kecanduan *game online* pada remaja. Pada penelitian ini profil kepribadian akan ditinjau dari teori kebutuhan Murray. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat 11 kebutuhan yang memiliki hubungan positif antara masing-masing kebutuhan dengan kecanduan *game online* pada remaja dan 4 kebutuhan yang tidak memiliki hubungan. Subjek dipenelitian ini berjumlah 50 orang yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* dan test psikologi Edward *personal preference schedule* (EPPS). Data dianalisis menggunakan regresi ganda dengan SPSS V.16. Berdasarkan hasil analisis, dari 15 kebutuhan diperoleh hasil 14 kebutuhan tidak memiliki hubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja dan terdapat satu kebutuhan (kebutuhan *nurturance*) yang memiliki hubungan dengan nilai  $r = -0,295$  dan  $p = 0,009$  ( $p < 0,050$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kebutuhan *nurturance* dengan kecanduan *game online* pada remaja. Sumbangan efektif ( $R^2$ ) yang diberikan oleh variabel kebutuhan terhadap kecanduan *game online* pada remaja sebesar 47% dan 53% peranan dari faktor lain.

**Kata kunci :** kecanduan *game online*, profil kepribadian, kebutuhan, remaja

**PERSONALITY PROFILE AND ONLINE GAMES ADDICTION  
ON TEENAGER**

Hengki Tenardo

Universitas mercu buana yogyakarta

[hengki.tenardo21@gmail.com](mailto:hengki.tenardo21@gmail.com)

***Abstract***

*This research is aimed to know the relationship between personality profile and online games addiction on teenager. In this research, personality profile will be reviewed from Murray's theory of needs. The hypothesis which has proposed, there are 11 needs that have a positive relationship between each need and addiction to online games on teenager and 4 need don't have relationship. The subjects in this research are 50 people about 12-22 years old who played online games. The data collection in this research uses online game addiction scale and psychological test by Edward personal preference schedule (EPPS). The data is analyzed by using multiple regression with V.16. Based on analysis result, it has found out that from 15 needs obtained, there are 14 needs that have no relationships with online games addiction on teenager and there is a need (nurturance needs) that has a relationship with the value  $r = -0.295$  and  $p = 0.009$  ( $p < 0.050$ ). These result shows that there is a negative relationship between the need for nurturance and online games addiction on teenager. The effective contribution ( $R^2$ ) given by the need variable for online games addiction on teenager is 47% and 53% is the role from another factors.*

**Keywords :** *online games addiction, personality profile, needs, teenager*

