



**GAMBARAN *BIG FIVE PERSONALITY* DALAM
MEMILIH JENIS *BOARDGAMES***

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

SAMUEL SAGITA

705160128

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2020



**GAMBARAN *BIG FIVE PERSONALITY* DALAM
MEMILIH JENIS *BOARDGAMES***

**Skripsi Ini diajukan sebagai syarat untuk menempuh ujian sarjana strata
satu (S-1) Psikologi**

DISUSUN OLEH:

SAMUEL SAGITA


705160128

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2020

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
05 NOVEMBER 2010		

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Samuel Sagita**

NIM : **705160128**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

Gambaran *Big Five Personality* dalam Memilih Jenis *Boardgames*

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.


Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 18 Juli 2020

Yang Memberikan Pernyataan



(Samuel Sagita)

 UNTAR Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
	SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
05 NOVEMBER 2010		

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Samuel Sagita**

N I M : **705160128**

Alamat : **Karang Anyar A gang 1 no.6 RT 012/ RW 003 Karang Anyar
Sawah Besar, Jakarta Pusat**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

Gambaran *Big Five Personality* dalam Memilih Jenis *Boardgames*

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 18 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan



(Samuel Sagita)

**PROGRAM STUDI SARJANA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA**

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Samuel Saqita

N.I.M. : 705160128

Program Studi : Sarjana Psikologi

Judul Skripsi

Gambaran Big Five Personality dalam Memilih Jenis Boardgames

.....

.....

.....

Telah diuji dalam sidang Sarjana pada tanggal 01 Juli 2020 dan dinyatakan lulus, dengan majelis penguji terdiri atas:

1. Ketua : Dr. P. Monty P. Satiadarma, MS/AT
2. Anggota : Dra. Ninawati, M.M.
Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psi.
.....
.....

Jakarta, 16 Juli 2020

Pembimbing



Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psikolog

ABSTRAK

Samuel Sagita (705160128)

Gambaran *Big Five Personality* dalam Memilih Jenis *Boardgames*; Sandi Kartasasmita M. Psi., Psikolog. Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-xi, 43 halaman, P1-P3, L1-L15)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Big Five Personality* menjadi prediktor dalam pemilihan aktivitas mengisi waktu luang. Bermain adalah salah satu aktivitas mengisi waktu luang di dalam ruangan. *Boardgames* merupakan salah satu permainan yang jarang diteliti di Indonesia. Menurut penelitian terdahulu mengenai *Boardgames*, jenis permainan ini terbukti mampu mengisi waktu luang sekaligus memiliki manfaat sebagai sarana edukasi dan sarana mengasah kemampuan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mencari gambaran *Big Five Personality* dalam memilih jenis *Boardgames*. Penelitian ini melibatkan 190 partisipan menggunakan *google form* secara online. Menggunakan alat ukur NEO PI-R 46 untuk mengukur *Big Five*, partisipan juga diharuskan memilih jenis *boardgames* apa yang ingin mereka mainkan. Hasil penelitian menunjukkan *Agreeableness* merupakan dimensi yang paling banyak dimiliki oleh orang yang bermain *boardgame*. Dalam penelitian ini akan dibahas lebih mendalam apa saja faktor yang mungkin saja terjadi dalam memilih jenis *Boardgames*.

Kata kunci: Big Five Personality, Big Five, Boardgames, Komunitas Boardgames, Permainan Papan, Permainan dalam ruangan, Permainan Edukasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengisi kegiatan dalam waktu luang merupakan bagian penting dari menjalani hidup menjadi manusia (Kelly, Strauss, Arnold & Stride, 2020). Dalam penelitian Kelly, Strauss, Arnold dan Stride (2020) dijelaskan bahwa pemilihan kegiatan untuk mengisi waktu luang sangat berpengaruh terhadap ketahanan seseorang dalam berkarir. Menurut Azanella (2020) dalam artikelnya mengatakan banyak waktu luang yang tersedia membuat manusia menjadi jenuh dalam berkegiatan yang sama berulang kali. Kegiatan dalam mengisi luang ini menjadi salah satu

faktor yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Kelly, Strauss, Arnold & Stride, 2020)

Leisure atau waktu luang yang diinginkan ini pun memiliki banyak jenis kegiatan (Barnett, 2013). Dalam penelitian Heo (2017), dikatakan bermain *pickle ball* sebagai *serious leisures* sangat berpengaruh terhadap *subjective well-being*. *Leisures* dapat digunakan untuk melakukan berbagai aktifitas hobi yang mengistirahatkan penat. Menurut Stebbins (dalam Heo (2017), *leisures* dibagi menjadi santai dan serius. Menurut Stebbins (dalam Heo, 2017) *leisures* santai seperti menonton televisi dan makan atau bermain, sedangkan *leisures* serius diisi dengan kegiatan yang memerlukan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman.

Salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang yang dapat dilakukan dalam ruangan adalah bermain. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang menggunakan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman di dalamnya. Kegiatan bermain ini juga sering digunakan sebagai sarana edukasi yang baik apapun medianya (Huffer & Oxenham, 2015). Bermain dibagi menjadi dua, yaitu bermain di dalam dan di luar ruangan (Heo, 2017). Permainan yang di luar ruangan pada umumnya menggunakan fisik seperti sepak bola dan tenis, sedangkan yang di dalam ruangan jarang melibatkan aktivitas fisik berat, seperti permainan *game online*, dan *boardgames*.

Boardgames merupakan salah satu permainan fisik di dalam ruangan yang banyak dimainkan di masyarakat disegala penjuru dunia. Menurut hasil penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), *boardgames* selain digunakan untuk bermain, digunakan juga sebagai sarana edukasi dan sarana mengasah kemampuan dalam kehidupan sehari-hari. *Boardgames* yang hadir secara fisik itu bagus untuk otak, karena mempengaruhi kognitif, psikomotor, emosi, dan pengembangan kreativitas

menurut Pausewang dalam Bosserelle dan Rosny (2018). *Boardgames* memiliki banyak jenis dan bentuk permainan, terdapat ratusan ribu *boardgames* yang sudah rilis dan terdaftar di situs *boardgamesgeek.com*. Salah satu *boardgames* tertua dan masih dimainkan sampai saat ini adalah catur.

Dalam penelitian Sahin dan Sevin (2019), catur atau yang biasa disebut *chess* ini sudah terbukti menjadi salah satu hobi dan aktivitas *leisure*. McGuinn dan Mosher-Ashley (2001) juga dalam penelitiannya di Massachusetts mengatakan bermain catur dan/atau *boardgames* merupakan aktivitas rekreasi yang diminati saat berkegiatan bersama orang lain.

Di Indonesia sendiri, dimulai pada tahun 2014 sudah ada empat *boardgames* yang rilis dan dicetak oleh *publisher* dari Indonesia (Fikrie, 2017). Menurut survey pada situs *playday.id* sudah ada 25 komunitas pemain *boardgames*, ada 16 *store* dan *board game café* di Jakarta, dan ada 18 *publisher board game* (Taru, 2018). Kuup Boardgames Café adalah salah satu *board game café* di Jakarta yang muncul di tahun 2017 dan masih berdiri sampai sekarang. Banyaknya kemunculan semua hal tentang *boardgames* ini menjadikan bermain dan membuat *boardgames* sebuah hal yang sedang marak di Indonesia.

Dalam penelitian Barnett (2013), yang membahas hubungan *Big Five Personality* dengan *leisure* atau waktu luang, mengatakan banyaknya waktu luang atau *leisures* ini membuat manusia harus memilih untuk mengisinya dengan kegiatan yang diinginkan. Penelitian Barnett (2013) mengatakan dalam memilih kegiatan mengisi waktu luang sangat erat hubungannya dengan dasar dari kepribadian kita masing-masing. Kebiasaan yang dilakukan sehari-harinya sangat berhubungan dengan kepribadian seseorang (Wilt & Revelle, 2019). Bermain yang

merupakan kegiatan mengisi waktu luang ini dapat dilakukan sendiri atau lebih dari satu orang tergantung preferensi dan kepribadian orang tersebut (Barnett, 2013).

Pemilihan kegiatan *leisures* ini dikatakan memiliki keterkaitan dengan kepribadian seseorang (Barnett, 2013). Salah satu *leisures* yang menjadi andalan dalam ruangan adalah bermain. Berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), bermain *boardgames* salah satu alasannya adalah menghabiskan waktu dengan keluarga atau teman. Meningkatnya citra *boardgames* di Indonesia menjadi salah satu alternatif dalam bermain. Banyaknya jenis *boardgames* membuat pilihan menjadi banyak. Melalui fenomena tersebut, peneliti ingin meneliti bagaimana gambaran kepribadian berpengaruh dalam memilih *boardgames*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan masalah penelitian bagaimana gambaran *Big Five Personality* berhubungan dalam memilih jenis *boardgames*.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh gambaran *Big Five Personality* dalam memilih jenis *boardgames*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dalam variabel

boardgames yang berhubungan dengan kepribadian *Big Five*. Hasil dari penelitian ini juga dapat memperbanyak penelitian variabel *boardgames* yang belum banyak penelitiannya di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah mengetahui jika memiliki tipe kepribadian terkait akan lebih cocok bermain jenis *boardgames* tertentu sebagai permainan biasa dan rutin. Pembaca juga dapat merekomendasikan referensi *boardgames* yang cocok dengan calon pemain baru atau pemain yang membutuhkan *boardgame* baru untuk dimainkan. Bermain *boardgames* juga dapat memuaskan *leisures* pada masa yang jenuh.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri atas lima bab. Bab pertama, pendahuluan, mempunyai lima sub-bab sebagai berikut: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) sistematika penulisan. Bab kedua membahas mengenai landasan teori dan literasi pendukung terkait variabel-variabel yang terdapat di dalam penelitian ini, yaitu *Big Five Personality* dan *Boardgames*. Bab ketiga akan membahas mengenai metode penelitian termasuk partisipan penelitian, jenis penelitian, instrumen penelitian, lokasi pengambilan data, pengukuran penelitian, prosedur penelitian, serta pengolahan dan analisis data. Bab keempat akan membahas mengenai hasil penelitian. Bab terakhir, bab kelima, akan membahas mengenai simpulan, diskusi, dan saran.

BAB V

KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, *boardgames* terbanyak yang dipilih merupakan *Unlock!* yang mewakili jenis *escape room*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terbanyak kedua yang dipilih merupakan *Splendor* yang mewakili jenis *non-military strategy*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terbanyak ketiga yang dipilih merupakan *Betrayal at House on the Hill* yang mewakili jenis *story telling*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terbanyak keempat yang dipilih merupakan *Zombicide* yang mewakili jenis *role playing*, paling banyak memiliki tipe

kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terbanyak kelima yang dipilih merupakan *Small World* yang mewakili jenis *military strategy*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terbanyak keenam yang dipilih merupakan *Avalon* yang mewakili jenis *party*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Boardgames* terakhir yang dipilih merupakan *Timeline Challenge* yang mewakili jenis *trivia*, paling banyak memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. Kesimpulan utamanya adalah orang yang biasa bermain *boardgames* kebanyakan memiliki kepribadian *Agreeableness*.

5.2 Diskusi

Berdasarkan literatur dan data yang peneliti sudah kumpulkan, peneliti dapat menjawab dan menjelaskan penelitian ini. Penelitian ini meneliti variabel *Big Five* yang digunakan untuk melihat kecenderungan perilaku dari tipe kepribadian dan dihubungkan dengan variabel jenis *boardgames* yang merupakan salah satu permainan yang sudah masuk dan ada di Indonesia sekarang saat penelitian ini dilakukan. Menurut data dan literatur yang dikumpulkan, paling banyak pemain *boardgames* disegala jenis merupakan pemain yang memiliki tipe kepribadian *Agreeableness*. *Big Five Personality* ini memiliki lima dimensi, yaitu *Extraversion*, *Agreeableness*, *Conscientiousness*, *Neuroticism*, dan *Openness*, sedangkan jenis *boardgames* memiliki tujuh jenis berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), yaitu *non-military strategy games*, *military strategy games*, *party games*, *trivia games*, *story-telling games*, *role-playing games*, *escape room games*.

5.2.1 *Big Five* dan *Boardgames*

Semua jenis *boardgames* memiliki banyak partisipan yang memiliki nilai tinggi pada dimensi *Agreeableness*. Fokus utama dalam *Agreeableness* adalah altruisme, mudah percaya, peduli dengan lingkungan sekitar, baik hati, dan kerelaan. Berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), disebutkan bahwa 37,2% orang yang bermain *boardgames* untuk menghabiskan waktu dengan keluarga atau teman, dan 4,6% orang bermain *boardgames* untuk bertemu orang baru. Dalam menghabiskan waktu dengan keluarga dan teman terutama dalam bermain, dibutuhkan kondisi yang saling peduli satu sama lain. Bertemu dengan orang baru dalam sebuah permainan di dalam sebuah komunitas adalah hal biasa, dan dihadapan orang asing, jika dalam bermain yang memerlukan kerja sama, maka kemampuan untuk percaya dengan orang baru diperlukan, ini sudah sesuai dengan *trait* dari *Agreeableness*.

Pada *boardgames Unlock!* yang mewakili jenis *escape room*, terdapat enam belas partisipan yang memiliki nilai tinggi pada dimensi *Neuroticism*, ini merupakan jumlah terbanyak kedua setelah *Agreeableness*. Fokus utama pada *Neuroticism* merupakan dimensi yang membahas depresi, cemas, dan mudah terpancing emosinya. Orang yang memiliki nilai tinggi pada *neuroticism* memiliki tendensi untuk melakukan segala hal sendiri. Dalam *boardgames Unlock!* dapat dimainkan oleh satu orang saja, yang menyebabkan banyak juga partisipan yang memiliki nilai tinggi *Neuroticism* memilih permainan ini sebagai pilihan mereka dibandingkan pilihan yang lainnya.

Pada *boardgames Betrayal at House on The Hill* yang mewakili jenis *story telling* dan *Zombicide* yang mewakili jenis *role playing*, terdapat urutan terbanyak

kedua nilai tinggi pada dimensi *Openness* setelah dimensi *Agreeableness*. Dimensi *Openness* utamanya adalah kebutuhan dan kemampuan untuk mendapatkan pengalaman baru, seperti mencoba hal baru, pergi ke tempat baru, dan pemikiran yang imajinatif. Berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), juga terdapat alasan selanjutnya bermain *boardgames* untuk menjelajahi dunia fiksi dan itu sebesar 10,8%. Dalam kedua permainan ini terdapat mekanisme yang dapat membawa masuk pemainnya ke dalam dunia permainan tersebut yang merupakan dunia imajinatif.

Dimensi *Extraversion* utamanya adalah bertemu dengan orang baru, menjadi lebih dekat dengan orang lain, mencari kesenangan. Berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), disebutkan 4,6% orang bermain *boardgames* untuk bertemu orang baru. Meski memiliki kesamaan tujuan, dalam hasil penelitian ini tidak menunjukkan bahwa partisipan yang memiliki nilai tinggi dalam dimensi *Extraversion* banyak yang bermain *boardgames*. Terdapat tujuh partisipan (3,4 %) yang memiliki nilai tinggi pada *Extraversion*. Melalui hasil dan penelitian sebelumnya, dapat dikatakan tujuan utama dari bermain *boardgames* bukan untuk mencari kenalan baru, sehingga dapat dijelaskan kenapa hanya 3,4% yang memiliki nilai tinggi pada *Extraversion*.

Dimensi *Conscientiousness* merupakan dimensi yang salah satunya adalah mencari kompetisi, mendapatkan pencapaian dalam hidup, dan teratur dalam mengerjakan hal. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti, dimensi *Conscientiousness* ini hanya terdapat tujuh partisipan. Berdasarkan penelitian Bosserelle dan Rosny (2018), juga terdapat alasan lain untuk bermain *boardgames*, seperti memuaskan kebutuhan untuk tantangan dan kompetisi sebesar 8,4%. *Non-military strategy* merupakan jenis permainan yang memiliki

konsep mekanisme permainan yang mengatur persediaan dengan strategi yang baik untuk mencapai kemenangan, sedangkan *military strategy* menjadi pemenang dengan membatasi pergerakan musuh atau mencapai target terlebih dahulu dibandingkan musuh. Kedua jenis *boardgames* ini diperlukan untuk memiliki daya saing dan kemampuan mengatur dengan baik. *Role playing games* juga memerlukan kemampuan mengatur yang baik. Peneliti berharap akan ada pemain jenis *boardgames* seperti *non-military strategy*, *military strategy*, dan *role playing games* yang memiliki nilai tinggi pada dimensi *Conscientiousness*, dikarenakan diperlukannya kemampuan mengatur yang tinggi dan memiliki nilai persaingan dalam permainan.

5.3 Saran

5.3.1 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga terbatas hanya pada batasan umur dewasa awal karena menurut manajer dari Kuup Boardgames Café sebagian besar dari pengunjung yang bermain adalah dewasa awal, dimulai dari anak kuliah sampai orang pulang kerja. Oleh karena itu, sebaiknya penelitian selanjutnya juga meneliti batasan umur remaja dan dewasa tengah, karena ada sebagian kecil yang berkunjung dan bermain di Kuup Boardgames Café adalah anak sekolah dan yang berumur dewasa tengah.

Berdasarkan data menunjukkan bahwa banyak pemain *boardgames* yang memiliki nilai tinggi pada *Agreeableness*. Penelitian ini hanya terbatas pada satu perwakilan dari satu jenis *boardgames* saja karena menurut ahli dalam permainan itu dapat mewakili jenis *boardgames* tersebut. Oleh karena itu, sebaiknya

penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan jenis *boardgames* ini dapat mencari banyak permainan lain yang mewakili, sehingga jawaban yang dipilih akan lebih beragam dan data subjek akan terlihat lebih jelas nilainya terhadap suatu jenis *boardgames*.

Selain itu juga, untuk penelitian selanjutnya dapat membuat alat ukur mengenai jenis *boardgames* ini, dengan pembaharuan setiap tahunnya, karena kemunculan *boardgames* yang hampir setiap bulannya terdapat lebih dari satu permainan. Adanya alat ukur *boardgames* ini juga akan mempermudah menghubungkan variabel ini dengan variabel lain yang dapat diteliti di Indonesia, seperti terapi bermain, mengasah kemampuan, dan kepuasan hidup.

5.3.2 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis

Penelitian ini menambahkan bukti dan literasi adanya eksistensi dari *boardgames* yang sudah mendunia, termasuk Indonesia. Melalui penelitian *boardgames* dengan variabel *Big Five Personality* ini dapat disarankan untuk menyediakan dan menjual *boardgames* yang berjenis *escape room*, *non-military strategy* dan *story telling games* lebih banyak rasionya dibandingkan jenis lain jika ingin menjual atau membuka usaha tempat bermain *boardgames*. Jenis permainan tersebut merupakan jenis yang paling populer dibandingkan jenis yang lainnya, sehingga dapat menghemat pengeluaran membeli atau menyediakan *boardgames* yang jarang diminati. Pembeli atau pengunjung terbanyak yang bermain *boardgames* dapat dikatakan memiliki nilai tinggi pada *Agreeableness*, sehingga dapat disusun rencana untuk promosi yang sesuai dan dapat memuaskan mayoritas pelanggan *Agreeableness*.

Peneliti berharap dengan hasil dari penelitian ini, pembaca dapat mulai mengenal, memainkan, dan mempelajari salah satu jenis permainan yang belum menjadi jenis permainan yang banyak dimainkan agar *boardgames* dapat membantu membangun hubungan dengan orang lain dan mengisi waktu luang dengan baik.

ABSTRACT

Samuel Sagita (705160128)

Description of Big Five Personality in Choosing Type of Boardgames; Sandi Kartasasmita M. Psi., Psikolog. Undergraduate Program in Psychology, Universitas Tarumanagara, (i-xi, 43 pages, P1-P3, L1-L15)

Previous research shows that Big Five Personality have become predictors in choosing activity for leisures. Playing is one leisure activities indoor. Boardgames is one of the games rarely have a research in Indonesia. Due to prior research about Boardgames, this type of games scientifically proven as leisure activites and have other benefits, such as educational tool and tool for improving daily skills. Goal in this research is finding decription Big Five Personality in choosing a type of Boardgames. This research involving 190 participants using google form online. This research measure Big Five using NEO PI-R 46, and participant has to choose what type Boardgames they want to play. The result shows that *Agreeableness* is dimension most of the people play boardgames has. Within this study will be discussed more in-depth any factors that may happen in choosing Boardgames

Keywords: Big Five Personality, Big Five, Boardgames, Boardgames Community, Tabletop Games, Indoor Games, Educational Games.

DAFTAR PUSTAKA

Azanella, L. A. (2020). 15 Kegiatan yang bikin masa karantina di rumah tidak membosankan.

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/28/143500665/15-kegiatan-yang-bikin-masa-karantina-di-rumah-tidak-membosankan>.

Barnett, L. A. (2013). What people want from their leisure, the contributions of personality facets in differentially predicting desired leisure outcomes. *Journal of Leisure Research*, 45(2), 150–191. <https://doi.org/10.18666/jlr-2013-v45-i2-3010>

Bosserelle, F. & Rosny, A. G. (2018). How the regular practice of boardgames can help us better manage our projects in the everyday life? *Thesis*. Skema Business School: French

Cazaux, J. L. & Knowlton R. (2017). *A world of chess: its development and variations through centuries and civilizations*. France: McFarland. ISBN: 978-0-7864-9427-9

Feist, J., & Feist, G. J. (2013). *Theories of personality (8th ed)*. Newyork, NY: Mcgraw-Hill.

Fikrie, M. (2017). Industri *board game* di Indonesia punya masa depan cerah. Diakses dari <https://kumparan.com/@kumparantech/industri-board-game-di-indonesia-punya-masa-depan-cerah>

Hassing, L. B. (2020). Gender Differences in the Association between Leisure Activity in Adulthood and Cognitive Function in Old Age: A Prospective

Longitudinal Population-Based Study. *Journals of Gerontology - Series B Psychological Sciences and Social Sciences*, 75(1), 11–20.
Doi:<https://doi.org/10.1093/geronb/gbx170>

Heo, J., Ryu, J., Yang, H., Kim, A. C. H., & Rhee, Y. (2017). Importance of playing pickleball for older adults' subjective well-being: A serious leisure perspective. *The Journal of Positive Psychology*, 1-11. DOI: 10.1080/17439760.2017.1374438

Huffer, D. & Oxenham, M. (2015). How much life do I lose from the plague? Educational boardgames as teaching tools in Archeology and Ancient history course. *Public Archaeology*, 14(2), 81-91. DOI: 10.1080/14655187.2015.1112692

Ihsanuddin. (2020). Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia. <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/03/06314981/fakta-lengkap-kasus-pertama-virus-corona-di-indonesia?page=all>

Kelly, C. M., Strauss, K., Arnold, J., & Stride, C. (2020). The relationship between leisure activities and psychological resources that support a sustainable career: The role of leisure seriousness and work-leisure similarity. *Journal of Vocational Behavior*, 117(April 2018), 103340.
Doi:<https://doi.org/10.1016/j.jvb.2019.103340>

Kim, M. K., Kim, H. Y., & Kang, Y. A. (2019). Influence of gift-giving in social network games on social capital: Relationship types, gift-giving types, and the big five factors of personality. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(1), 38–52. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1426234>

- McCrae, R. R., & Costa, P. T., Jr. (1999). A five-factor theory of personality. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed). New York, NY: Academic Press
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Olds, S. W. (2009). *Human Development*. Boston: McGraw-Hill.
- Riso, N. (2017). Gibran-Kaesang lebarkan sayap bisnis lewat *boardgames*. Diakses dari <https://kumparan.com/nadia-riso/lebarkan-sayap-gibran-kaesang-bisnis-boardgames?ref=bcjuga>
- Roberts, B. Walton, K., & Bogg, T. (2005). Conscientiousness and health across the life course. *Review of General Psychology*, 9(2), 156-168. doi:10.1037/1089-2680.9.2.156
- Taru, A. (2018). Inilah hasil survey industri *board game* Indonesia quarter-1 tahun 2018. Diakses dari <https://www.playday.id/blog/8-inilah-hasil-survey-industri-board-game-indonesia-quater-1-tahun-2018>
- Vollstädt-Klein, S., Grimm, O., Kirsch, P., & Bilalić, M. (2010). Personality of elite male and female chess players and its relation to chess skill. *Learning and Individual Differences*, 20(5), 517–521. Doi:doi.org/10.1016/j.lindif.2010.04.005
- Wilt, J., & Revelle, W. (2019). The Big Five, everyday contexts and activities, and affective experience. *Personality and Individual Differences*, 136, 140–147. doi:<https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.12.032>