



**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

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan karena oleh berkat, hikmat, serta karunia-Nya yang melimpah, peneliti dapat melaksanakan skripsi ini dengan baik dan juga menyelesaikannya tepat waktu. Penulisan skripsi dengan judul “Gambaran *Big Five Personality* dalam Memilih Jenis *Boardgames*” ini diajukan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Program Studi Psikologi Universitas Tarumanagara.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sandi Kartasasmita, M. Psi., Psi., selaku pembimbing yang selalu memberikan pemikiran baru selama peneliti mengerjakan skripsi ini, selalu siap membimbing setiap saat meski dalam keadaan dunia yang sedang terjadi pandemi, dan selalu mendukung penelitian variabel *boardgames* yang masih sedikit dibahas di Indonesia.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orangtua yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai untuk mengerjakan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Virena Tanza yang selalu menemani melalui daring selama pengerjaan skripsi ini. Terima kasih juga kepada Sherin Setiani, Abigail Xaviere, Angela Darmadi, Brigida Febby, dan Valentina Angelita yang membantu membari masukan dan saran penulisan skripsi ini di mulai dari awal hingga akhir. Terima kasih juga kepada Jim Oasis Sahara, Julius Tedja, Dionisius Marcellino, Ferdiansyah Rakha, Arief Ramadhan, Abiel Matthew, dan Ramdhan Yusuf yang selalu siap memberikan dukungan dalam bentuk hiburan yang sedia selama seharian penuh.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar senat periode 2019/2020 yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberikan dukungan secara mental dan menyelesaikan periode ini dengan baik tanpa ada

halangan yang menyulitkan penyelesaian skripsi ini sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kebahagiaan yang melimpah.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua yang mengisi, berpartisipasi, dan menyebarkan kuesioner yang mencapai target untuk penelitian ini.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan satu bimbingan yang selalu menjawab pertanyaan yang peneliti miliki sebagai hambatan dalam penyusunan skripsi ini. Berikutnya juga menjadi rekan dalam diskusi dan dalam bertukar pikiran semenjak 2019.

Terima kasih juga kepada teman-teman dan pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti tuliskan namanya satu per satu. Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penulisan ini memiliki kekurangan sehingga peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, penulis menyatakan sepenuhnya bertanggungjawab atas keseluruhan penelitian ini.

Jakarta, Juni 2020

Samuel Sagita

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR FIGUR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	6
2.1 <i>Big Five Personality</i>	6
2.1.1 <i>Extraversion</i>	7
2.1.2 <i>Agreeableness</i>	7
2.1.3 <i>Conscientiousness</i>	8
2.1.4 <i>Neuroticism</i>	9
2.1.5 <i>Openness</i>	9
2.2 <i>Boardgames</i>	10
2.2.1 Sejarah <i>Boardgames</i>	10

2.2.2 Jenis <i>Boardgames</i>	11
2.3 <i>Young Adulthood</i>	16
2.4 Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Partisipan Penelitian.....	18
3.1.1 Karakteristik Partisipan Penelitian.....	18
3.1.2 Jumlah Partisipan Penelitian.....	19
3.1.3 Gambaran Partisipan Penelitian.....	19
3.2 Jenis Penelitian.....	21
3.3 Instrumen Penelitian.....	22
3.4 Lokasi Pengambilan Data.....	22
3.5 Pengukuran Penelitian.....	22
3.5.1 Pengukuran Variabel <i>Big Five</i>	22
3.5.1.1 Pengukuran Variabel <i>Big Five Extraversion</i>	23
3.5.1.2 Pengukuran Variabel <i>Big Five Agreeableness</i>	23
3.5.1.3 Pengukuran Variabel <i>Big Five Conscientiousness</i>	24
3.5.1.4 Pengukuran Variabel <i>Big Five Neuroticism</i>	24
3.5.1.5 Pengukuran Variabel <i>Big Five Openness</i>	25
3.5.2 Pengukuran Variabel Pilihan <i>Boardgames</i>	25
3.6 Prosedur Penelitian.....	26
3.6.1 Persiapan Penelitian.....	26
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian.....	26
3.7 Pengolahan dan Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	28
4.1 Gambaran Hasil Pengukuran.....	28

4.1.1	Gambaran Hasil Pengukuran Variabel <i>Big Five</i>	28
4.1.2	Gambaran Hasil Pengukuran Variabel Pilihan <i>Boardgames</i>	30
4.2	Uji Normalitas Data.....	32
4.3	Pengolahan Data.....	32
4.3.1	Gambaran Frekuensi Variabel Jenis <i>Boardgames</i> dengan Dimensi Variabel <i>Big Five Personality</i>	33
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN.....		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Diskusi.....	38
5.2.1	<i>Big Five</i> dan <i>Boardgames</i>	39
5.3	Saran.....	41
5.3.1	Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoritis.....	41
5.3.2	Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....		P-1
LAMPIRAN.....		L-1

DAFTAR FIGUR

<i>Figur 2.1</i>	Skema Penelitian.....	17
------------------	-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Gambaran Partisipan Penelitian ditinjau dari Jenis Kelamin...	19
Tabel 3.2	Gambaran Partisipan Penelitian ditinjau dari Domisili.....	20
Tabel 3.3	Gambaran Partisipan Penelitian ditinjau dari Terakhir Bermain <i>Boardgames</i>	20
Tabel 3.4	Gambaran Partisipan Penelitian ditinjau dari Pendidikan Terakhir.....	21
Tabel 3.5	Reabilitas Alat Ukur Dimensi <i>Extraversion</i>	23
Tabel 3.6	Reabilitas Alat Ukur Dimensi <i>Agreeableness</i>	23
Tabel 3.7	Reabilitas Alat Ukur Dimensi <i>Conscientiousness</i>	24
Tabel 3.8	Reabilitas Alat Ukur Dimensi <i>Neuroticism</i>	24
Tabel 3.9	Reabilitas Alat Ukur Dimensi <i>Openness</i>	25
Tabel 4.1	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel <i>Big Five Personality</i> ...	29
Tabel 4.2	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel <i>Big Five Personality</i> <i>Tipe Kedua</i>	30
Tabel 4.3	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel Pilihan <i>Boardgames</i> ...	31
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas Variabel Penelitian.....	32
Tabel 4.5	Gambaran Frekuensi Variabel Jenis <i>Boardgames</i> dengan Dimensi Variabel <i>Big Five Personality</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kuesioner Penelitian.....	L-1
Lampiran 2a	Gambaran Partisipan Penelitian Ditinjau dari Jenis Kelamin.....	L-8
Lampiran 2b	Gambaran Partisipan Penelitian Ditinjau dari Domisili.....	L-8
Lampiran 2c	Gambaran Partisipan Penelitian Ditinjau dari Terakhir Bermain <i>Boardgames</i>	L-9
Lampiran 2d	Gambaran Partisipan Penelitian Ditinjau dari Pendidikan Terakhir.....	L-9
Lampiran 3a	Reabilitas <i>Big Five Personality</i> Dimensi <i>Extraversion</i>	L-10
Lampiran 3b	Reabilitas <i>Big Five Personality</i> Dimensi <i>Agreeableness</i> ..	L-10
Lampiran 3c	Reabilitas <i>Big Five Personality</i> Dimensi <i>Conscientiousness</i>	L-11
Lampiran 3d	Reabilitas <i>Big Five Personality</i> Dimensi <i>Neuroticism</i>	L-11
Lampiran 3e	Reabilitas <i>Big Five Personality</i> Dimensi <i>Openness</i>	L-12
Lampiran 4a	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel <i>Big Five Personality</i>	L-13
Lampiran 4b	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel <i>Big Five Personality</i> Tipe Kedua.....	L-13
Lampiran 4c	Gambaran Statistik Deskriptif Variabel Pilihan <i>Boardgames</i>	L-14
Lampiran 5a	Uji Normalitas Data.....	L-15

Lampiran 5b	Frekuensi <i>Big Five Personality</i> terhadap Jenis	
	<i>Boardgames</i>	L-15
	..	

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