

Hubungan antara *Personality Traits* dengan Motivasi Bermain *Online Game* pada Remaja Akhir

Jessica Chandra

Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara

ABSTRAK

Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) merupakan jenis permainan dengan jaringan internet yang memerlukan interaksi sosial. MMORPGs kini menjadi permainan yang sangat populer di kalangan remaja. Pada masa transisi ini para remaja menjadi lebih dekat dengan teman sebaya mereka. Melalui *online game*, remaja dapat memenuhi kebutuhan bersosialisasi mereka. Remaja yang berusia 11-20 tahun berada pada tahap *identity vs identity confusion* dan sedang mencari tahu identitas diri serta status sosial mereka di masyarakat. Penelitian ini mencoba melihat hubungan *personality traits* dengan motivasi bermain *online game* jenis MMORPGs pada remaja akhir. Subyek penelitian ini adalah 203 remaja yang berusia 18-22 tahun dan bermain MMORPGs. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara *personality traits* dengan motivasi bermain *online game*. Penelitian menemukan hubungan pada dimensi *extraversion* dengan motivasi *relationship* ($r=0,266$, $p<0,05$) dan motivasi *achievement* ($r=0,176$, $p<0,05$), serta hubungan pada dimensi *agreeableness* dengan motivasi *relationship* ($r=0,192$, $p=0,006$). Sementara dimensi *openness*, *conscientiousness*, dan *neuroticism* tidak memiliki hubungan dengan motivasi bermain *online game*.

Kata kunci: *online game*, MMORPG, *personality traits*, remaja akhir, motivasi