

Pengaruh Motif *Gaming* Terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Komunitas *E-Sports* Bandung

Ilham Rizqullah Setiadie, Fanni Putri Diantina

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

ilhmr266@gmail.com

Abstract—The negative impact of online game addiction is a decrease in the quality of health as well as work and academic performance, social isolation and disturbed sleep quality. On the other hand, there are positive impacts such as increasing the ability to play games in strategy or tactics, meeting financial needs, and adding new relationships. Every human behavior is influenced by a motive factor within. Likewise, the behavior of playing online games, someone who is addicted to online games is thought to be influenced by a motive to continue playing online games or a gaming motive. The purpose of this study was to see how closely the influence of the aspects of the gaming motive on the addictive behavior of playing online games among pro gamers in the E-Sports community in Bandung. The method used is the quantitative method of causality involving 164 research respondents as many as 164 pro gamers of the E-Sports community in Bandung. Data collection used the MOGQ from Demetrovics and GASA from Lemmens. Data analysis using multiple linear regression test. The result is that gaming motives that have a significant effect on increasing addictive behavior to online games are social motives ($n = 0.343$), coping ($n = 0.381$), competition ($n = 0.368$), skill development ($n = 0.691$). While the motives that have a significant effect but reduce addictive behavior to online games are escape ($n = (-0,343)$), fantasy ($n = (-0,351)$), recreation ($n = (-0,556)$). The highest gaming motive is male pro gamers (mean = 80,49), and pro gamers aged 20-24 years (mean = 79,98). In line with these data, the level of addiction to online games pro gamers male sex is higher (mean = 51,80) than women (mean = 48,66).

Keywords—*Gaming Motive, Online Game Addiction Behavior, Pro Gamers*

Abstrak—Dampak negatif kecanduan *game online* adalah penurunan kualitas kesehatan juga performa kerja dan akademik, isolasi sosial maupun terganggunya kualitas tidur. Disisi berbeda, terdapat dampak positif seperti meningkatnya kemampuan bermain *game* dalam menyusun strategi atau taktik, terpenuhinya kebutuhan finansial, serta menambah relasi baru. Setiap perilaku manusia dipengaruhi oleh faktor motif dalam diri. Begitupun perilaku bermain *game online*, seseorang yang kecanduan *game online* diduga dipengaruhi oleh adanya motif untuk terus bermain *game online* atau motif *gaming*. Tujuan penelitian ini untuk melihat seberapa erat pengaruh aspek motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan bermain *game online* pada *pro gamers* di komunitas *e-sports*

Bandung. Metoda yang digunakan adalah metoda kuantitatif kausalitas dengan melibatkan responden penelitian sejumlah 164 *pro gamers* komunitas *e-sports* Bandung. Pengumpulan data menggunakan alat ukur MOGQ dari Demetrovics, dan GASA dari Lemmens. Analisis data menggunakan uji regresi linear berganda. Hasilnya motif *gaming* yang memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku kecanduan *game online* adalah motif *social* ($n = 0,343$), *coping* ($n = 0,381$), *competition* ($n = 0,368$), *skill development* ($n = 0,691$). Sedangkan motif yang memberikan pengaruh signifikan namun menurunkan perilaku kecanduan *game online* adalah motif *escape* ($n = (-0,343)$), *fantasy* ($n = (-0,351)$), *recreation* ($n = (-0,556)$). Motif *gaming* paling tinggi dimiliki oleh *pro gamers* berjenis kelamin laki-laki (mean = 80,49), serta *pro gamers* berusia 20-24 tahun (mean = 79,98). Sejalan dengan data tersebut, tingkat kecanduan *game online pro gamers* berjenis kelamin laki-laki lebih tinggi (mean = 51,80) dibandingkan perempuan (mean = 48,66).

Kata Kunci—*Motif Gaming, Perilaku Kecanduan Game Online, Pro Gamers.*

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Buletin APJII (2019), pengguna *game online* baik itu seorang *gamers* atau *pro gamers* di Indonesia sudah mencapai angka 52 juta pengguna (APJII, 2019). Banyak dari mereka bermain *game online* sebagai sarana untuk *refreshing* dari aktivitas yang dilakukan, tetapi jika digunakan dengan berlebihan dan intensitas yang tinggi akan membuat seseorang menjadi kecanduan *game online* (Blinka et al., 2016; Eickhoff et al., 2015; Griffiths, 2015; Kuss & Griffiths, 2012; Lemmens et al., 2009; Sublette & Mullan, 2012; Young, 2009; Xu et al., 2011). Kecanduan *game online* akan menimbulkan dampak-dampak negatif yang mengganggu dan merugikan seperti masalah kesehatan, kualitas tidur menurun, performa kerja dan akademik terganggu, isolasi sosial, serta gejala-gejala klinis yang membahayakan dalam kehidupan sehari-hari seperti *salience*, *tolerance*, *withdrawal*, *mood modification*, *relapse*, *problems*, *conflict* (Lemmens et al., 2009).

Salah satu faktor yang diduga memberikan pengaruh terhadap munculnya perilaku kecanduan *game online*

adalah motif *gaming* atau motif yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*, dan motif-motif yang muncul itu adalah motif *social, escape, coping, competition, skill development, fantasy, recreation* (Demetrovics et al., 2011). Penelitian-penelitian terdahulu telah mengkaji bagaimana pengaruh motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan *game online*, dan menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh antara motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan *game online* pada *gamers* remaja yang duduk dibangku SMP dan SMA di berbagai belahan dunia, dan motif yang sering muncul adalah motif rasa senang, ingin melarikan diri dari masalah, motif menambah relasi baru, dan motif ingin mengatasi rasa stres serta cemas yang dihadapi dari masalah yang muncul (Demetrovics et al., 2011; Dixon, 2011; Edy et al., 2018; Špor i & Glavak-Tkali, 2018; Yee et al., 2012).

Namun penelitian yang mengkaji bagaimana pengaruh motif *gaming* pada *pro gamers* masih belum banyak. Hasil penelitian mengatakan bahwa kebanyakan *pro gamers* yang berusia remaja hingga dewasa awal menganggap *game online* dapat ditekuni sebagai sebuah profesi atau pekerjaan yang baru (Illy & Florack, 2018; Kuss et al., 2012). Motif yang muncul dalam diri *pro gamers* pun bisa lebih dari satu baik itu rasa senang, mengasah kemampuan, dan juga sosial. Motif tersebut membuat *pro gamers* dapat menjadi kecanduan sehingga banyak aktivitas sehari-hari yang terganggu. Selain itu didapatkan data bahwa karena diduga adanya pengaruh motif *gaming* tersebut membuat mereka harus mengeluarkan keahlian yang ekstra untuk bisa menjadi profesional dalam bermain, terutama saat bermain *game online* jenis RPG karena menumbuhkan rasa tantangan untuk terus bermain agar menjadi mahir meskipun mereka menjadi seorang *pro gamers* yang kecanduan (Illy & Florack, 2018; Kuss et al., 2012).

Terdapat fenomena di komunitas *E-Sports* Bandung bernama BWEC, yang dimana mereka justru merasakan adanya dampak positif yang membuat kebutuhan pribadinya terpenuhi, disamping mereka merasakan adanya dampak negatif yang mengganggu kehidupan sehari-hari dan menampilkan gejala klinis dari kecanduan *game online* seperti *tolerance, withdrawal conflict, problems, dan mood modification* selama lebih dari 6 bulan. Hal ini tentu bertolak belakang dengan paparan jurnal yang telah dibahas bahwa kecanduan *game online* akan mengganggu dan merugikan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, ditambah adanya gejala klinis yang muncul saat orang tersebut sudah kecanduan yang akan berdampak kepada kesehatan mental nya (Lemmens et al., 2009).

Dari penjelasan latar belakang masalah tersebut maka dibuat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana motif *gaming* pada *pro gamers*?
2. Bagaimana perilaku kecanduan *game online* para *pro gamers*?
3. Bagaimana pengaruh aspek motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan bermain *game online* pada *pro*

gamers di komunitas BWEC?

II. LANDASAN TEORI

A. Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game computer* yang mengakibatkan masalah sosial atau emosional (Lemmens et al., 2009). Selain itu, kecanduan *game online* juga disebut sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD) dalam DSM-V dan didefinisikan sebagai sebuah kondisi pada diri individu (*gamers*) yang memainkan *game online* terus-menerus serta berulang, dan umumnya dilakukan bersama orang lain (Young, 2009).

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* bila menampilkan paling sedikit 4 (empat) dari 7 (tujuh) gejala atau kriteria kecanduan *game online* dan berlangsung dalam waktu kurang lebih 6 bulan atau lebih yang mengganggu aktivitas nya sehari-hari dan juga merugikan bagi kesehatan mental nya (Lemmens et al., 2009). Gejala atau kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Saliency*, yaitu kondisi dimana *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dan mendominasi pikiran seseorang.
2. *Tolerance*, yaitu adanya perilaku menambah waktu bermain *game online* secara terus menerus dengan intensitas tinggi.
3. *Mood Modification*, yaitu kondisi timbulnya perasaan membaik yang secara subyektif dirasakan seseorang saat bermain *game online* hingga kecanduan (*game online* sebagai strategi *coping*).
4. *Withdrawal*, yaitu timbulnya perasaan gelisah atau emosi tidak menyenangkan jika seseorang yang sudah kecanduan tidak dapat bermain *game online*.
5. *Relapse*, adanya perilaku pengulangan bermain *game online* yang terus menerus dan diluar kontrol yang dilakukan seseorang yang sudah kecanduan.
6. *Conflict*, yaitu adanya konflik yang muncul antara aktivitas penting yang dilakukan dengan bermain *game online*. Konflik tersebut muncul dalam diri seseorang yang sudah kecanduan tersebut (konflik intrapersonal).
7. *Problems*, yaitu adanya berbagai permasalahan yang muncul seperti masalah kesehatan, pendidikan, dan pekerjaan yang muncul sebagai akibat dari terlalu asyik bermain *game online* hingga kecanduan.

B. Motif Gaming

Motif *gaming* atau motif bermain *game online* adalah adanya dorongan dalam diri seseorang untuk bermain *game online* dan dorongan atau motif tersebut dapat berbeda pada tiap diri seseorang (Yee, 2006). Yee (2006) dan Demetrovics et al., (2011) mengatakan bahwa jenis motif bermain *game online* pada diri *gamers* yang bisa menjadi dasar seseorang bermain *game online* hingga menjadi kecanduan.

Demetrovics mengembangkan tujuh (7) jenis motif *gaming* yang dapat menjadi dasar seseorang dapat menjadi kecanduan *game online* (Demetrovics et al., 2011), motif tersebut diantaranya adalah :

1. *Escape*, motif yang mendorong *gamers* untuk lari dari dunia nyata atau permasalahan yang dihadapi nya di dunia saat ini.
2. *Coping*, motif yang mendorong *gamers* untuk mencari cara untuk lari dari masalah yang dihadapi nya saat ini sehingga terhindar dari kondisi stress, cemas, dan agresi.
3. *Fantasy*, motif yang mendorong *gamers* untuk mencoba hal baru yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata namun dapat dilakukan di dunia virtual atau dalam *game*.
4. *Skill Development*, motif yang mendorong *gamers* untuk meningkatkan koordinasi gerak, konsentrasi, dan kemampuan nya dalam bermain *game*.
5. *Recreation*, motif yang mendorong *gamers* untuk mencapai rasa senang atau kepuasan, dan juga perasaan *relax* atau tenang setelah bermain *game online*.
6. *Competition*, motif yang mendorong *gamers* untuk mengalahkan pemain lain ketika bermain *game* untuk mendapatkan poin atau skor tinggi dibanding pemain lain nya.
7. *Social*, motif yang mendorong *gamers* untuk membangun relasi, mengenal *gamers* lain ketika bermain *game*, dan kemampuan untuk bermain bersama dengan *gamers* lain.

III. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Data Kecanduan Game Online

TABEL 1. HASIL DATA KECANDUAN GAME ONLINE

Kategori	Rentang	Frekuensi	Total (%)
Rendah	21-41	13	6,1 %
Menengah	42-62	18	14 %
Tinggi	63-84	133	79,9 %
Total		164	100 %

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan *game online* pada tingkatan tinggi dengan jumlah 133 orang (79,9%) dari 164 orang responden. Kemudian responden yang mengalami kecanduan pada tingkatan menengah berjumlah 18 orang (6,1%). Sedangkan jumlah terkecil pada responden yang mengalami kecanduan pada tingkatan rendah, yaitu sebanyak 13 orang (14%).

B. Analisis Statistik Deskriptif

TABEL 2. DATA DESKRIPTIF MOTIF GAMING, ADIKSI BERDASARKAN USIA DAN JENIS KELAMIN

		15-19 tahun	20-24 tahun	Laki-laki	Perempuan
Motif Gaming	Mean	79,94	79,98	80,49	78,89
	SD	7,45	5,92	6,15	6,27
Adiksi	Mean	49,23	51,15	51,80	48,66
	SD	6,12	6,71	6,85	5,63

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa responden laki-laki cenderung memiliki nilai motif *gaming* yang lebih tinggi (Mean = 80.49) dibandingkan perempuan (Mean = 78,89) namun tidak ada perbedaan signifikan pada nilai motif *gaming* antara responden yang berusia 15-19 tahun dengan responden yang berusia 20-24 tahun. Kemudian untuk nilai kecanduan *game online* terdapat perbedaan signifikan antara responden laki-laki dengan perempuan, responden laki-laki cenderung lebih memiliki tingkat kecanduan yang lebih tinggi (Mean = 51,80) dibandingkan dengan perempuan (Mean = 48,66). Selain itu, dapat dilihat bahwa responden yang berusia 20-24 cenderung lebih mengalami kecanduan *game online* (Mean = 51,15) dibandingkan dengan responden yang berusia 15-19 tahun (Mean = 49,23).

C. Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi

TABEL 3. KOEFISIEN DETERMINASI VARIABEL X TERHADAP Y

Model	Multiple Regression Analysis Detrmination Coefficient			
	R	R square	Adjusterd R Square	Std. Error of the Estimate
Regression	.737 ^a	.543	.522	4.584

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa didapatkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,543. Hal ini menjelaskan bahwa ketujuh motif *gaming* yaitu *social*, *escape*, *competition*, *coping*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation* memberikan pengaruh sebesar 54,3% bagi perubahan variabel kecanduan *game online*.

D. Hasil Uji F

TABEL 4. HASIL UJI F

Model	F Test Multiple Regression Analysis	
	F	Sig.
Regression	26.434	.000

Pada tabel diatas, terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel motif *gaming* terhadap variabel adiksi *game online*, dimana nilai Sig.= 0,000 lebih kecil dari nilai $\alpha = 5\%$ ($<0,05$ sehingga H_0 ditolak).

E. Hasil Uji T

TABEL 5. HASIL UJI T

Predictor	T Testing Multiple Regression Analysis			
	Unstd. Beta	Std Coeff. Beta	T	Sig
(Constant)	42.193		8.067	.000
Social	.343	.127	2.005	.047
Escape	-.393	-.174	-2.731	.007
Competition	.368	.147	2.233	.027
Coping	.381	.155	2.693	.008
Skill Dev.	.691	.238	3.815	.000
Fantasy	-.351	-.160	-2.367	.019
Recreation	-.556	-.150	-2.227	.027

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa motif yang paling dominan dan memberikan pengaruh signifikan terhadap munculnya perilaku kecanduan *game online* pada *pro gamers* di komunitas BWEC adalah motif *skill development* ($n = 0,691$), diikuti dengan motif *coping* ($n = 0,381$), *competition* ($n = 0,368$), dan *social* ($n = 0,343$).

Pada tabel diatas dapat dilihat pula bahwa terdapat motif yang memiliki pengaruh signifikan namun tidak mendorong seseorang menjadi kecanduan *game online*, adalah motif *fantasy* ($n = (-0,351)$), diikuti dengan motif *escape* ($n = (-0,393)$), dan *recreation* ($n = (-0,556)$).

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan *game online* pada *pro gamers* di komunitas BWEC. Terlihat bahwa motif yang secara signifikan memberikan kontribusi positif dan mempengaruhi perilaku kecanduan *game online* menjadi meningkat pada *pro gamers* adalah motif *skill development* dengan perolehan skor regresi 0,691. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa munculnya perilaku kecanduan *game online* erat kaitannya dengan motif *skill development*, seperti berlatih kemampuan *gamers* untuk menyerang lawan, menggunakan senjata, menghindari dari lawan agar tidak mengalami kekalahan, dan juga

mengumpulkan skor tertinggi. Itu semua dilakukan oleh *pro gamers* saat bermain *game online* agar menjadi seorang yang terlatih dan juga mahir saat bermain.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Illy & Florack, (2018) bahwa untuk mengasah kemampuan baik koordinasi gerak, menyusun strategi, dan kemampuan *multitasking* merupakan hal penting yang dibutuhkan oleh *pro gamers* agar lebih lihai dan mahir dalam bermain *game online*, tetapi itu membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan menjadi dasar *pro gamers* tersebut menjadi kecanduan *game online* karena membuat mereka terus-menerus bermain *game online*.

Selain itu, terlihat pula bahwa motif yang secara signifikan memberikan kontribusi negatif dalam mempengaruhi perilaku kecanduan *game online* menjadi menurun pada *pro gamers* adalah motif *fantasy* dengan perolehan skor regresi (-0,351). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa munculnya perilaku kecanduan *game online* tidak erat kaitannya dengan motif *fantasy* seperti ingin mempunyai karakter dengan postur tubuh bagus, memiliki karakter kuat dan lincah, serta mempunyai senjata yang mematikan yang dibuat *pro gamers* tersebut.

Hal ini bertolak belakang dengan jurnal penelitian yang dikemukakan oleh Demetrovics et al., (2011) dan Yee et al., (2012) yang mengatakan bahwa bermain *game online* dapat digunakan sebagai sarana untuk menumpahkan ide atau fantasi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata dan dapat dilakukan di dunia virtual, dan ini menjadi dasar mengapa banyak orang menjadi kecanduan. Namun fenomena di lapangan menunjukkan bahwa *pro gamers* BWEC lebih memilih untuk mengasah kemampuan dan berkompetisi terlebih dahulu dibandingkan menumpahkan fantasi atau idenya, karena dengan hal tersebut membuat peluang mereka menjadi lebih besar untuk menjadi seorang pemain yang profesional.

Pro gamers komunitas BWEC berjenis kelamin laki-laki memiliki nilai kecanduan *game online* lebih tinggi dibandingkan yang berjenis kelamin perempuan. Hal ini sejalan dengan jurnal Morgenroth & Stratemeyer, (2016) bahwa *gamers* laki-laki memiliki peluang kecanduan lebih tinggi karena faktor jenis *game*, serta tantangan yang bermacam-macam dalam *game* tersebut sehingga menimbulkan keinginan untuk terus bermain dengan mengerahkan tenaga dan kemampuan nya. Berbeda dengan perempuan, perempuan lebih mengarah kesederhanaan dan relasi sosial saat mereka bermain *game online* Morgenroth & Stratemeyer, (2016)

Pro gamers komunitas BWEC yang berusia 20-24 tahun memiliki nilai kecanduan *game online* lebih tinggi dibandingkan yang berusia 15-19 tahun. Hal ini tentu bertolak belakang dengan jurnal Putri, (2018) yang mengatakan bahwa remaja akhir merupakan periode transisi masa anak dan masa dewasa yang diharapkan bisa memenuhi harapan sosial, mencapai tanggung jawab sosial, mencari pekerjaan, fokus kehidupan rumah tangga, dan memilih pasangan. Namun fenomena di lapangan memperlihatkan bahwa banyak *pro gamers* lebih memilih

bermain *game online* hingga menjadi kecanduan karena menganggap *game online* sebuah profesi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pribadi mereka, meskipun terdapat dampak negatif yang mengganggu aktivitas sehari-hari mereka.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan *game online*.
2. Motif *gaming* yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan perilaku kecanduan *game online* pada *pro gamers* komunitas BWEC adalah motif *social, coping, competition, skill development*.
3. Motif *gaming* yang memberikan pengaruh namun justru menurunkan perilaku kecanduan *game online* pada *pro gamers* komunitas BWEC adalah motif *escape, fantasy, recreation*.
4. Data yang diperoleh dari responden, disimpulkan bahwa *pro gamers* laki-laki cenderung dipengaruhi oleh motif *gaming* yang tinggi dalam bermain *game online*. Maka dari itu, berdasarkan tabel data responden dapat dilihat bahwa perilaku kecanduan *game online* laki-laki lebih cenderung tinggi dibanding perempuan. Selain itu, *pro gamers* berusia 20-24 tahun memiliki tingkatan adiksi lebih tinggi, karena dipengaruhi oleh skor motif *gaming* yang tinggi pula.
5. Disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak selamanya memberikan dampak negatif. Dengan terasahnya *skill* atau kemampuan seseorang bermain *game online*, menjadi salah satu peluang bagi *pro gamers* mendapatkan keuntungan secara finansial seperti *endorsement* atau *sponsorship*.

VI. SARAN

A. Saran Teoritis

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan observasi lebih baik lagi saat proses pengambilan data agar tidak terdapat *bias* atau kesalahan seperti pengisian jawaban yang asal-asalan, memperbagus hasil jawaban, yang bisa mempengaruhi jalan dan juga hasil penelitian nanti. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti variabel lain yang dapat memberikan kontribusi lebih besar selain variabel motif *gaming* terhadap perilaku kecanduan *game online*, khususnya pada suatu komunitas *pro gamers*.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah kembali jumlah subjek penelitian yang merupakan seorang *pro gamers*, agar saat melakukan jalannya penelitian mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik dan juga representatif.

B. Saran Praktis

1. Diharapkan dapat menjadi masukan bagi psikolog

klinis untuk membuat rancangan intervensi yang dapat digunakan untuk preventif perilaku kecanduan *game online*, misalnya sebagai data awal untuk merancang FGD *online, motivational interviewing* dalam mengatasi kecanduan *game online* pada *pro gamers*

2. Setelah mengetahui motif apa yang paling dominan dan membuat seseorang menjadi adiksi, diharapkan *pro gamers* dapat meningkatkan *awareness* nya untuk mengontrol perilaku yang dipengaruhi motif tersebut agar tidak menjadi kecanduan *game online* dan dapat memanfaatkan motif tersebut menjadi perilaku yang lebih produktif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] APJII. (2019). Buletin APJII Edisi-40 2019. 6. <https://apjii.or.id/survei>
- [2] Blinka, L., Škaupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. 10. <https://doi.org/10.5817/CP2016-3-5>
- [3] Demetrovics, Z., Urbán, R., Naggyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- [4] Dixon, D. (2011). Player Types and Gamification. CHI 2011 Workshop Gamification Using Game Design Elements in NonGame Contexts, 12–15. <https://doi.org/ACM 978-4503-0268-5/11/05>
- [5] Edy, D. F., Bellani, E., & Arifin, M. (2018). Motive on Playing Online Game as Predictor of Adolescence's Problematic Online Gaming Use in Makassar. 127(Icaaip 2017), 259–263. <https://doi.org/10.2991/icaaip-17.2018.60>
- [6] Eickhoff, L. T. E., Usn, N. C., Yung, L. K., Usnr, M. C., Davis, D. L., Bishop, C. F., Usn, M. C., Klam, C. W. P., Usn, M. C., Doan, C. D. R. A. P., & Usn, M. C. (2015). Excessive Video Game Use, Sleep Deprivation, and Poor Work Performance Among U.S. Marines Treated in a Military Mental Health Clinic: A Case Series. 180(July), 839–843. <https://doi.org/10.7205/MILMED-D-14-00597>
- [7] Griffiths, M. D. (2015). Online Games, Addiction and Overuse of. <https://doi.org/10.1002/9781118290743.wbiedcs044>
- [8] Griffiths, M. D. (2019). Where Do Gambling and Internet 'Addictions' Belong? The Status of 'Other' Addictions. 1, 1–476. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [9] Griffiths, M. D., & Kan, A. (2017). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9766-7>
- [10] Halimah, L. (2020). Adiksi Game Online Ditinjau Dari Persepsi Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga, Teman Sebaya, Keterampilan Sosial, Dengan Kontrol Diri Sebagai Variabel Mediator.
- [11] Illy, D., & Florack, J. (2018). E-Sport und Let's Plays. *Ratgeber Videospiele- Und Internetabhängigkeit*, 25–29. <https://doi.org/10.1016/b978-3-437-22991-6.00005-8>
- [12] Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online Social Networking and Addiction — A Review of the Psychological Literature. 3528–3552. <https://doi.org/10.3390/ijerph8093528>
- [13] Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- [14] Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively

- multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- [15] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. September 2014. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- [16] Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and Marginalization of Women in Video Game Culture University of Exeter. September. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- [17] Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- [18] Špor i , B., & Glavak-Tkali , R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychology*, 12(1). <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4>
- [19] Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of Play : A Systematic Review of the Effects of Online Gaming. 3–23. <https://doi.org/10.1007/s11469-010-9304-3>
- [20] Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2011). Online game addiction among adolescents : motivation and prevention factors. 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- [21] Yee, N. (2006). Motivations of Play in MMORPGs - Results from a Factor Analytic Approach. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- [22] Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online Gaming Motivations Scale : Development and Validation. 2803–2806.
- [23] Young, K. (2009). The American Journal of Family Therapy Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. October 2014, 37–41. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>