

Apakah *Gaming Motive* Tinggi Menunjukkan Tingkat Adiksi Game yang Tinggi Pula?

Kirana Salma Dewi, Fanni Putri Diantina

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Islam Bandung

Bandung, Indonesia

Kiranasalma1@gmail.com

Abstract— The number of active gamers in Indonesia in 2019 was 62.1 million people. The large number of the game players has the potential to cause addiction to online games. It has to be given more attention because can cause some negative impact such as a decrease of health quality as well as work and academic performance. Everyone must have a motive behind their behavior, as well as the behavior of playing games. This study was conducted to determine the description of the gaming motive for male and female gamers MMORPG in relation to internet gaming disorder. This research was descriptive analysis with the sample 272 MMORPG gamers in Bandung who were indicated to have internet gaming disorder, using purposive sampling technique. Data collected by using the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) measuring instrument from Demetrovics et al. and Game Addiction Scale (GAS) from Lemmens et al. The results show that men have a greater mean value for gaming motives (Mean= 107,22) than women (Mean= 106,22). However, the mean value of internet gaming disorder for male was smaller (Mean= 28,49) than women (Mean= 30,91).

Keywords—Gaming motive, gamers MMORPG, internet gaming disorder.

Abstrak—Jumlah pemain game aktif di Indonesia pada tahun 2019 adalah sejumlah 62,1 juta orang. Banyaknya jumlah pemain game ini berpotensi menimbulkan kecanduan game online. Hal ini perlu diperhatikan karena berdampak buruk seperti penurunan kualitas kesehatan juga performa kerja dan akademik. Setiap orang pasti memiliki motif dibalik perilakunya, begitupula dengan perilaku bermain game. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran gaming motive pada gamers laki-laki dan gamers perempuan, pemain game jenis MMORPG pada kaitannya dengan internet gaming disorder. Penelitian ini merupakan analisis deskriptif dengan sample penelitian sebanyak 272 gamers MMORPG di Kota Bandung yang telah terindikasi mengalami internet gaming disorder, menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan alat ukur Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) dari Demetrovics et al. dan Game Addiction Scale (GAS) dari Lemmens et al. Hasil menunjukkan laki-laki memiliki nilai mean yang lebih besar pada gaming motive (Mean= 107,22) dibandingkan perempuan (Mean= 106,22). Akan tetapi nilai mean internet gaming disorder pada laki-laki lebih kecil (Mean= 28,49) daripada perempuan (Mean= 30,91).

Kata Kunci— Gaming motive, gamers MMORPG, internet gaming disorder.

1. PENDAHULUAN

Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa banyaknya pengguna internet di Indonesia hingga bulan Juni 2020 meningkat menjadi 73,7 % dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna. Angka ini mengalami kenaikan 25,5 juta atau 8,9 persen dibandingkan tahun 2018. Data dari Indonesia E-Sport Premier League (IESPL) pada tahun 2019, pemain *game* aktif Indonesia adalah sebanyak 62,1 juta orang. Catatan tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat 6 dengan jumlah *gamers* terbanyak di Asia. *Game online* memiliki dampak positif dan terdapat pula dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan *game online* adalah mengasah kemampuan bahasa asing (Ashraf, H. et al, 2014), menambah kemampuan spasial (Uttal, D. H et al, 2013), mengasah kemampuan sosial (Gentile, D. A., dan Gentile, J. R., 2008), dan juga menambah kreativitas (Jackson, L. A. et al, 2012). Namun dibalik dampak positif, tingginya angka pemain *game* ini dapat menyebabkan berbagai masalah, salah satunya adalah timbulnya adiksi pada *game*.

Contohnya di Korea, China, dan Amerika, tingginya angka adiksi *game* di negara ini menjadi suatu masalah yang penting. Sehingga terdapat rehab center sebagai tempat rehabilitasi individu yang sudah kecanduan *game* agar *gamers* menyadari perilaku bermasalah yang dialami dan bisa berhenti dari kecanduannya. Di Indonesia sendiri, tingginya angka adiksi *game* ditunjukkan oleh data di RSJ Jawa Barat yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan jumlah pasien kecanduan video *game* hingga bulan November 2019 (Ramdhani, D, 2019).

Penggunaan eksesif dalam *game online* dapat menjadikan individu mengalami *internet gaming disorder* (IGD). IGD adalah penggunaan komputer atau video *game* yang berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan/ atau emosional (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009). Adiksi *game* pada *gamers* dapat terlihat dari gejala-gejala klinis yang muncul seperti salience, tolerance, withdrawal, *mood* modification, relapse, problems, conflict (Lemmens et al., 2009). Berbagai hal dapat menjadi faktor yang menyebabkan seseorang menjadi adiksi *game* seperti jenis kelamin, kondisi psikologis, dan jenis *game* (Young, 2009).

Disebutkan dalam penelitian Su et al (2020) bahwa laki-laki cenderung mengalami adiksi pada internet gaming/online gaming dan perempuan cenderung mengalami adiksi sosial media. Agresivitas pada diri pria menimbulkan jiwa kompetitif yang tinggi sehingga pria mungkin mengalami

perasaan sukses jika berhasil membuat suatu pencapaian dalam bermain *game online*, hal ini dapat menyebabkan keinginan yang lebih besar untuk bermain *game* (Su et al, 2020).

Faktor lain yang dapat menjadi penyebab terjadinya adiksi *game* adalah motif. Motif merupakan penentu perilaku seseorang, sehingga motif orang bermain *game* mempengaruhi bagaimana perilakunya dalam bermain *game* tersebut. Motif bermain *game online* berkorelasi positif dengan problematic *online gaming use* (Király dalam Wu, 2017). Motif- motif tersebut adalah motif recreation, coping, competition, fantasy, social, escape, dan skill development (Demetrovics et al, 2011).

Berdasarkan kajian literatur, penelitian mengenai remaja yang adiksi terhadap *game* lebih banyak ditemukan dibandingkan penelitian terhadap individu dewasa. Individu dewasa awal seharusnya sedang berada pada masa mencari pekerjaan, pasangan, dan sebagai usia reproduktif (Hurlock, 1986). Namun ditemukan individu dewasa awal khususnya mahasiswa yang menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain *game online*. Mahasiswa menjadikan bermain video *game* sebagai coping strategy untuk mengatasi depresi, cemas, dan stres yang dialami (Pratama, 2020).

Berdasarkan uraian gambaran fenomena dan studi literatur diatas, terdapat berbagai hal yang dapat menyebabkan individu menjadi adiksi *game* salah satunya adalah jenis kelamin dan juga motif bermain *game*. Sehingga peneliti bermaksud untuk meneliti mengenai "Gambaran *gaming motive* pada laki-laki dan perempuan *gamers MMORPG* pada kaitannya dengan *internet gaming disorder*".

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

1. Bagaimana gambaran tingkat *internet gaming disorder* (IGD) pada *gamers MMORPG*?
2. Bagaimana gambaran *gaming motive* pada *gamers* laki-laki pemain *game MMORPG*?
3. Bagaimana gambaran *gaming motive* pada *gamers* perempuan pemain *game MMORPG*?

II. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan analisis deskriptif dengan melihat nilai mean dan nilai standar deviasi. Variabel pada penelitian ini yaitu *gaming motive* (variabel X) berdasarkan teori Demetrovics et al. (2011) dan *internet gaming disorder* (variabel Y) berdasarkan teori Lemmens et al. (2009). Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui *google form*. Teknik *purposive sampling* digunakan dengan alasan sample yang digunakan dalam penelitian ini harus terindikasi mengalami *internet gaming disorder*. Dihasilkan total sampel 272 orang berusia 18-25 tahun, pemain *game* jenis MMORPG, dan berdomisili di Kota Bandung.

Untuk mengetahui tingkat adiksi pada *gamers*, data dijangar menggunakan alat ukur *Game Addiction Scale* (GAS) oleh Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) yang

telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Safarina, N. & Halimah, L. (2019), gejala-gejala perilaku adiksi *game* diantaranya *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*. Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009), *gaming addiction* adalah penggunaan komputer atau video game yang berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan/ atau emosional. Penggunaan video game (online) yang berlebihan kemungkinan besar akan berdampak negatif pada pekerjaan atau belajar. Individu dikategorikan mengalami IGD jika memiliki skor >16 dari hasil perhitungan alat ukur GAS. Jika skor yang didapat kurang dari itu maka individu tidak dapat dikategorikan adiksi, sehingga tidak dipakai sebagai sampel penelitian. Kemudian untuk mendapatkan data terkait *gaming motive* pada *gamers* digunakan alat ukur *Motives For Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) dari Demetrovics et al. (2011), yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Edy, D. F., Bellani, E., Arifin, M. (2018).). *Gaming motive* ditunjukkan dengan adanya sebuah perilaku yang muncul, yang bersumber dari dalam diri dimana perilaku tersebut mengarah kepada pemenuhan kebutuhan yang ingin dicapainya agar menjadi puas dalam bermain *game online* (Demetrovics et al., 2011; Yee, 2006). Kemudian Demetrovics et al. (2011) melakukan penelitian untuk mengungkap dan mengoperasionalkan komponen dasar motivasi *game online*. Yang menghasilkan tujuh jenis *gaming motive* yaitu *escape, coping, fantasy, skill development, recreation, competition, dan social*. Individu dikategorikan memiliki *gaming motive* yang tinggi bila nilainya mencapai rentang 81-135 pada hasil perhitungan alat ukur MOGQ.

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

A. Karakteristik Sampel

TABEL 1. KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	237	87,13%
Perempuan	35	12,87%
Total	272	100,00%

Berdasarkan tabel diatas, dapat terlihat bahwa responden laki-laki mendominasi dengan jumlah 237 orang (81,13%) dibandingkan responden perempuan dengan jumlah 35 orang (12,87%).

TABEL 2. KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN USIA

Usia	Frekuensi	Persentase
18-20	93	31,19%
21-23	141	51,84%
24-45	38	13,97%
Total	272	100,00%

Berdasarkan tabel diatas, responden didominasi oleh individu dengan rentang usia 21-23 tahun yang berjumlah

141 orang (51,84%) kemudian pada urutan kedua adalah individu dengan rentang usia 18-20 tahun dengan jumlah 93 orang (31,19%) dan individu dengan rentang usia 24-25 tahun berjumlah paling sedikit yaitu 38 orang (513,97%).

B. Hasil Data Kecanduan Game Online

TABEL 3. HASIL DATA KECANDUAN GAME ONLINE

Kategori	Rentang	Frekuensi	Presentase
Ringan	17-32	190	69,85%
Sedang	33-48	71	26,10%
Berat	49-63	11	4,05%
Total		272	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat terlihat bahwa sebagian besar responden mengalami IGD pada kategori ringan (mild) dengan jumlah 190 orang (69,85%). Lalu responden dengan IGD pada katogori sedang (moderate) berjumlah 71 orang (26,10%). Dan responden dengan IGD pada kategori berat (severe) menempati jumlah paling rendah yaitu 11 orang (4,05%).

C. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4. Data Deskriptif Gaming motive, Internet gaming disorder Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

		18-21 tahun	22-25 tahun	Laki- laki	Perempuan
Gaming motive	Mean	107,06	107,10	107,22	106,11
	SD	10,39	10,12	10,19	10,74
IGD	Mean	29,09	28,47	28,49	30,91
	SD	9,08	8,59	8,66	9,89

Data diatas menunjukkan bahwa responden laki-laki cenderung memiliki nilai *gaming motive* lebih tinggi (Mean = 107,22) dari responden perempuan (Mean = 106,11), namun tidak ada perbedaan signifikan pada nilai *gaming motive* antara responden berusia 18-21 tahun dengan responden berusia 22-25 tahun. Nilai *internet gaming disorder* responden perempuan cenderung lebih tinggi (Mean = 30,91) dibandingkan responden laki-laki (Mean = 28,49). Walaupun demikian, jika melihat tabel 4.1 frekuensi responden laki-laki jauh lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan pada penelitian ini. Kemudian terdapat perbedaan tingkat *internet gaming disorder* pada responden berusia 18-21 dengan responden berusia 22-25 tahun. Responden dengan usia 18-21 tahun cenderung lebih mengalami *internet gaming disorder* (Mean = 29,09) dibandingkan responden dengan usia 22-25 tahun (Mean = 28,47).

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, disebutkan bahwa laki-laki cenderung mengalami adiksi pada internet gaming/ online gaming dan perempuan cenderung mengalami adiksi sosial media. Hal-hal yang dapat

membuat individu menjadi kecanduan diantaranya adalah adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan dan juga terjadinya perilaku terus menerus walaupun telah ada fakta yang jelas bahwa perilaku mengarah kepada permasalahan (Kuss & Griffiths, 2011). Perilaku ini berhubungan dengan motif dasar perbuatan seseorang. Motif merupakan penentu perilaku seseorang, sehingga motif orang bermain game mempengaruhi bagaimana perilakunya dalam bermain game tersebut. Motif bermain game online berkorelasi positif dengan problematic online gaming use (Király dalam Wu, 2017).

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui gambaran gaming motive pada laki-laki dan perempuan gamers MMORPG pada kaitannya dengan internet gaming disorder. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gamers MMORPG didominasi oleh laki-laki (Tabel 1.) dengan rentang usia 21-23 tahun (Tabel 2.), yang mengalami IGD pada kategori ringan (mild) (Tabel 3.).

Berdasarkan hasil penelitian, gamers laki-laki memiliki nilai mean yang lebih tinggi daripada gamers perempuan, hal ini berarti rata-rata gamers laki-laki memiliki lebih banyak perilaku yang mendasarinya untuk bermain game. Perilaku tersebut mengarah pada tujuh gaming motive menurut Demetrovics et al. (2011), diantaranya adalah motif escape, coping, fantasy, skill development, recreation, competition, dan social. Ketujuh motif ini lebih banyak hadir pada diri gamers laki-laki daripada gamers perempuan. Meskipun gaming motive lebih banyak hadir pada gamers laki-laki, berdasarkan hasil penelitian hal ini tidak membuat nilai internet gaming disorder (IGD) pada laki-laki lebih tinggi dari gamers perempuan. Terlihat bahwa nilai mean IGD laki-laki sebesar 28,49, dua angka lebih kecil daripada nilai mean perempuan (Mean= 30,91). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata responden perempuan memiliki nilai adiksi game lebih tinggi. Namun jumlah responden perempuan yang hanya 12,87% dari total responden bisa menjadi pertimbangan bahwa sebenarnya responden laki-laki lebih cenderung memiliki nilai IGD yang tinggi daripada responden perempuan.

Disebutkan dalam penelitian Su et al (2020) bahwa laki-laki cenderung mengalami adiksi pada internet gaming/ online gaming dan perempuan cenderung mengalami adiksi sosial media. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yang menyebutkan bahwa responden laki-laki mendominasi dibandingkan responden perempuan. Agresivitas pada diri pria menimbulkan jiwa kompetitif yang tinggi sehingga pria mungkin mengalami perasaan sukses jika berhasil membuat suatu pencapaian dalam bermain game online, hal ini dapat menyebabkan keinginan yang lebih besar untuk bermain game (Su et al, 2020). Sehingga laki-laki memiliki resiko tinggi terhadap IGD dibandingkan dengan perempuan, karena elemen kompetitif pada game online lebih menarik bagi laki-laki daripada perempuan. Jiwa kompetitif yang tinggi pada laki-laki menyebabkan keinginan yang lebih besar untuk bermain

game.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh De Pasquale et al. (2018) yang memaparkan bahwa pria memiliki skor yang lebih tinggi pada kemungkinan IGD daripada wanita. Game online menyediakan fitur fundamental seperti olahraga, semangat kompetitif secara fisik, dan tantangan yang diminati laki-laki. Game online juga membuat laki-laki sangat rentan terhadap pesona kekuasaan dan konflik, hal ini dapat dianggap sebagai cara simbolis untuk menguji keterampilan dan kapasitas seseorang. Hal ini berkaitan dengan motif competition yang merupakan salah satu gaming motive.

IV. KESIMPULAN

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

1. *Gamers* MMORPG di dominasi oleh laki-laki berusia 21-23 tahun dengan tingkat *internet gaming disorder* pada kategori ringan (*mild*).
2. *Gamers* laki-laki cenderung memiliki nilai *gaming motive* lebih tinggi (Mean = 107,22) dari responden perempuan (Mean = 106,11).
3. Secara statistik nilai *internet gaming disorder* responden perempuan cenderung lebih tinggi (Mean = 30,91) dibandingkan responden laki-laki (Mean = 28,49).
4. Nilai *gaming motive* yang tinggi belum pasti menentukan bahwa nilai adiksi pada *game* juga tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, L. (2020). IESPL: Indonesia Peringkat 12 Pasar Gaming Dunia. Diakses dari [https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020](https://www.medcom.id/teknologi/game/ybD183Pb-iespl-indonesia-peringkat-12-pasar-gaming-dunia#:~:text=%E2%80%9CData%20dari%20IESPL%20di%202019,%2C04%20miliar%2C%E2%80%9D%20jelasnya.pada tanggal 29 Desember 2020.
[2] APJII. (2020). Buletin APJII Edisi-74 2020. <a href=)
- [3] APJII. (2020). Buletin APJII Edisi-76 2020. <https://apjii.or.id/content/read/104/508/BULETIN-APJII-EDISI-76---Desember-2020>
- [4] Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The impact of online games on learning english vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286-291. doi:10.1016/j.sbspro.2014.03.418
- [5] Demetrovics, Z. Urbán, Róbert & Nagygyörgy, Katalin & Farkas, Judit & Griffiths, Mark & Király, Orsolya & Kokonyei, Gyongyi & Felvinczi, Katalin & Oláh, Attila. (2012). Appendix S1.
- [6] Demetrovics Z, Urbán R, Nagygyörgy K, Farkas J, Zilahy D, Mervó B, Reindl A, Ágoston C, Kertész A, Harmath E. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behav Res Methods*. 2011 Sep;43(3):814-25. doi: 10.3758/s13428-011-0091-y. PMID: 21487899.
- [7] Edy, D. F., Bellani, E., Arifin, M. (2018) . Motive on Playing Online game as Predictor of Adolescence's Problematic Online Gaming Use in Makassar. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 10.2991/icaaip-17.2018.60
- [8] Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 9, 127–141. doi:10.1007/S10964-007-9206-2
- [9] IGI Global. Whats is Online Games. Diakses dari <https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978> pada tanggal 23 Desember 2020.
- [10] Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28, 370–376. doi:10.1016/j.chb.2011.10.006
- [11] Király O, Urbán R, Griffiths MD, Ágoston C, Nagygyörgy K, Kökönyei G, Demetrovics Z. (2015). The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *J Med Internet Res*, 17(4):e88. doi: 10.2196/jmir.3515
- [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] Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 12(1), 77–95. doi:10.1080/15213260802669458
- [14] Pratama, R. (2020). Hubungan Tingkat Depresi, Cemas, Stres dengan Intensitas Bermain Video Game Sebagai Strategi Coping pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Skripsi. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang.
- [15] Ramdhani, D. (2019). Pasien Kecanduan Game di RSJ Jabar Terus Bertambah. Diakses dari <https://regional.kompas.com/read/2019/12/19/11402691/pasien-kecanduan-game-di-rsj-jabar-terus-bertambah?page=all> pada tanggal 6 Desember 2020.
- [16] Safarina, N., & Halimah, L. (2019, November). Self-control and online game addiction in early adult gamers. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1375, No. 1, p. 012094). IOP Publishing.
- [17] Su, W., Han, X., Yu, H., Wu, Y., Potenza M. (2020). Do men become addicted to internet gaming and women sosial media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction. *Computer in human behaviour*. 113. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106480>
- [18] Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, 139, 352–402. doi: 10.1037/a0028446Wikipedia. Permainan daring. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring#Jenis_permainan_daring pada tanggal 23 Desember 2020.
- [19] World Health Organization. (2018). Addictive behaviours: Gaming disorder. Diakses dari <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in,the%20extent%20that%20gaming%20takes> pada tanggal 24 Februari 2021.
- [20] Wu, A. M. S., Lai, M. H. C., Yu, S., Lau, J. T. F., & Lei, M. (2017). Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet gaming disorder symptoms among Chinese people. *Journal of Behavioral Addictions*. 6(1), 11–20. doi:10.1556/2006.6.2017.007
- [21] Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772
- [22] Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. doi:10.1080/01926180902942191.

- [23] Triutama Aryo, Yanuviant Milda. (2021). *Profil Kepribadian Gamers Esports DotA 2 di Kota Bandung*. Jurnal Riset Psikologi, 1(1), 1-6.