

## **Profil Gamers Mobile Legends Berusia Emerging Adulthood yang Memiliki Kepribadian Neurotisme**

**Gitta Indriani Lestari Putri \*, Fanni Putri Diantina**

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

[gittandrlp81@gmail.com](mailto:gittandrlp81@gmail.com), [fanni.putridiantina@unisba.ac.id](mailto:fanni.putridiantina@unisba.ac.id)

**Abstract.** Emerging adulthood is a developmental phase characterized by identity exploration and emotional instability, which often triggers escapism behavior through online gaming. Personality neuroticism, characterized by a tendency to experience negative emotions, has been identified as a contributing factor to Internet Gaming Disorder (IGD). This study aims to identify the profile of Mobile Legends Bang Bang gamers in emerging adulthood (18-25 years old) who have neuroticism personality. This study uses quantitative methods involving 251 gamers who play Mobile Legends Bang Bang with the age criteria of 18-25 years. The data analysis used is multiple linear regression.

**Keywords:** *Emerging Adulthood, Internet Gaming Disorder, Neuroticism.*

**Abstrak.** Emerging adulthood adalah fase perkembangan yang ditandai dengan eksplorasi identitas dan ketidakstabilan emosional, yang sering kali memicu escapism behavior melalui game online. Kepribadian neurotisme ditandai dengan kecenderungan mengalami emosi negatif, telah diidentifikasi sebagai faktor yang berkontribusi terhadap Internet Gaming Disorder (IGD). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi profil gamers Mobile Legends Bang Bang berusia emerging adulthood (18-25 tahun) yang memiliki kepribadian neurotisme. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan 251 gamers yang bermain Mobile Legends Bang Bang dengan kriteria umur 18-25 tahun. Analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda.

**Kata Kunci:** *Emerging Adulthood, Internet Gaming Disorder, Neurotisme.*

## A. Pendahuluan

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara peringkat ketiga dengan jumlah pemain *video game* terbanyak di dunia. Laporan tersebut mencatat 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia. Didukung oleh penelitian Lopez-Fernandez *et al.* (2023) bahwa tingkat penggunaan internet bermasalah (*problematic internet use*) di Indonesia sebesar 4.7% yang berarti tingkat ini merupakan salah satu yang tertinggi di antara negara-negara yang diteliti dalam penelitian tersebut. Selain itu, ditemukan penggunaan internet bermasalah terkait *game* (*problematic gaming*) di Indonesia adalah sebesar 4%. Hal tersebut menunjukkan banyaknya pemain *game online* bermasalah, dan jika dibiarkan dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti sosial dan emosional (Lemmens *et al.*, 2009).

Menurut *International Classification of Diseases (ICD-11)*, *Internet Gaming Disorder (IGD)* didefinisikan sebagai gangguan yang terkait dengan pola bermain *game online* yang berlebihan dan berdampak negatif pada fungsi pribadi, sosial, pendidikan, atau pekerjaan individu. *Internet Gaming Disorder* ditandai oleh kehilangan kendali terhadap bermain *game*, meningkatnya prioritas yang diberikan pada bermain *game* dibandingkan dengan aktivitas lain, dan terus bermain *game* meskipun mengalami konsekuensi negatif. *Diagnosis internet gaming disorder* memerlukan adanya gangguan atau kesulitan yang signifikan dan berkelanjutan selama setidaknya 12 bulan.

Di Indonesia sendiri sudah terdapat banyak kasus pengguna *game online* yang mengalami kecanduan sehingga menyebabkan masalah. Diantaranya dilansir dari suara.com (2020) bahwa di Kebumen Jawa Tengah seorang pria ditangkap polisi karena melakukan tindakan kriminal untuk bermain *Mobile Legends*, bahkan pria tersebut dapat bermain hingga 15 jam tanpa henti (*non-stop*). Kemudian dilansir antaranews.com (2020) seorang pria melakukan tindak kriminal atas orangtuanya sendiri akibat kecanduan *game online*. Selain itu, seorang pria di Pekanbaru melakukan tindakan pencurian *handpone* untuk bermain *game online* (Faizin, 2021).

Masa dewasa muda atau yang dikenal sebagai *emerging adulthood*, merupakan fase transisi yang penting dalam kehidupan individu. *Emerging adulthood* berlangsung antara usia 18-25 tahu. Pada tahap ini, individu mengalami berbagai perubahan signifikan dalam aspek sosial, emosional, dan psikologis (Arnett, 2014). Kunci utama dari fase ini adalah bereksplorasi mengenai kemungkinan-kemungkinan akan kehidupan, baik itu percintaan, pekerjaan, maupun pandangan mengenai dunia. *Emerging adults* cenderung lebih rentan terhadap *gaming disorder* karena mereka sering kali mencari cara untuk mengatasi stres, kecemasan, dan tekanan yang muncul selama masa transisi ini. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti depresi, kecemasan, dan *alexithymia* dapat berkontribusi pada perkembangan *gaming disorder* pada kalangan dewasa muda. Hubungan antara usia dengan perilaku bermain *game online* tersebut diperkuat dengan hasil temuan bahwa masa transisi yang signifikan pada *emerging adulthood* seperti peningkatan tanggung jawab dan eksplorasi identitas dapat berkontribusi pada risiko perkembangan *Internet Gaming Disorder* (Bonnaire *et al.* 2018).

Neurotisme adalah salah satu dimensi kepribadian dari *Big Five Personality Traits* yang menggambarkan kecenderungan seseorang untuk mengalami emosi negatif seperti kecemasan, depresi, dan ketidakstabilan emosional (John dan Srivastava, 2009). Individu dengan tingkat neurotisme yang tinggi cenderung lebih rentan terhadap stres dan memiliki mekanisme *coping* yang kurang efektif. Hal ini membuat mereka lebih mungkin mencari pelarian melalui aktivitas yang dapat memberikan hiburan instan, seperti bermain *game online* (Cudo *et al.* 2020).

Genre *game* yang paling sering dimainkan oleh penduduk Indonesia diantaranya bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), salah satu *game* yang digemari adalah *Mobile Legends Bang-Bang*. *Mobile Legends* merupakan *game* yang melibatkan dua tim yang saling bertarung dalam sebuah arena *virtual* untuk menghancurkan markas lawan sambil melindungi markas tim sendiri. Pemain dapat berkomunikasi melalui fitur chat dalam permainan untuk menyusun strategi, memberikan instruksi, atau memberikan peringatan kepada tim mereka. Popularitas permainan ini tidak hanya disebabkan oleh *gameplay* yang menarik, tetapi juga oleh komunitas yang kuat dan kompetisi yang intens.

Pada tahun 2023 jumlah total pertandingan global *Mobile Legends Bang Bang* yang dimainkan sebanyak 3.598.092.486. Hal ini didukung oleh hasil survei digital yang didapatkan dari Telkomsel tSurvey.id oleh Annur tahun 2023 bahwa *Mobile Legends* paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan *game* ini dengan 2.000 responden di Indonesia sebanyak 1.000 responden di antaranya berasal dari Kota Bandung.

Penelitian yang dilakukan oleh Bonnaire *et al.* (2019) ditemukan bahwa pemain MOBA cenderung memiliki skor depresi yang lebih tinggi dan kesulitan menggambarkan perasaan mereka. Genre MOBA juga lebih rentan terhadap *Internet Gaming Disorder* karena karakteristik *game play Mobile Legends* yang adiktif dan komunitas yang mendukung, menjadi salah satu bentuk pelarian yang populer di kalangan individu berusia *emerging adulthood* yang memiliki kepribadian neurotisme. Selain itu, *Mobile Legends* menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif dan sering kali membutuhkan kerjasama tim yang intens. Jika seseorang bersosialisasi kurang baik di kehidupan nyata, maka mereka akan menggunakan *game online* sebagai pelarian karena dalam *game* ini sering kali memiliki sistem *reward* yang kuat, seperti sistem level dan peringkat, yang memberikan motivasi tambahan bagi pemain untuk terus bermain dan mencapai prestasi tertentu.

Penelitian-penelitian sebelumnya berfokus pada hubungan atau keterkaitan antara kecanduan *game online* dengan kepribadian neurotisme. Namun terdapat perbedaan hasil riset terdahulu (Akbari *et al.*, 2021) dan data demografi belum diketahui, demikian peneliti tertarik untuk meneliti profil *gamers Mobile Legends* berusia *emerging adulthood* yang memiliki kepribadian neurotisme.

## B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *snowball sampling*. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah *gamers emerging adulthood* dengan rentang usia 18-25 tahun, termasuk pada kelompok *Internet Gaming Disorder* kategori *moderate* dan kategori *severe* berdasarkan *screening* melalui skala GAS, dan aktif bermain *game Mobile Legends Bang Bang* selama minimal 4 jam/hari. Analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengambilan data, didapatkan 455 responden yang turut berpartisipasi. Terdapat 198 responden yang tidak termasuk kedalam kategori IGD *moderate* dan *severe*, serta 6 responden yang tidak memenuhi kriteria usia. Sehingga setelah diberlakukan seleksi dan pembersihan data, hanya 251 responden yang memenuhi kriteria penelitian (55%). Berikut adalah hasil analisa peneliti.

**Tabel 1.** Kategorisasi Kriteria *Gaming Addiction Scale* (GAS)

| Kategori        | Frekuensi | Presentase |
|-----------------|-----------|------------|
| <i>Moderate</i> | 84        | 34         |
| <i>Severe</i>   | 167       | 66         |
| Jumlah          | 251       | 100        |

*Mobile Legends* usia *emerging adults* di Kota dengan kategori IGD *moderate* (34%) dan 167 *gamers* kategori IGD *severe* (66%).

**Tabel 2.** Data Demografi Responden

| Kategori                                            |                   | Frekuensi | Presentase |
|-----------------------------------------------------|-------------------|-----------|------------|
| Jenis Kelamin                                       | Laki-laki         | 180       | 72         |
|                                                     | Perempuan         | 71        | 28         |
| Usia                                                | 18                | 13        | 5          |
|                                                     | 19                | 24        | 10         |
|                                                     | 20                | 38        | 15         |
|                                                     | 21                | 65        | 26         |
|                                                     | 22                | 44        | 18         |
|                                                     | 23                | 26        | 10         |
|                                                     | 24                | 21        | 8,3        |
|                                                     | 25                | 20        | 7,7        |
| Durasi Bermain<br><i>Game Mobile Legends</i>        | 2-4 jam per hari  | 40        | 16         |
|                                                     | 5-7 jam per hari  | 129       | 51         |
|                                                     | >8 jam per hari   | 82        | 33         |
| Waktu Terlama<br>Bermain <i>Game Mobile Legends</i> | 1-5 jam           | 11        | 4          |
|                                                     | 6-12 jam          | 30        | 12         |
|                                                     | 13-18 jam         | 140       | 56         |
|                                                     | 19-24 jam         | 54        | 21         |
|                                                     | Lebih dari 24 jam | 16        | 6          |

Hasil dari tabel 2 menunjukkan bahwa dari 251 responden, didominasi oleh jenis kelamin laki-laki sebanyak 180 orang (72%). Terkait dengan usia, paling banyak gamers berusia 21 tahun sebanyak 65 orang (26%), usia 22 tahun sebanyak 44 orang (18%), usia 20 tahun sebanyak 38 orang (15%), usia 23 tahun sebanyak 26 orang dan usia 19 tahun sebanyak 24 orang (10%), usia 24 tahun sebanyak 21 orang (8,3%), usia 25 tahun sebanyak 20 orang (7,7%), usia 18 tahun sebanyak 13 orang (5%). Terkait dengan durasi bermain game, didominasi oleh 129 orang yang bermain selama 5-7 jam per hari (51%), selanjutnya 82 orang yang bermain lebih dari 8 jam per hari (33%), dan sebanyak 40 orang bermain selama 2-4 jam per hari (16%). Terkait waktu terlama bermain game, yang paling banyak adalah 13-18 jam sebanyak 140 orang (56%), diikuti oleh 19-24 jam sebanyak 54 orang (21%), 6-12 jam sebanyak 30 orang (12%), lebih dari 24 jam oleh 16 orang (6%), dan 1-5 jam sebanyak 11 orang (4%).

**Tabel 3.** Analisis Alasan Bermain *Game* dan Perasaan Setelah Bermain *Game*

| Kategori                                     |                                                                         | Frekuensi | Presentase |
|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------|------------|
| Alasan Bermain<br><i>Game Mobile Legends</i> | Mengisi waktu luang                                                     | 160       | 64         |
|                                              | Mencari hiburan                                                         | 196       | 78         |
|                                              | Menghindari masalah yang ada di kehidupan                               | 102       | 41         |
|                                              | Merasa gelisah/sedih / frustasi ketika sedang tidak bermain <i>game</i> | 69        | 27         |

|                                                     |        |     |    |
|-----------------------------------------------------|--------|-----|----|
| Perasaan Setelah Bermain <i>Game Mobile Legends</i> | Senang | 207 | 82 |
|                                                     | Pusing | 73  | 29 |
|                                                     | Lelah  | 99  | 39 |
|                                                     | Kesal  | 78  | 31 |

*Dependent Variable: Internet Gaming Disorder*

Hasil dari tabel 3 menunjukkan bahwa dari 251 responden, terkait dengan kategori alasan bermain, didapatkan bahwa paling banyak *gamers* bermain dengan alasan “mencari hiburan” sebanyak 196 orang (78%), diikuti dengan alasan “mengisi waktu luang” sebanyak 160 orang (64%), lalu dengan alasan “menghindari masalah yang ada di kehidupan” sebanyak 102 orang (41%). Terakhir dengan alasan “merasa gelisah / sedih / frustrasi ketika tidak bermain *game* sebanyak 69 orang (27%). Sementara itu, terkait dengan perasaan yang mereka alami setelah bermain adalah perasaan “senang” (207 orang), meskipun terdapat pula perasaan negatif seperti “lelah” (99 orang), “kesal” (78 orang), dan “pusing” (73 orang) setelah bermain *game*.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebanyak 251 *gamers* usia *emerging adulthood* dengan rentang 18-25 tahun di Kota Bandung mengalami *internet gaming disorder* dengan rata-rata berada pada kategori IGD *severe*, dimana *gamers* laki-laki lebih mendominasi sebanyak 180 orang. *Gamers* usia *emerging adulthood* paling banyak pada usia 21 tahun dengan durasi bermain *game* 5-7 jam/hari sebanyak 129 orang dan waktu terlama bermain *game Mobile Legends* adalah 13-18 jam. Alasan para *emerging adults* ini sebagian besar adalah untuk mencari hiburan dan merasa senang setelah bermain *game Mobile Legends*.

#### Ucapan Terimakasih

Ucapan puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT. serta terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Fanni Putri Diantina, S.Psi., M.Psi., Psikolog. selaku dosen pembimbing yang tak kenal lelah dalam proses mengarahkan, mengapresiasi, memberikan motivasi, dan meluangkan waktunya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Peneliti juga mengungkapkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat berjalan sampai selesai.

#### Daftar Pustaka

- APJII. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. Jakarta: SRA consulting.
- Adristiyani, N. A., & Halimah, L. (2021). Pengaruh Uses And Gratification terhadap Adiksi Instagram pada Emerging Adulthood di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.151>
- Afiani, D., Widyorini, E., & Primastuti, E. (2023). Relationship Between Escapism Behavior and Neurotism Personality on Online Game Addiction in Adolescents. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 15(1), 60-67. <https://doi.org/10.31289/analitika.v15i1.9180>
- Akbari, M., Seydavi, M., Spada, M. M., Mohammadkhani, S., Jamshidi, S., Jamaloo, A., & Ayatmehr, F. (2021). The Big Five personality traits and online gaming: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 611-625. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00050>

- Annur, C. M. (2023). Mobile legends Game Seluler Paling Disukai di Indonesia. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469-480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>.
- Arnett, J. J. (2014). *Emerging Adulthood: The Winding Road from the Late Teens through the Twenties*. Oxford University Press.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive psychiatry*, 94, 152117. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.152117>
- Billeux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., & Zullino, D. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviors in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29, 103-109.
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet Gaming Disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research* 210(3), 1262-1268. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Cudo, A., Szewczyk, M., Błachnio, A., Przepiórka, A., & Jarzabek-Cudo, A. (2020). The role of depression and self-esteem in Facebook intrusion and gaming disorder among young adult gamers. *Psychiatric Quarterly*, 91, 65-76. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09685-6>
- Data Reportal. Digital Around The World. Diakses dari [https://datareportal-com.translate.google/global-digital-overview?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://datareportal-com.translate.google/global-digital-overview?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., & Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian Young Adults. *International journal of environmental research and public health*, 17(21), 8201. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>
- Entertainment Software Association. (2019). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Diakses dari: <https://www.theesa.com/esa-research/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Faizin, E. (2021, Maret 1). *Gegara Game Online, Pria Pekanbaru Nekat Jambret HP Anak Petinggi Polisi*. Diakses dari: <https://riau.suara.com/read/2021/03/01/140059/gegara-game-online-pria-pekanbaru-nekat-jambret-hp-anak-petinggi-polisi>
- Iswinarno, C. (2020). *Kecanduan Mobile Legend, Remaja di Kebumen Nekat Curi Gabah Petani*. Diakses dari: <https://www.suara.com/news/2020/05/28/170600/kecanduan-mobile-legend-remaja-di-kebumen-nekat-curi-gabah-petani?page=all>
- Király, O., Slezcka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253-260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>

- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field: Response to the commentaries. *Journal of behavioral addictions*, 6(2), 133-141. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.032>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959-966. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.024>
- Király, O., Koncz, P., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2023). Gaming disorder: A summary of its characteristics and aetiology. *Comprehensive Psychiatry*, 122, 152376. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2023.152376>
- John, O.P., & Srivastava, S. (2009). The Big Five Trait Taxonomy: History, Measurement, and Theoretical Perspectives. *Handbook of Personality: Theory and Research*, 2: 102-138.
- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lopez-Fernandez, O., Romo, L., Kern, L., Rousseau, A., Lelonek-Kuleta, B., Chwaszcz, J., & Kuss, D. J. (2023). Problematic Internet Use among Adults: A Cross-Cultural Study in 15 Countries. *Journal of Clinical Medicine*, 12(3), 1027. <https://doi.org/10.3390/jcm12031027>
- Lokananta, A. C. (2020). Interpersonal Communication Behavior Online Game Addict: Case Study on Mobile Legends Bang Bang Online Game Addict in South Tangerang, Indonesia. In *Proceedings of the 1st International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life*
- Mariyani. (2022). Cognitive Behavior Therapy untuk Menurunkan Tingkat Gangguan Depresi Sedang (F32.1). *Jurnal Riset Psikologi*, 123–130. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i2.1602>
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human behavior*, 45, 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Purnama, H., Hedi Wahyudi, & Suhana. (2023). Terapi Berbasis Internet Untuk Meningkatkan Self-Regulasi Pada Mahasiswa Dengan Internet Gaming Disorder. *Jurnal Riset Psikologi*, 1–8. <https://doi.org/10.29313/jrp.v3i1.1704>
- Putri, B. A., & Wahyudi, H. (2022). Hubungan Antara Problematic Internet Use dengan Subjective Well Being Anak dan Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 13–20. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i1.668>
- Santrock, J. (2018). *Life-Span Development* 13th ed. Erlangga.
- 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. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094>

- Surahman, E., Lukman, L., & Nurdin, M. N. H. (2022). Neuroticism dan kecanduan pada game multiplayer online battle arena. *Cognicia*, 10(2), 126-131. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v10i2.22424>
- Triutama, A., & Yanuvianti, M. (2021). Profil Kepribadian Gamers Esports Dota 2 di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.86>
- Warmelink, H., Harteveld, C., & Mayer, I. (2009, January). Press Enter or Escape to Play- Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming. In DiGRA Conference (pp. 1-11).
- Warmelink, L., & Valkenburg, P. M. (2019). Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet Gaming Disorder symptoms. *Journal of Media Psychology*, 31(1), 1-14.