

Pengaruh Motif *Gaming Mobile Legends* terhadap *Internet Gaming Disorder* pada *Emerging Adulthood*

Anisa Tsaniya Faza*, Lilim Halimah

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

*anisatfaza@gmail.com, aumisyanida@gmail.com

Abstract. The motive of social, escape, coping, competition, skill development, fantasy, and recreation are driving factors that can determine whether gaming is beneficial or detrimental to users. It becomes detrimental if the chosen motive leads to a behavioral problem called Internet Gaming Disorder (IGD). Mobile Legends was chosen as most played online game in Bandung, whose users belong to emerging adulthood. Emerging adulthood is faced with a situation full of uncertainty, and online games are an option to reduce the fatigue of the situation experienced. This study aims to obtain empirical data regarding the influence of Mobile Legends Gaming Motives on Internet Gaming Disorder (IGD) in emerging adulthood. The causality method is used by selecting 106 samples based on the purposive sampling technique. Data collection uses the Motive for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) to measure the gaming motive and The Internet Gaming Disorder Scale (IGDS) to measure the Internet Gaming Disorder (IGD) variable. Data analysis used multiple linear regression tests. As a result, Mobile Legends gaming motives simultaneously have a 28.3% effect on Internet Gaming Disorder (IGD) with P value = $0.000 < 0.05$. While partially, the only thing that significantly affects Internet Gaming Disorder (IGD) is escape with a P value = $0.001 < 0.05$.

Keywords: *Gaming Motives, Internet Gaming Disorder (IGD), Mobile Legends, Emerging Adulthood.*

Abstrak. Motif *gaming* yang terdiri dari *social, escape, coping, competition, skill development, fantasy, dan recreation* merupakan faktor pendorong yang dapat menentukan apakah perilaku bermain *game* menjadi menguntungkan atau merugikan bagi penggunanya. Menjadi merugikan jika motif yang dipilih mengarah pada masalah gangguan perilaku atau disebut *Internet Gaming Disorder (IGD)*. *Mobile Legend* dipilih sebagai *game online* yang paling banyak digunakan di Kota Bandung, yang penggunanya termasuk kelompok usia *emerging adulthood*. Masa *emerging adulthood* dihadapkan pada situasi yang penuh ketidakpastian, dan *game online* menjadi opsi untuk mereduksi kepenatan yang dialami. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh Motif *Gaming Mobile Legends* terhadap *Internet Gaming Disorder (IGD)* pada usia *emerging adulthood*. Metode kausalitas digunakan dengan memilih 106 sampel berdasarkan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan alat ukur *Motive for Online Gaming Questionnaire (MOGQ)* untuk mengukur variabel motif *gaming* dan *Internet Gaming Disorder Scale (IGDS)* untuk mengukur variabel *Internet Gaming Disorder (IGD)*. Analisis data menggunakan uji regresi linier berganda. Hasilnya, motif *gaming Mobile Legends* secara simultan memberikan pengaruh sebesar 28.3% terhadap *Internet Gaming Disorder (IGD)* dengan nilai $P = 0.000 < 0.05$. Sedangkan secara parsial, yang secara signifikan memberikan pengaruh terhadap *Internet Gaming Disorder (IGD)* hanya motif *escape* dengan nilai $P = 0.001 < 0.05$.

Kata Kunci: *Motif Gaming, Internet Gaming Disorder (IGD), Mobile Legends, Emerging Adulthood.*

A. Pendahuluan

Bermain *game online* dapat memberikan manfaat sekaligus dampak negatif bagi penggunanya, sebagaimana penelitian di Taiwan yang memperoleh hasil bahwa *game online* digunakan sebagai sarana yang tidak hanya dapat memperluas eksistensi diri tetapi juga dapat memenuhi peran yang tidak terpenuhi di dunia nyata, terutama berkaitan dengan hubungan interpersonal dan perilaku melarikan diri dari keterbatasan di kehidupan nyata untuk mendapatkan ruang bertahan dan perasaan aman [1]. Selain itu, karena internet memberikan kemudahan akses untuk *gamer* terhubung ke seluruh dunia, maka penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa universal secara tidak langsung meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.

Bermain *game online* juga dapat mendorong respons neurologis yang mempengaruhi perasaan senang dan berharga, namun secara ekstrem dapat dimanifestasikan sebagai masalah kecanduan atau dalam DSM V disebut dengan istilah *Internet Gaming Disorder* (IGD). Jika melihat dari laporan di media masa, *Mobile Legends* membuat perilaku seseorang menjadi tidak terkontrol, tidak peduli tentang apa yang terjadi disekitarnya, dan menurunkan kondisi perekonomian keluarga karena pembelian item dalam *game* [2]. Dampak lainnya, mengalami frustrasi dan terdiagnosa *stroke* karena kurangnya waktu tidur akibat bermain *game Mobile Legends*, bahkan tidak ingin menghentikan permainan ketika mata sudah mulai berair dan lelah [3].

Berdasarkan data dari lembaga riset *We Are Social* menunjukkan bahwa *Mobile Legends* menduduki peringkat pertama sebagai *game online* yang paling banyak diunduh di Indonesia [4]. Tercatat 34 juta pengguna aktif dengan sebanyak 52% pemain *Mobile Legends* berasal dari pulau Jawa, salah satunya Kota Bandung yang berada di rentang usia 18-40 tahun [5]. Jika dilihat secara lebih terperinci, sebuah penelitian memperoleh hasil bahwa rentang usia 18-25 tahun atau disebut *emerging adulthood* menunjukkan kemungkinan masalah perilaku bermain *game* tertinggi diantara kelompok usia lainnya [6].

Secara bertahap mereka melalui proses pendewasaan, berada pada ketidakpastian hidup yang ditandai dengan penerimaan tanggung jawab. Kemudian karena kehidupan yang belum stabil maka hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian dari mereka mungkin mengalami masalah kesehatan mental yang serius seperti depresi, masalah terkait peran dan kewajiban di masyarakat [7]. Hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan ambivalensi pada *emerging adulthood* tentang peran dan tanggung jawab orang dewasa [8]. Di Indonesia sendiri, karakteristik *emerging adulthood* dimaknai sebagai masa yang penuh kemungkinan karena mereka cenderung pesimis dan memiliki kekhawatiran pada masa depannya [9]. Dalam kondisi *Internet Gaming Disorder* (IGD), kelompok usia tersebut menunjukkan faktor resiko untuk masalah *psychosocial well-being* dan pada tingkat IGD yang lebih tinggi menunjukkan rendahnya *life satisfaction* [10], [11]. Penelitian lain memperoleh hasil bahwa IGD yang tinggi menunjukkan tingkat depresi, kecemasan, dan stress yang tinggi pula, selain itu, tekanan psikologis juga menunjukkan hubungan yang lebih kuat dengan tingkat keparahan IGD [12]. Dampak negatif dari *game online* menjadi penting untuk diperhatikan karena IGD menimbulkan resiko yang berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan, muncul juga permasalahan yang tidak hanya pada pemainnya tetapi juga dengan orang disekitarnya.

Motif *gaming* berfungsi sebagai langkah pertama untuk memahami keterlibatan awal yang tinggi pada pengembangan perilaku bermain *game online* menjadi masalah perilaku kompulsif yang lebih parah [1], [13]. Motif adalah faktor psikologis yang relevan dimana strategi preventif dan intervensi dapat difokuskan [14]. Motif juga dipahami sebagai faktor etiologis utama yang mengarah pada *disordered behavior* [15]. Motif *gaming* dapat beragam tergantung kebutuhan *gamers* dan aktivitas virtual *game*-nya. Merujuk pada saran penelitian sebelumnya, penting untuk mengungkapkan bagaimana gambaran motif pada berbagai jenis aplikasi *gaming*, terutama terkait dengan motif mana yang dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya [16]. Secara teoritis, keberagaman latar belakang motif seseorang dalam bermain *game* berkaitan dengan aktivitas virtual dan pemenuhan kebutuhan kondisi masyarakat sesuai perkembangan zaman yang berpotensi mengalihkan penggunanya dari aktivitas nyata, sehingga penggunaan *game online* dapat diprediksi bermasalah dan memungkinkan resiko gangguan [16].

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh motif *gaming Mobile Legend* terhadap *Internet Gaming Disorder (IGD)* pada *emerging adulthood*. Maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran motif *gaming* pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
2. Bagaimana gambaran internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
3. Seberapa besar pengaruh motif social terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
4. Seberapa besar pengaruh motif escape terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
5. Seberapa besar pengaruh motif competition terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
6. Seberapa besar pengaruh motif coping terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
7. Seberapa besar pengaruh motif skill development terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
8. Seberapa besar pengaruh motif fantasy terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?
9. Seberapa besar pengaruh motif recreation terhadap internet gaming disorder pada *emerging adulthood* pemain *Mobile Legends*?

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian kausalitas dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pemain aktif *Mobile Legends* yang terhitung minimal 12 bulan terakhir, bermain minimal 4 jam/hari, 18-25 tahun, dan berdomisili di Kota Bandung. Dalam penelitian ini, jumlah populasi tidak diketahui secara akurat, sehingga untuk menentukan jumlah sampel, mengacu pada formulasi penentuan sampel dari Lemeshow.

Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memperoleh sampel yang terindikasi mengalami IGD. Dihasilkan total sampel sebanyak 106 orang dengan 103 orang berjenis kelamin laki-laki dan 3 orang kelamin perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner secara *online* melalui *google form*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengaruh Motif Gaming (X) Terhadap Internet Gaming Disorder (Y)

Berikut penelitian mengenai pengaruh motif *gaming* terhadap *internet gaming disorder (IGD)*. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Pengaruh Simultan Motif *Gaming* (X) terhadap *Internet Gaming Disorder* (Y)

Variable	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
X terhadap Y	0.532	0.283	0.232	4.028

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Secara bersamaan atau simultan pada ketujuh motif *gaming*, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap IGD sebesar 28.3%. Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang memperoleh nilai pengaruh signifikan antara motif *gaming* dan IGD [20]. Motif *gaming* berpengaruh terhadap IGD karena melalui pengukurannya dapat menelusuri karakteristik *gamers*, apakah motif yang dipilih akan menguntungkan atau merugikan terkait perilaku bermainnya. Menjadi merugikan ketika sudah menunjukkan gejala IGD berdasarkan 9 kriteria yang dipenuhi.

Tabel 2. Pengaruh Parsial Motif *Gaming* (X) terhadap *Internet Gaming Disorder* (Y)

Variable	Standardized Coefficients	Corellation	Precentation
	B	Zero-Order	
Motif <i>Social</i>	-0.065	0.175	-11%
Motif <i>Escape</i>	0.573	0.502	29%
Motif <i>Competition</i>	0.073	0.304	2%
Motif <i>Coping</i>	0.213	0.395	8%
Motif <i>Skill Development</i>	0.046	0.250	1%
Motif <i>Fantasy</i>	0.141	0.302	4%
Motif <i>Recreation</i>	0.020	0.210	0.42%

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Untuk mengetahui pengaruh aspek motif *gaming* secara terpisah, dilakukan pengolahan koefisien determinasi parsial. Hasilnya, sebesar 29% motif *escape* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan variabel IGD. Penelitian lain memperoleh hasil bahwa motif *escape* sebagai prediktor terhadap gangguan permainan dan menjadi lebih tinggi diantara *gamer* dengan IGD [19], [21], [22]. *Gamer* yang memiliki motif *escape* menganggap *game* sebagai tempat untuk menghilangkan *stress*, agresi, dan *anxiety* akibat masalah yang dialaminya tersebut [16], mereka lebih mudah meninggalkan masalah yang terjadi dalam hidupnya dan memilih untuk bermain *game*. Hal ini berkaitan dengan kebutuhan untuk melepaskan diri dari rasa sakit, kekhawatiran dan kesulitan di dunia nyata [23]. Berkaitan dengan hal tersebut, *emerging adulthood* berada pada masa dimana struktur kehidupan yang penuh ketidakpastian. Situasi ini akhirnya membuat mereka *escape* dari realita dengan memilih *game online* sebagai tujuan.

Motif *social* adalah faktor yang menjadi alasan seseorang bermain *game*, ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan kesenangan mengenal, bergaul, dan bermain bersama orang lain [16]. *Mobile Legends* penggunaannya melibatkan banyak orang dengan membentuk sebuah tim untuk bermain, sehingga sangat memungkinkan terjadinya interaksi sosial diantara pemain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan adanya peparuh antara motif *social* dengan IGD bahkan pada *gamer* yang tidak bermasalah sekalipun [24]. Namun berbeda hasilnya dengan pengaruh motif *social* terhadap IGD dalam penelitian ini.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, motif *social* lebih tinggi pada *games* MOBA, namun pengaruh yang signifikan hanya muncul pada *gamers* berjenis kelamin perempuan [23]. Sesuai dengan penelitian ini yang menunjukkan lebih banyak *gamers* berjenis kelamin laki-laki, dimana *Mobile Legends* yang juga termasuk dalam jenis MOBA. Faktor lain berkaitan dengan ciri perkembangan usia *emerging adulthood* yaitu kehidupan sosial dengan orang sekitar menjadi hal penting bagi mereka dalam membentuk otonomi yang besar dalam dirinya saat menjalani kehidupan. Secara teori, kematangan kognitif sosial memungkinkan *emerging adulthood* untuk memahami diri sendiri dan orang lain secara lebih baik daripada yang mereka lakukan saat remaja [8].

Pemain *Mobile Legends* bersama tim berkoordinasi, berkonsentrasi, dan menggunakan kemampuan bermainnya untuk memenangkan permainan, mereka bersaing dengan tim lawan untuk menghancurkan *base* dan melanjutkan permainan ke tahap berikutnya. Perilaku tersebut didorong oleh motif motif *competition* dan *skill development*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persaingan untuk mencapai kemenangan dalam *game Mobile Legends* tidak menjadi sebuah pemicu untuk adanya keinginan *gamers* terus bermain. Upaya mengembangkan kemampuan bermain *game* tidak menunjukkan ciri *self-focused age* pada masa

emerging adulthood karena kemampuan yang dikembangkan pada masa ini terkait dengan kewajiban yang harus dijalankan dimasa dewasanya kelak. Hal tersebut didukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa *gamers* yang bermain *game online* untuk meningkatkan keterampilan tidak terlalu rentan terhadap IGD sehingga mengurangi potensi gangguan perilaku berdasarkan tujuan *therapeutic* [25]. Namun demikian, individu yang memiliki lebih banyak persepsi negatif tentang kemampuan dan perilaku terkait emosi mereka lebih cenderung menjadi *gamers* yang tidak teratur, sehingga *game* memberikan efek negatif bagi kehidupan mereka [26].

Berdasarkan periode perkembangan *emerging adulthood*, proses dalam upaya menghadapi tekanan kehidupan yang dirasakan, serta respon yang ditampilkan dalam berbagai bentuk perilaku tergantung dari sejauh mana seseorang melihat masalahnya atau yang disebut sebagai strategi *coping*. Dalam penelitian ini *Mobile Legends* dapat dikatakan sebagai tempat untuk *escape* dari masalah yang dialami *emerging adulthood*, namun tidak termasuk kedalam strategi *coping* mereka. Bukan pula tempat untuk *gamers* menyalurkan agresi dan tekanan yang dirasakan. Penelitian di Tiongkok menunjukkan kemungkinan yang kecil untuk mempertimbangkan efek *coping* dari *game online* pada dorongan agresif [25]. Selaras dengan penemuan penelitian yang menyatakan bahwa motif *coping* tidak dapat diprediksi sebagai dasar yang mempengaruhi perilaku bermain *game* menjadi sebuah masalah gangguan *internet gaming* [27]. Akan tetapi berbeda hasilnya dengan penelitian yang terfokus pada *pro-player* yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan gangguan perilaku *game online* pada motif *social*, *competition*, *coping* dan *skill development* [28].

Bedanya dengan mereka yang bermain *game* atas dasar motif *fantasy* yaitu identitas diri yang baru dibentuk sebagai *hero* dalam *Mobile Legends*. Dalam penelitian ini, motif *fantasy* tidak menjadi faktor yang berpengaruh pada IGD, ini berhubungan dengan ciri *emerging adulthood* yang menemukan makna identitas diri melalui eksplorasi pada aspek pendidikan, pekerjaan, hubungan interpersonal, dan ideologi. Menurut hasil penelitian sebelumnya, motif *gaming* berkorelasi positif dengan IGD tetapi motif *fantasy* dan *coping* adalah prediktor yang tidak signifikan dari IGD ketika gejala *psychiatric* dipertimbangkan [29].

Sedangkan pada motif *recreation*, *game* dianggap sebagai satu-satunya tempat untuk mendapat kesenangan, namun tidak berkaitan dengan pelarian dari masalah ataupun perubahan identitas diri. Berdasarkan hasil pengukuran uji regresi, motif *recreation* adalah motif yang mendominasi pada seluruh kategori IGD. Hal ini dapat disebabkan oleh jenis *game Mobile Legends* yang dipilih untuk kegiatan berulang yang dimainkan. Jenis *game* ini memberikan kemudahan bagi pemainnya untuk mengakses, menggunakan, dan menjadikannya sebagai sumber pendapatan.

Meskipun demikian, motif *recreation* hanya dianggap sebagai alasan yang paling banyak mendorong sampel penelitian untuk bermain *Mobile Legends*. Motif *recreation* ini mencerminkan motif yang tidak hanya dipilih untuk mengatasi suasana hati yang negatif tetapi juga untuk suasana hati yang lebih positif [25]. Didukung oleh penelitian yang menjelaskan jika seseorang bermain *game* untuk motif *recreation* maka tidak akan menimbulkan kekhawatiran pada dampak buruk yang mungkin terjadi, bahkan untuk penggunaan yang berulang dan dalam jangka waktu yang lama [23]. Hal ini terkait dengan motivasi umum *gamers* dalam bermain *game* untuk tujuan bersantai dan menghilangkan rasa bosan dari aktivitas rutin yang dilakukan.

D. Kesimpulan

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

1. Penelitian menunjukkan bahwa sebesar 28.3% variabel *internet gaming disorder* dipengaruhi oleh variabel motif *gaming*.
2. Motif *escape* merupakan motif *gaming Mobile Legends* yang secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan variabel IGD pada *emerging adulthood*.
3. Sedangkan motif *gaming Mobile Legends* pada *emerging adulthood* yang tidak berpengaruh pada peningkatan variabel IGD adalah motif *social*.
4. *Gamers Mobile Legends* kelompok usia *emerging adulthood* di Kota Bandung didominasi oleh individu yang tergolong kategori *moderate* pada IGD, artinya banyak

gamers yang perilaku bermainnya berpotensi semakin memburuk apabila motif *gaming* yang dimiliki cenderung pada motif *escape*.

5. Motif *recreation* adalah motif yang paling banyak dipilih. Namun demikian, motif yang mendominasi tidak menjadi penentu sebuah perilaku yang mengarah pada IGD.

Acknowledge

Penelitian ini bukan hanya semata-mata atas usaha penulis sendiri, melainkan adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Lilim Halimah, BHS, MHSPY, selaku dosen pembimbing, seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian, dan orang-orang yang berperan penting bagi peneliti dalam aspek moril dan materil.

Daftar Pustaka

- [1] W. A. N. Chin-Sheng and W. Bin Chiou, "Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan," *Cyberpsychology Behav.*, vol. 9, no. 6, pp. 762–766, 2006, doi: 10.1089/cpb.2006.9.762.
- [2] H. Aco, "Mengeluh Tak Enak Badan, Siswi SMP Meninggal Dunia Diduga Karena Kecanduan Game Online - Halaman 2 - Tribunnews.com," *Tribunnews.com*, 2021. <https://www.tribunnews.com/regional/2021/05/27/mengeluh-tak-enak-badan-siswi-smp-meninggal-dunia-diduga-karena-kecanduan-game-online?page=2> (accessed Jan. 09, 2022).
- [3] S. A. Budhi, "Suami Kecanduan Main Mobile Legend, Istri Curhat di Kolom Review Google PlayStore: Sekalinya Ada Uang Bukannya Kasih Nafkah, Malah Beli Item Game!," *Grid.id*, 2020. <https://www.grid.id/read/042012227/suami-kecanduan-main-mobile-legend-istri-curhat-di-kolom-review-google-playstore-sekalinya-ada-uang-bukannya-kasih-nafkah-malah-beli-item-game> (accessed Jan. 09, 2022).
- [4] D. Novianty and L. S. Utami, "Gara-gara Mobile Legend, Perempuan Ini Terkena Stroke," *Suara.com*, 2018. <https://www.suara.com/tekno/2018/06/14/144500/gara-gara-mobile-legend-wanita-ini-terkena-stroke> (accessed Jan. 09, 2022).
- [5] C. M. Annur, "Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu | Databoks," *Statista*, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu> (accessed Jan. 07, 2022).
- [6] We Are Social and Hootsuite, "Digital 2022: Indonesia. In Global Digital Insight," *Datareportal.Com*. p. 79, 2022, [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>.
- [7] A. Pratnyawan and R. D. Rachmanta, "Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini," 2021. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=1> (accessed Jan. 08, 2022).
- [8] A. Cudo, N. Kapiś, and E. Zabielska-Mendyk, "Personal distress as a mediator between self-esteem, self-efficacy, loneliness and problematic video gaming in female and male emerging adult gamers," *PLoS One*, vol. 14, no. 12, pp. 1–18, 2019, doi: 10.1371/journal.pone.0226213.
- [9] J. J. Arnett, "Emerging Adulthood : What Is It , and What Is It Good For?," vol. 1, no. 2, pp. 68–73, 2007.
- [10] J. J. Arnett, *Emerging Adulthood : The Winding Road From The Late Teens Through The Twenties*. Oxford University Press, 2004.
- [11] M. Aisyah and M. S. Utami, "Quarter Life Crisis Pada Emerging Adult Di Indonesia," *Universitas Gajah Mada*, 2020. <http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/189610> (accessed Jun. 19, 2022).
- [12] Z. Teng, H. M. Pontes, Q. Nie, G. Xiang, M. D. Griffiths, and C. Guo, "Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and

- emerging adults,” *Addict. Behav.*, vol. 110, p. 106530, 2020, doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106530.
- [13] R. Festl, M. Scharrow, and T. Quandt, “Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults,” *Addict. Res.*, pp. 592–599, 2012, doi: 10.1111/add.12016.
- [14] H. Y. Wong *et al.*, “Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress,” *Int. J. Environ. Res. Public Health*, vol. 17, no. 6, pp. 1–13, 2020, doi: 10.3390/ijerph17061879.
- [15] Z. Demetrovics and M. D. Griffiths, “Behavioral addictions: Past, present and future,” *J. Behav. Addict.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–2, 2012, doi: 10.1556/JBA.1.2012.1.0.
- [16] J. L. Steadman, “Gaming Motivations as a Guide to Treating Problematic Gaming Behaviors,” *J. Technol. Behav. Sci.*, vol. 4, no. 4, pp. 332–339, 2019, doi: 10.1007/s41347-019-00103-z.
- [17] P. W. Kalivas and N. D. Volkow, “The neural basis of addiction: A pathology of motivation and choice,” *Am. J. Psychiatry*, vol. 162, no. 8, pp. 1403–1413, 2005, doi: 10.1176/appi.ajp.162.8.1403.
- [18] Z. Demetrovics *et al.*, “Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ),” *Behav. Res. Methods*, vol. 43, no. 3, pp. 814–825, 2011, doi: 10.3758/s13428-011-0091-y.
- [19] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and D. A. Gentile, “The internet gaming disorder scale,” *Psychol. Assess.*, vol. 27, no. 2, pp. 567–582, 2015, doi: 10.1037/pas0000062.
- [20] J. Kneer and D. Rieger, “Problematic Game Play: The Diagnostic Value of Playing Motives, Passion, and Playing Time in Men,” no. 2, pp. 203–213, 2015, doi: 10.3390/bs5020203.
- [21] D. J. Kuss, J. Louws, and R. W. Wiers, “Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games,” *Cyberpsychology, Behav. Soc. Netw.*, vol. 15, no. 9, pp. 480–485, 2012, doi: 10.1089/cyber.2012.0034.
- [22] S. Moudiab and M. M. Spada, “The relative contribution of motives and maladaptive cognitions to levels of Internet Gaming Disorder,” *Addict. Behav. Reports*, vol. 9, no. November 2018, p. 100160, 2019, doi: 10.1016/j.abrep.2019.100160.
- [23] M. Ballabio *et al.*, “Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study gaming? An empirical survey study,” *Addict. Res. 8 Theory*, vol. 0, no. 0, p. 000, 2017, doi: 10.1080/16066359.2017.1305360.
- [24] J. Billieux, G. Thorens, Y. Khazaal, D. Zullino, S. Achab, and M. Van Der Linden, “Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach,” *Comput. Human Behav.*, vol. 43, pp. 242–250, 2015, doi: 10.1016/j.chb.2014.10.055.
- [25] J. H. Kwon, C. S. Chung, and J. Lee, “The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games,” *Community Ment. Health J.*, vol. 47, no. 1, pp. 113–121, 2011, doi: 10.1007/s10597-009-9236-1.
- [26] S. Laconi, S. Pirès, and H. Chabrol, “Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology,” *Comput. Human Behav.*, vol. 75, pp. 652–659, 2017, doi: 10.1016/j.chb.2017.06.012.
- [27] H. Cole and M. D. Griffiths, “Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers,” *Cyberpsychology Behav.*, vol. 10, no. 4, pp. 575–583, 2007, doi: 10.1089/cpb.2007.9988.
- [28] S. N. Hikmah and L. Halimah, “Pengaruh Motif Bermain Game terhadap Adiksi PUBG pada Remaja,” no. 2009, pp. 232–238, 2020.
- [29] A. M. S. Wu, M. H. C. Lai, S. Yu, J. T. F. Lau, and M. W. Lei, “Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet gaming disorder symptoms among Chinese people,” *J. Behav. Addict.*, vol. 6, no. 1, pp. 11–20,

- 2017, doi: 10.1556/2006.6.2017.007.
- [30] K. Kircaburun, Z. Demetrovics, and M. D. Griffiths, "Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers : The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups," pp. 1446–1457, 2020.
- [31] D. F. Edy, E. Bellani, and M. Arifin, "Motive on Playing Online Game as Predictor of Adolescence's Problematic Online Gaming Use in Makassar," vol. 127, no. Icaaip 2017, pp. 259–263, 2018, doi: 10.2991/icaaip-17.2018.60.
- [32] I. R. Setiadie and F. P. Diantina, "Pengaruh Motif Gaming Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Pada Komunitas E-Sports Bandung," pp. 224–229, 2016.
- [33] O. Király *et al.*, "The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey," *J. Med. Internet Res.*, vol. 17, no. 4, p. e88, 2015, doi: 10.2196/jmir.3515.
- [34] X. Zhang, "Emerging Adulthood in Chinese Young People: Does ego identity status moderate the relationship between transition features and burnout?," vol. III, no. 2, p. 2016.
- [35] Putri, Balqis Andini, Wahyudi, Hedi. (2022). Hubungan Antara *Problematic Internetnet Use* dengan *Subjective Well Being* Anak dan Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2(1), 13-20.