

Hubungan *Subjective Well-Being* dengan *Flow* Bermain Game Mobile Legend pada Komunitas X

Muhammad Farheza Mahendra Hanafi*, Siti Qodariah

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

*mfarheza@gmail.com, siti.qodariah@yahoo.co.id

Abstract. The development of online games in the world is very rapid, including in Indonesia, both the players and the types of games. Mobile Legend is a Multiplayer Online Battle Arena type game and also an online game with the most users in Indonesia. Many researchers use online games as their research but only focus on negative things and also do not specialize in the types of games played by their users. The aim of this research is to obtain empirical data regarding the relationship of subjective well-being with the flow of playing mobile legend games in community x. The research design used in this research is a non-experimental quantitative research. In this study involved 36 active players in the x community in the city of Bandung. The measuring tools used are the Scale of Positive and Negative Experience (SPANE), the Satisfaction With Life Scale (SWLS) to measure subjective well-being and the Flow State Scale. Based on the results of data collection that has been done, 86.1% of community X game players have high subjective well-being, and 91.7% of players have high flow. The results of statistical tests show that subjective well-being and flow have a significant positive relationship of 73.3%

Keywords: *Subjective Well-Being, Flow, Game Online, Mobile Legend Player.*

Abstrak. Perkembangan game online di dunia sangat pesat tidak terkecuali di Indonesia baik para pemain dan juga jenis gamenya. Mobile Legend merupakan game berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* dan juga game online dengan pengguna terbanyak di Indonesia. Banyak peneliti yang menggunakan game online sebagai penelitiannya tetapi hanya berfokus pada hal negatif dan juga tidak mengkhususkan pada jenis game yang dimainkan oleh para penggunanya. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data empiris mengenai hubungan *subjective well-being* dengan *flow* bermain game mobile legend pada komunitas x. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif non eksperimental. Dalam penelitian ini melibatkan 36 pemain aktif pada komunitas x di kota Bandung. Alat ukur yang digunakan *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE), *Satisfaction With Life Scale* (SWLS) untuk mengukur *subjective well-being* dan *Flow State Scale*. Berdasar pada hasil pengumpulan data yang telah dilakukan sebanyak 86,1% pemain game komunitas X memiliki *subjective well-being* tinggi, dan 91,7% pemain memiliki *flow* tinggi. Hasil pengujian statistika menunjukkan jika *subjective well-being* dengan *flow* memiliki hubungan positif yang signifikan sebesar 73,3%

Kata Kunci: *Subjective Well-Being, Flow, Game Online, Pemain Mobile Legend.*

A. Pendahuluan

Di era globalisasi seperti sekarang ini, kemajuan teknologi sangat pesat, kemajuan teknologi juga memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan orang yang jauh dimana saja. Teknologi memiliki dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia, baik positif maupun negatif. Selain berdampak pada komunikasi, perkembangan teknologi juga sangat berpengaruh pada sektor hiburan, salah satunya game online. Perkembangan game online di dunia sangat pesat tidak terkecuali di Indonesia. Menurut Statista (2021) jumlah pemain game mobile di Indonesia mencapai 54,7 juta pada tahun 2020, jumlah tersebut meningkat sebesar 24% dari 44,1 juta dari tahun 2019, hal ini sekaligus membuat porsi unduhan game mobile Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara.

Game online memiliki daya tarik bagi para penggunanya karena game online memiliki berbagai jenis seperti *game action*, *adventure*, *life simulation game*, *real time strategy* (RTS), *role playing game* (RPG), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dan *first person shooter*. Salah satu game online yang sedang banyak di mainkan saat ini yaitu game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) *Mobile Legend* atau yang biasa disebut ML dimasyarakat. Martinus Manurung, *Head of Marketing and Business Development Esports* Moonton Indonesia menjelaskan, jumlah pemain aktif bulanan (*monthly active user*) Mobile Legends di seluruh dunia telah mencapai lebih dari 90 juta (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Meski jumlah pemain *Mobile Legends* (pemain aktif bulanan) di Asia Tenggara mencapai 70 juta, hampir 50% pemain Mobile Legends di Asia Tenggara berasal dari Indonesia. Menurut Moonton, dari 34 juta pemain mobile legends aktif bulanan di Indonesia, Jawa dan Sumatera mendominasi. Dimana pada pulau jawa kota Bandung yang mendominasi pengguna *mobile legend* sedangkan di pulau Sumatera kota Medan yang mendominasi. Berdasarkan hal tersebut membuat *Mobile Legend* menduduki peringkat pertama di Indonesia sebagai game terlaris mengalahkan rivalnya yang juga tidak kalah populer seperti *PUBG mobile* dan *Free Fire*.

Hadirnya *game online* tersebut memberikan dampak positif maupun negatif bagi para penggunanya *Game online* sebenarnya bisa menjadi hiburan, tetapi penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan gejala umum yang mirip dengan pecandu [1]. Selain kecanduan dampak negatif dari game online ialah muncul perilaku *agresi* seperti hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Tammy (2014) dimana hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat hubungan frekuensi bermain game online terhadap perilaku *agresi* pada remaja, disebutkan dalam penelitian tersebut, salah satu penyebab hal itu dapat terjadi dikarenakan tidak ada kontrol diri yang baik dari para remaja saat bermain game. Berfokus pada hal positif yang dihasilkan oleh bermain game online dari jenis game dan bagaimana seorang pemain dapat mengatur waktu bermainnya sehingga saat pemain merasakan kesenangan serta dapat mengurangi stress disaat bermain game tidak mengalami hal negatif seperti kecanduan. Menurut Chen (2007) sebuah *game* yang dirancang dengan baik dapat membuat para pemainnya untuk masuk ke dalam *Zona Personal Flow* yang bisa memunculkan perasaan bahagia. Untuk membuat sebuah *game* menjadi menarik, Chen (2007) juga mengatakan bahwa salah satu syarat awal yang dibutuhkan *game developer* adalah mengetahui apa yang diinginkan oleh pengguna [2].

Hasil penelitian yang dilakukan Hsu dan Lu (2004) menunjukkan bahwa kemudahan mengakses jenis *game* yang ingin dimainkan secara signifikan memprediksi flow. Dalam konteks *mobile gaming*, flow ditemukan sebagai mediator dari kemudahan penggunaan dan niat bermain. Dimana *Mobile Legend* merupakan *game mobile* yang membuat setiap orang yang mudah mengaksesnya dibandingkan dengan *game online* yang dimainkan di komputer [3]. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Churnawan (2017) mengenai pengalaman *flow* pada *professional game* di kota Bandung yang memiliki hasil bahwa para *professional game* di kota Bandung merasakan pengalaman *flow* saat bermain *game* [4].

Selain hasil penelitian tersebut peneliti disini melakukan survey pada pemain game *Mobile Legend* di komunitas x yang berada di kota Bandung, hasil yang di peroleh sebagai berikut. Pertama para anggota komunitas ini biasanya bermain selama 2 sampai 6 jam sehari bahkan ada beberapa anggotanya yang lebih dari rentang waktu tersebut, hal ini dilakukan untuk meningkatkan *skill* individu ataupun hanya untuk sekedar bersenang senang tetapi para anggota

tersebut tidak mengabaikan kehidupan nyata seperti sekolah atau bekerja. Kedua, para anggota memperoleh keuntungan saat menjuarai sebuah perlombaan berupa uang tunai ataupun non tunai. Ketiga, para pemain merasakan kesenangan atau perasaan marah saat bermain game *Mobile Legend*. Keempat, para pemain merasa dengan bermain game *Mobile Legend* dan masuk kedalam komunitas membuat lingkungan *social* mereka semakin luas seperti mendapatkan teman baru baik didalam game ataupun luar game selain itu ada juga bertujuan menjadi *professional game mobile legend* yang terkenal dan masuk kedalam tim impiannya. Kelima dalam komunitas ini para anggota sering juga mengadakan kompetisi dengan tujuan menjaga serta menambah kedekatan antar tim ataupun pemain yang bertanding.

Menurut hasil survey tersebut, para pemain memiliki alasan yang beragam bermain *Mobile Legend*. Menurut Hsu (2010) bahwa alasan seseorang untuk bermain game merupakan hasil dari *flow* [5]. Pada komunitas inipun relasi antar pemain terjalin baik sehingga interaksi didalam game ataupun diluar game dapat terjadi. hasil penelitian Weibel et al (2008) menunjukkan bahwa interaksi manusia memberikan lebih banyak pengalaman *flow* dibandingkan dengan interaksi mesin [6]

Adapun perilaku para pemain game di komunitas tersebut menunjukkan kriteria Subjective Well-being menurut diener. Dimana para pemain game tersebut merasakan emosi positif saat berlatih meningkatkan skill dan juga merasakan kesenangan bila sedang bermain game selain itu para pemain game tersebut tetap melaksanakan kewajibannya di dunia nyata seperti sekolah dan bekerja [7]. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian dari David et al. (2018) dimana *flow* memiliki hubungan yang signifikan dengan *subjective well-being*. Selain penelitian tersebut, ada juga yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara pengalaman *flow* dan kesejahteraan subjektif [8]. adapun hasil penelitian Johnson et al (2013) yang menemukan korelasi positif antara kebahagiaan dan perilaku game online [9]

Hasil penelitian dari purwaningtyas & mardiyanti (2021) Hubungan positif antara kesejahteraan subjektif dan intensitas game online menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas game online, semakin tinggi kesejahteraan subjektif. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa *flow* dan bermain game online berhubungan *subjective well-being*.

Dilihat dari hasil-hasil penelitian diatas dimana seorang pemain game dapat bermain hanyut didalam permainan sehingga waktu yang dirasakan saat bermain game beralu begitu cepat, serta merasakan emosi positif ataupun negative saat bermain selain itupun para pemain memiliki tujuan masing masing yang ingin dicapai ketika bermain game. Dalam komunitas ini pun para anggotanya memiliki hal tersebut, selain itu komunitas inipun didukung langsung oleh Moonton yang merupakan perusahaan yang membuat game *Mobile Legend* dengan tujuan pengembangan minat dan bakat para pemain *Mobile Legend* di daerah Bandung dalam bidang *E-Sport*. Hal tersebut membuat peneliti tertarik meneliti pada komunitas ini dimana para anggotanya pun tidak menjadikan game online sebuah pekerjaan.

Maka peneliti tertarik mengenai Hubungan Subjective Well-Being dengan Flow Bermain Game *Mobile Legend* Pada Komunitas X

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana subjective well-being pada pemain game Mobile Legend di komunitas x?
2. Bagaimana *flow* bermain Game Mobile legend di komunitas x?
3. Bagaimana hubungan subjective well-being dengan *flow* bermain game Mobile Legend pada komunitas x?
4. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data empiris mengenai bagaimana hubungan subjective well-being dengan *flow* bermain game mobile legend pada komunitas x.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode teknik analisis korelasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimental. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah anggota di komunitas x yang berjumlah 36 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dalam

bentuk *goolge form*, wawancara, dan studi pustaka.

Alat ukur *subjective well-being* yaitu *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE) dari Diener (2009) yang telah di adaptasi ke Bahasa Indonesia terdiri dari 12 item yang telah diadaptasi kedalam bahasa Indonesia. Terdiri 6 item untuk mengukur perasaan positif (SPANE-P) dan 6 item untuk mengukur perasaan negatif (SPANE-N). Pada alat ukur ini item menggunakan pernyataan *favourable*. Dan alat ukur *Satisfaction With Life Scale* (SWLS) dari Diener (1985) diadaptasi oleh Yusak Novanto terdiri dari 5 item dengan skala *likert* 1 (sangat tidak setuju) s/d 7 (sangat setuju).

Alat ukur *flow state scale* berupa kuesioner yang dimodifikasi oleh Rizky Purnomo berdasarkan teori yang diungkapkan menurut Csikszentmihalyi (1990) yang terdiri dari 36 item, dengan skala *likert* 1 (tidak setuju) s/d 5 (sangat setuju).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Data Subjective Well Being

Berikut adalah hasil *subjective well-being*, dengan menggunakan alat ukur SWLS dan SPANE. Hasil pengukuran dijelaskan pada tabel 1,2 dan 3.

Tabel 1. Kategorisasi *Subjective Well-Being* Berdasarkan Kepuasan Hidup

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Puas	31 - 35	0	0%
Puas	26 - 30	10	27,8%
Sedikit Puas	21 - 25	24	66,7%
Netral	20	0	0%
Sedikit Tidak Puas	15 - 20	2	5,5
Tidak Puas	10 - 14	0	0%
Sangat Tidak Puas	5 - 9	0	0%

Berdasarkan data yang dipaparkan diatas, diketahui bahwa kategorisasi data berdasarkan skor kepuasan hidup didominasi oleh skor yang menyatakan bahwa sebanyak 24 responden (66,7%) merasa sedikit puas akan hidupnya, sementara disusul dengan 10 responden (27,8%) yang menyatakan rasa puas akan hidupnya. Disisi lain terdapat 2 responden (5,5%) yang juga merasa sedikit tidak puas akan hidupnya.

Tabel 2. Kategorisasi *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE)

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
<i>Subjective Well-Being</i>	Rendah	15	41,7%
	Tinggi	21	58,3%

Total 36 100%

Berdasarkan dari penggambaran data pengalaman emosi positif dan negatif padapada tabel di atas, dari 36 responden didominasi oleh skor yang tinggi, hal ini ditunjukkan dengan hasil skor kategori tinggi yaitu sebanyak 21 responden (58,3 %), sedangkan 15 responden lainnya (41,7 %) berada pada kategori rendah

Tabel 3. Kategorisasi Variabel *Subjective Well-Being*

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
<i>Subjective Well-Being</i>	Rendah	5	13,9%
	Tinggi	31	86,1%
Total		36	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari sampel sebanyak 36 Responden sebagian besar memiliki *subjective well-being* yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil total skor kategori tinggi sebesar 86,1% dengan jumlah 31 orang. Hal tersebut dapat dikarenakan pemain tersebut dapat mengontrol dirinya sendiri agar tidak terlalu memfokuskan kehidupannya dalam bermain game *Mobile legend*, meskipun banyak menghabiskan waktu dalam bermain game *Mobile legend* tetapi tidak mengabaikan tanggung jawabnya di dunia nyata. Sehingga meskipun bermain game *Mobile legend* dengan intensitas waktu yang lama tetapi tidak memiliki masalah dalam aspek kehidupannya. Sedangkan responden yang memiliki *subjective well-being* rendah sebesar 13,9% dengan frekuensi 5 orang. Hal tersebut dapat dikarenakan oleh penilaian mereka yang tidak puas akan kehidupannya selama ini. Para pemain yang memiliki *subjective well-being* yang rendah memiliki permasalahan pada pola hidup mereka. Kesehatan mereka menjadi terganggu dikarenakan fokus hidupnya hanya untuk game, sehingga dapat berpengaruh terhadap jam tidur yang terganggu dan juga tidak ada aktivitas yang menyehatkan seperti berolahraga dan aktivitas lainnya.

Hasil Data Flow

Berikut adalah hasil pengukuran flow, hasil pengukuran dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Data Flow bermain *Game Online*

Kategori	Interval Score	Frekuensi	Presentase
Tinggi	Zscore>0	33	91,7%
Rendah	Zscore<0	3	8,3%
Total		36	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa *Flow* dari sampel sebanyak 36 memiliki *Flow* dengan kategori tinggi yaitu 91,7% dan *Flow* dengan kategori rendah yaitu 8,3%. Hal ini ditunjukkan dengan hasil total skor kategori *Flow* sebesar 100% dengan jumlah frekuensi 36 orang.

Hubungan Subjective Well-Being dengan Flow

Berikut adalah penelitian mengenai hubungan *subjective well-being* dengan *flow*, yang diuji menggunakan teknik analisis korelasi. Hasil pengujian dijelaskan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Subjective Well-Being dengan Flow

			Subjective Well-Being	Flow
Spearman's rho	Subjective Well- Being	Correlation Coefficient	1,000	0,733**
		Sig. (2-tailed)	.	0,000
		N	36	36
		Correlation Coefficient	0,733**	1,000
		Sig. (2-tailed)	0,000	.
		N	36	36

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2023.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi antara *Subjective Well-Being* dan *Flow* sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara *subjective well-being* dengan *flow*.

Kekuatan antara *Subjective well-being* dengan *Flow* terdapat hubungan yang kuat karena nilai r hitung sebesar 0.733 serta arah hubungannya positif atau searah, sehingga apabila *Subjective well-being* mengalami peningkatan maka *Flow* akan mengalami peningkatan, begitu pula sebaliknya, jika *Flow* mengalami peningkatan maka *subjective well-being* akan meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *Subjective well being* dengan *flow*, adapun besar hubungannya yaitu sebesar 73,3%.

Sebagaimana telah dijelaskan oleh Diener et al (2009), kesejahteraan subjektif sebagai pengalaman hidup seseorang yang dievaluasi secara kognitif dan afektif. Aspek kognitif adalah evaluasi dari kepuasan hidup individu dan aspek afektif merupakan pengalaman kehidupan individu yang dievaluasi berdasarkan respon emosinya. Kepuasan hidup terbagi menjadi dua, yaitu kepuasan hidup secara global dan kepuasan hidup dalam domain khusus, seperti pemasukan, hubungan sosial dan keluarga, kesehatan, dan pekerjaan.

Di sisi lain Csikszentmihalyi (1996) mengungkapkan, untuk menjaga keadaan *flow* adalah untuk secara terus menerus menyesuaikan keseimbangan antara tantangan dan skill yang dimiliki maka seseorang harus selalu aktif untuk keluar dari zona nyamannya untuk menjaga tantangan yang dihadapinya ada pada titik maksimum, sembari selalu meyakinkan diri mereka bahwa dia dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya, agar skill yang dimilikinya selalu berada pada titik yang tinggi [10]. Dari dua penjelasan tersebut ada sedikit kesamaan karakteristik antara orang yang memiliki pengalaman hidup tinggi dan orang yang mencapai atau mengalami *flow*.

Pendapat tersebut sama dengan hasil yang diteliti, menurut kebanyakan para pemain *Mobile legend* Komunitas X. Yakni, keduanya memiliki pengaruh yang signifikan. Karena menurut para pemain *Mobile legend* dari Komunitas X, kepuasan terhadap pengalaman hidup atau merasa memiliki pengalaman hidup yang tinggi tersebut selalu membuat seorang pemain mampu keluar dari zona nyaman dan berani menghadapi semua tantangan yang ada. Oleh sebab itu kebanyakan pemain game *Mobile legend* dari Komunitas X berpikir bahwa *Subjective Well-Being* dengan *flow* memiliki hubungan yang signifikan.

D. Kesimpulan

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

1. *Subjective Well-Being* pada anggota komunitas X tinggi.
2. *Flow* pada anggota komunitas X tinggi.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara *subjective well-being* dengan *flow* pada anggota yang bermain game *Mobile Legend* di komunitas X.

Acknowledge

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr Siti Qodariah, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang senantiasa selalu membantu dan membimbing peneliti dalam melakukan penelitian, para anggota yang menjadi responden dan pihak komunitas lainnya yang memberikan informasi dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Ewing, K. C., Fairclough, S. H., & Gilleade, K. (2016). Evaluation of an adaptive game that uses EEG measures validated during the design process as inputs to a Biocybernetic loop. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00223>
- [2] Chen, J. (2007). Flow in games (and everything else). *Communications of the ACM*, 50(4), 31-34. <https://doi.org/10.1145/1232743.1232769>
- [3] Hsu, C., & Lu, H. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information and Management*, 41(7), 853- 868. <https://doi.org/10.1016/j.im.2003.08.01>
- [4] Rizky, P, & Fanni, P. (2017). *Pengalaman Flow Pada Professional Gamer Game Online di Kota Bandung*.
- [5] Hsu, C. L. (2010). Exploring the player flow experience in e-game playing. *International Journal of Technology and Human Interaction (IJTHI)*, 6(2), 47-64. DOI: 10.4018/jthi.2010040104
- [6] Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer-vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274-2291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.11.002>
- [7] Diener, E., Wirtz, D., Biswas-diener, R., Tov, W., Kim-prieto, C., Choi, D., & Oishi, S. (2009). New Measures of Well-Being New Measures of Well-Being. *Social Indicator Research Series 39*, April. <https://doi.org/10.1007/978-90-481-2354-4>
- [8] Wu, J., Xie, M., Lai, Y., Mao, Y., & Harmat, L. (2021). Flow as a Key Predictor of Subjective Well-Being Among Chinese University Students: A Chain Mediating Model. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.743906>
- [9] Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. C. (2013). *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*.
- [10] Csikszentmihalyi, M., & LeFevre, J. (1989). Optimal experience in work and leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815-822. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.56.5.815>