

Konsep Diri Gamers MOBA yang Mengalami IGD

Agnia Restu Gunawati^{*}, Fanni Putri Diantina

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

^{*} agniarestu@gmail.com, fanni.putridiantina@unisba.ac.id

Abstract. Online games grow rapidly every year. The population of Indonesian gamers is approximately 52 million users, where one of the most popular games is MOBA (multiple online battle arena). Gamers who are too fixated on online games have the opportunity to experience internet gaming disorder (IGD). One of the risk factors for the disorder is self-concept. Moreover, data for this study were collected by following the rule from the Tennessee Self Concept Scale (TSCS) developed by W.H. Fitts (1965) and Game Addiction Scale (GAS) developed by Lemmens et al. (2009). The sample of respondents (n=291) for this study is MOBA gamers in Bandung. The methodological approach taken in this analysis is quantitative causality and analyzes the data using descriptive. The results showed that most of MOBA gamers had a negative self-concept as many as 177 people (60.82%) and experienced moderate addiction as many as 172 people (59.11%). In addition, in this study, MOBA gamers were dominated by male and adolescent gamers, 59.11% and 94.16% respectively

Keywords: *Self Concept, Internet Gaming Disorder, Multiple Online Battle Arena (MOBA).*

Abstrak. Perkembangan game online sangat pesat dan mengalami lonjakan jumlah gamers setiap tahunnya. Pada tahun 2019, gamers di Indonesia mencapai 52 juta orang. MOBA (multiple online battle arena) adalah genre game yang paling diminati. Gamers yang terlalu terpacu pada game online berpeluang mengalami internet gaming disorder (IGD). Salah satu faktor resiko seseorang menjadi IGD adalah konsep diri. Pengumpulan data menggunakan skala Tennessee Self Concept Scale (TSCS) yang dikembangkan W.H. Fitts (1965) dan Game Addiction Scale (GAS) yang dikembangkan Lemmens, et.al (2009). Sampel yang menjadi responden adalah gamers MOBA di Bandung sejumlah 291 orang. Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif kausalitas dan analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar gamers MOBA memiliki konsep diri yang negatif sebanyak 177 orang (60,82%) dan mengalami adiksi tingkat sedang sebanyak 172 orang (59,11%). Selain itu, pada penelitian ini gamers MOBA didominasi oleh gamers laki-laki dan berusia remaja, masing-masing 59,11% dan 94,16%.

Kata Kunci: *Konsep diri, Internet Gaming Disorder, MOBA (Multiple Online Battle Arena).*

A. Pendahuluan

Dalam dua dekade terakhir, akses menuju internet telah berkembang dengan sangat pesat. Antara tahun 2000 dan 2011 jumlah pengguna internet meningkat dari 260 juta menjadi 2,1 miliar di dunia. Dilansir dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) penggunaan internet di Indonesia hingga kuartal II/2020, diketahui mencapai 196,7 juta atau 73,7% dari populasi. Jumlah ini bertambah sekitar 25,5 juta dibandingkan tahun 2019. Kenaikan penggunaan internet tersebut didukung dengan perkembangan jaringan yang merata di berbagai wilayah dan peningkatan penggunaan yang diakibatkan oleh situasi pandemi Covid-19. Hasil survei APJII membahas bahwa penggunaan internet selama pandemi Covid 19, dimana mayoritas pengguna bisa menghabiskan waktu sampai 8 jam dalam sehari untuk menggunakan internet. Dalam penggunaan internet tersebut, persentase konten hiburan yang banyak diakses oleh masyarakat adalah *video online* 49,3 %, *game online* 16,5 %, dan musik *online* 15,3 %. Dari persentase tersebut memperlihatkan bahwa *game online* merupakan salah satu konten hiburan yang dicari masyarakat saat terhubung dengan internet.

Game online atau *internet gaming* merupakan fenomena permainan yang populer di tahun 2012, dan sekitar 1 miliar orang mencoba untuk memainkan *game* tersebut (Kuss, 2013). Di Indonesia, diperkirakan jumlah *gamers* terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Tercatat, pada tahun 2019 terdapat 52 juta orang *gamers* di Indonesia (dilansir nextren.com, 2020).

Wallace (1999) mendefinisikan *game online* merupakan permainan elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUDs (*Multi User Dungeons*), yaitu suatu media yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual, yang dapat menghasilkan kesenangan dan dapat melakukan kegiatan pertukaran informasi yang membangun relasi sosial secara virtual. *Internet gaming* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai mediana.

Internet gaming digemari oleh banyak kalangan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa awal serta dapat memberikan efek positif maupun negatif bagi pemainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Decision Lab (2018) mencatat bahwa *gamers* rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun dan 25 sampai 34 tahun dengan masing masing sebesar 27 %, usia 35 sampai 44 tahun sekitar 24 %, usia 45 sampai 54 sekitar 17 % dan usia 55 ke atas sekitar 5%. Selain itu, Dampak positifnya menurut *American Psychological Association* (2013) adalah bermain *game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif *spatial navigation* yang merupakan kemampuan untuk melakukan navigasi, persepsi, daya ingat, dan pemikiran kritis. Namun, disisi lain, *game online* dapat memicu adiksi yang bisa menimbulkan dampak seperti penarikan diri, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal dan bahkan dapat mengarah pada gangguan psikologis (Young, 2011).

Young (2009) menyatakan bahwa *internet gaming addiction* sendiri menjadi masalah kesehatan masyarakat yang cukup serius di Cina, Korea (Hur, 2006), dan bahkan di Taiwan (Lee, 2007). Bahkan karena sifatnya yang epidemi, pemerintah Cina menerapkan aturan untuk menutup warnet agar mengurangi jumlah remaja yang bermain *game online*. Di Indonesia, Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat menerima laporan bahwa terjadi peningkatan pasien yang diakibatkan karena adiksi *game online*. Per-bulan oktober 2019 terdapat 81 pasien dengan permasalahan adiksi *game*, dimana setiap minggunya RSJ dapat menerima 2-3 pasien (Ramdhani, 2019).

Selain dampak diatas, terkadang dalam sebuah *game* yang kompetitif memunculkan perilaku *gamers* yang *toxic*. *Toxic* disini berarti **perilaku yang merusak kenyamanan orang lain secara sengaja**. Karakteristik *gamers toxic* yaitu suka menyalahkan orang lain, emosional, selalu menggunakan kata-kata kasar, dan merasa dirinya selalu benar. Blackburn & Kwak (2014), mengatakan bahwa *game online* yang kompetitif membuat *gamers* terdorong untuk meraih kemenangan dalam setiap permainan, apabila tidak bisa meraih kemenangan *gamers* menganggap *game* tersebut membosankan.

Berdasarkan DSM-5 (2013) *Internet gaming disorder* merupakan bentuk penggunaan

internet gaming secara berlebihan yang dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan munculnya tanda atau *simptom* gangguan kognitif dan perilaku, termasuk di dalamnya adalah kehilangan kontrol terhadap permainan, toleransi, menarik diri, dan beberapa *simptom* dari gangguan penggunaan. Individu yang mengalami adiksi *game online* secara bertahap mengalami kehilangan kendali atas permainan mereka, dimana individu tersebut tidak dapat mengurangi jumlah waktu untuk bermain dan pada akhirnya individu tersebut bisa mengembangkan masalah dalam kehidupan nyata (Young, 2009).

Internet gaming memiliki model *game* yang membebaskan pemainnya untuk menciptakan karakter permainan dan avatar mereka sendiri, seperti memilih nama, karakter, sehingga membuat *gamers* terlalu sibuk dengan kehidupan “orang lain”, sebab individu tersebut terlalu terpaku dengan kehidupan yang berada pada *game*, hal tersebut bisa memunculkan kebingungan mengenai kehidupan mana yang bersifat nyata dan bukan. Hal ini sering dialami oleh individu yang memiliki harga diri rendah atau masalah emosional (Anggarani, 2015). Menurut Rosenberg (1982), bahwa individu yang memiliki harga diri tinggi akan menghormati dirinya dan menganggap dirinya sebagai individu yang berguna, sedangkan individu yang memiliki harga diri yang rendah kurang mampu menerima dirinya dan cenderung menganggap diri tidak berguna serta serba kekurangan. Orang yang memiliki harga diri rendah itu cenderung memiliki konsep diri yang negatif. Individu tersebut memandang dirinya secara rendah, ditolak, dan kurang bisa menerima diri sendiri (Fitts, 1971).

Terdapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ayu dan Saragih (2016) yang menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif antara konsep diri dengan adiksi *game online*. Konsep diri sendiri menurut William H. Fitts (1971:3) adalah bagaimana seseorang mempersepsikan, menilai dirinya baik sebagai penghayatan pribadi (internal) maupun sebagai hasil berelasi sosial (eksternal).

Dunia *gaming* memberikan kebebasan bagi pemainnya untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, maka *internet gaming* sendiri memberikan kesempatan bagi para *gamers* untuk mencari dan memperjelas konsep diri mereka (Šporčić, B & Glavak 2018). Matsuba (2006) menemukan bahwa kejelasan konsep diri berkorelasi negatif dengan penggunaan internet. Internet sendiri dapat menjadi media yang berguna dalam mengeksplorasi dan menemukan identitas diri seseorang. Kejelasan konsep diri telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai faktor risiko perkembangan *internet gaming disorder* pada individu yang cenderung memenuhi kebutuhan sosialnya melalui interaksi virtual (Israelachvili et al., 2012; Quinones & Kakabadse, 2015a). *Gamers* dengan kejelasan konsep diri yang lebih rendah menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *video game* (Lee et al., 2012).

Perkembangan teknologi terkait dengan meluasnya layanan *broadband* yang telah memfasilitasi munculnya jaringan sosial baru, penggabungan berbagai macam media ke dalam satu *platform* melalui teknologi digital, dan perubahan bentuk ukuran perangkat keras *game* yang merupakan faktor membuat *game* menjadi semakin mudah beradaptasi dengan kehidupan masyarakat dan dapat diakses dalam situasi apapun. Data menunjukkan bahwa pasar *game* global akan terus tumbuh dengan baik di masa depan. Diperkirakan bahwa *game* seluler atau *smartphone* merupakan perangkat elektronik yang paling mudah beradaptasi dan mudah diakses, yang akan meningkatkan jumlah pemakainya dari 32% menjadi 41% selama 3 tahun kedepan (King & Delfabbro, 2019)

Saat ini, *game* yang bisa diakses dalam *smartphone* beraneka ragam. Salah satunya adalah jenis *game* MOBA (*multiple online battle arena*) yang merupakan subgenre dari jenis *game real time strategy*. Karakteristik dari *game* MOBA yaitu memberikan pengalaman yang berbeda dalam sekali memainkan *game*, sebab pemain akan bertemu orang yang berbeda dan setiap pemainnya memiliki kemampuan yang berbeda. Selain itu MOBA memiliki konsep permainan yang cukup sederhana sehingga mudah dipahami namun tetap memerlukan keahlian untuk menguasai *game* tersebut.

Salah satu jenis *game* dari MOBA adalah Mobile Legends. *Mobile legends* memiliki kemiripan dengan *game* DOTA namun bisa dimainkan dalam *platform mobile*, membuat *game* ini cukup populer di Indonesia dengan 100 juta orang yang sudah *download game* tersebut.

Kelebihan dari *game* ini yaitu mudah untuk dimainkan, terdapat karakter dalam *game* yang unik sehingga tidak akan membuat pemainnya merasa bosan, bisa bermain secara bersama dengan teman, sering diadakan turnamen dan *event* yang menarik, dan juga bisa menjadi sumber pendapatan bagi pemainnya.

Untuk memperkuat data pendahuluan, peneliti melakukan pra-survey pada 63 orang responden *gamers* MOBA. Hasilnya adalah, beberapa responden memiliki kecenderungan melihat dirinya secara negatif dalam aspek sosial, yang diduga memiliki pandangan yang buruk mengenai konsep diri dalam aspek sosialnya. Berdasarkan hal tersebut, terdapat fenomena mengenai konsep diri pada *gamers* MOBA di Kota Bandung dan perlu penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana gambaran konsep diri *gamers* MOBA dan besaran pengaruhnya terhadap IGD.

Penelitian yang dilakukan oleh Kircaburun et al. (2019) menunjukkan tidak ada hubungan antara aspek fisik dalam konsep diri dengan IGD. Hal tersebut sejalan dengan hasil pra survey peneliti dimana untuk aspek fisik dalam konsep diri diduga dinilai positif oleh responden. Namun sebaliknya, penelitian yang dilakukan Lopez-Fernandez et al., (2019) aspek fisik dalam konsep diri mempengaruhi peningkatan skor pada IGD.

Penelitian yang dilakukan Lemenager,T et al. (2020) menggunakan studi literatur mengenai *self esteem*, *self concept*, dan *corresponding functional magnetic resonance imaging (fMRI)* di dapatkan 33 jurnal dari tahun 2007 sampai 2019 yang membahas salah satu dari aspek konsep diri fisik, sosial, akademik, emosional atau identifikasi avatar. Peneliti mencermati bahwa konstruk konsep diri dan IGD adalah area yang tetap penting untuk dibahas sebab dalam beberapa tahun terakhir masih banyak peneliti yang melakukan riset untuk menjawab berbagai pertanyaan dan hipotesis mengenai keterkaitan antara konsep diri dan IGD.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran konsep diri *gamers* MOBA yang mengalami *Internet gaming disorder*.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif kausalitas. Analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada subjek dengan cara *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016:85) *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu. Karakteristik responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini akan dijabarkan berdasarkan beberapa kriteria tertentu, yaitu:

1. Bermain *game Mobile Legends* selama 6 bulan terakhir
2. Bertempat tinggal di Kota Bandung

Lemmens et al., (2009) menyatakan bahwa seseorang dikatakan mengalami *internet gaming disorder* apabila menampilkan empat dari tujuh kriteria, dan sudah berlangsung kurang lebih 6 bulan.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat konsep diri *gamers* MOBA adalah *Tennessee Self Concept Scale (TSCS)* dari William H. Fitts pada tahun 1965 dan telah diadaptasi dan dikembangkan oleh Partosuwindo (1979) dan dikembangkan oleh Amaliah (2012). *Tennessee Self Concept Scale (TSCS)* terdiri dari 100 item pernyataan, dengan 90 item pernyataan yang mengukur tingkat konsep diri yang dimiliki oleh *gamers* MOBA, dan 10 item pernyataan untuk mengukur tingkat *defensiveness* atau kapasitas individu untuk mengakui dan menerima kritik terhadap dirinya. 90 item pernyataan yang digunakan merupakan kombinasi dari dua dimensi meliputi:

1. Dimensi *internal* yaitu persepsi mengenai dunia dalam dirinya, yang meliputi: *Identity self*, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai siapa dirinya, yang meliputi simbol atau label yang diberikan pada dirinya untuk menggambarkan dirinya dan membangun identitasnya.

Judging self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai pengamatan dari evaluasi terhadap diri, yang akan menentukan kepuasan dan penerimaan terhadap dirinya.

Behavioral self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai diri yang meliputi

pertanyaan mengenai apa yang individu lakukan dan bagaimana individu bertingkah laku.

2. Dimensi *Eksternal* yaitu persepsi individu mengenai dirinya dalam berhubungan dengan dunia di luar dirinya, yang meliputi:

Physical self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai keadaan dirinya secara fisik, kesehatan, dan penampilan dirinya.

Moral-ethical self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai hubungannya dengan Tuhan, kepuasan seseorang akan kehidupan keagamaannya dan nilai-nilai moral yang dipegangnya.

Personal self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai keadaan pribadinya, yang menyangkut sifat yang digunakan oleh dirinya dalam berhubungan dengan dunia luar.

Family self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai dirinya dengan interaksinya dengan keluarga dan orang-orang terdekat.

Social self, Sesuai atau tidaknya persepsi individu mengenai dirinya dalam berinteraksi dengan orang lain di luar keluarganya secara umum.

Setiap item memiliki alternatif jawaban yang menunjukkan derajat kesesuaian atau ketidaksesuaian dengan diri subjek. Alternatif jawaban terdiri atas 5 pilihan, yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak pasti, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Hasil uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa semua item pada alat ukur TSCS valid dan koefisien reliabilitas sebesar 0.903.

Instrumen untuk mengukur tingkatan adiksi adalah *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens, et.al., (2009) dan diadaptasi oleh Safarina & Halimah (2019). Skala ini disusun berdasarkan tujuh aspek, yaitu:

Salience, seberapa sering individu menjadikan bermain *game* sebagai aktivitas terpenting yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku.

Mood Modification, seberapa sering individu merasakan atau mendapatkan pengalaman subjektif dari bermain *game* dan menganggapnya sebagai strategi *coping*.

Relaps, seberapa sering individu memiliki kecenderungan untuk mengulangi pola bermain *game* yang berlebihan secara terus-menerus

Withdrawal, seberapa sering individu merasa tidak nyaman secara fisik, karena intensitas bermainnya dikurangi secara tiba-tiba.

Conflict, seberapa sering individu memiliki konflik interpersonal maupun intapersonal, konflik dengan aktivitas lain, yang berhubungan dengan terlalu banyak bermain *game*.

Tolerance, seberapa sering meningkatnya waktu bermain secara bertahap agar terus mendapatkan efek modifikasi *mood* ketika bermain *game*.

Problem, seberapa sering timbulnya masalah yang disebabkan oleh bermain secara berlebihan atau munculnya konflik dalam diri serta merasa kehilangan kendali diri atas bermain *game*.

Skala perilaku adiksi *game online* ini terdiri dari 21 pernyataan. Metode skoring pada alat ukur ini menggunakan skala *likert* dengan rentang pilihan jawaban dari 0 hingga 3 yaitu 0 (Tidak pernah), 1 (Jarang), 2 (Sering) dan 3 (Sangat sering). Skala ini memiliki 21 item *favorable*. Variasi total skor jawaban pengisi adalah 0-63. Proses adaptasi yang dilakukan didapatkan hasil bahwa pada seluruh item alat ukur valid dan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,77 maka

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sampel pada penelitian ini adalah *gamers* MOBA yang bermain *game mobile legend* selama 6 bulan terakhir dan berdomisili di Kota Bandung. Dari hasil penyebaran kuesioner, peneliti mendapatkan 291 kuesioner terisi. Berikut merupakan deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia :

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki Laki	274	94,16%
Perempuan	17	5,84%
Total	291	100,00%

Berdasarkan tabel 1, sebagian besar *gamers* MOBA yang mengalami adiksi ini berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 274 orang (94.16%). Hal ini sejalan dengan penelitian dari Buchman & Funk (1996) yang mengungkapkan bahwa remaja laki-laki lebih mudah mengalami adiksi terhadap *game online* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* atau pergi ke warnet dibandingkan perempuan. Allan Reiss (2013) mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain *game*. Dimana bagian otak yang merespons kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain *game* daripada perempuan, sehingga hal tersebut menyebabkan laki-laki lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan perempuan. Laki-laki lebih terpacu dan senang untuk menyelesaikan level atau tahapan dalam sebuah *game*.

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
Kurang dari 20 tahun	157	53,95%
20-34 tahun	134	46,05%
Total	291	100,00%

Berdasarkan tabel 2, sebagian besar responden *gamers* MOBA berusia kurang dari 20 tahun yaitu sebanyak 157 orang (53,95%), lalu di rentang usia 20-34 tahun sebanyak 134 orang (46,05%). Pada penelitian ini mayoritas *gamers* yang mengalami adiksi usia 20 tahun yang termasuk kategori remaja menurut WHO (2014). Griffith & Wood (2000), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan *game online* dibandingkan orang dewasa. Remaja biasanya menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain *game online* daripada orang dewasa, karena remaja biasanya memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab yang lebih sedikit dibandingkan orang dewasa, selain itu remaja memiliki jadwal kegiatan yang lebih fleksibel daripada orang dewasa (Griffiths, 2004).

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Waktu Bermain Game Dalam Sehari

Durasi Dalam Sehari	Frekuensi	Presentase
Kurang dari 2 jam	84	28,87%
3 sampai 5 jam	141	48,45%
5 sampai 8 jam	45	15,46%
Lebih dari 8 jam	21	7,22%
Total	291	100,00%

Berdasarkan tabel 3, sebanyak 141 orang (48,45%) responden *gamers* MOBA menghabiskan waktu 3 sampai 5 jam untuk bermain *game* dalam sehari. Selanjutnya, durasi bermain *game* kurang dari 2 jam adalah sebanyak 84 orang (28,87%). Sedangkan *games* MOBA yang menghabiskan waktu 5-8 jam sebanyak 45 orang (15.46%) dan lebih dari jam 8 sebanyak 21 orang (7,22%). Kategori *internet gaming disorder* berdasarkan durasi bermain *game* dalam DSM-5 (2018) adalah pada *gamers* yang menghabiskan waktu 8-10 jam perhari untuk bermain *game*.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Hari Bermain Game Dalam Seminggu

Jumlah Hari Bermain	Frekuensi	Presentase
1 sampai 2 hari	12	4,12%
3 sampai 4 hari	48	16,49%
5 sampai 6 hari	16	5,50%
Hampir setiap hari	215	73,88%
Total	291	100,00%

Tergambar pada tabel 4, mayoritas responden *gamers* MOBA bermain *game* hampir setiap hari. Sebanyak 215 orang (73,88%) bermain *game* hampir setiap hari, sebanyak 48

orang (16,49%) bermain 3 sampai 4 hari dalam seminggu, 16 orang (5,50%) menghabiskan 5 sampai 6 hari dalam seminggu, dan sebanyak 12 orang (4,12%) menghabiskan 1 sampai 2 hari dalam seminggu.

Tabel 5. Gambaran Kategori Konsep Diri

Kategori	Frekuensi	Presentase
Konsep Diri Negatif	177	60,82%
Konsep Diri Positif	114	39,18%
Total	291	100,00%

Berdasarkan tabel 5, mayoritas responden *gamers* MOBA memiliki konsep diri yang negatif, yaitu sejumlah 177 orang (60,82 %). Memiliki konsep diri yang negatif menunjukkan bahwa responden tidak mengenal dirinya dengan baik, tidak tahu mengenai apa yang menjadi kelebihan dan kekurangan pada dirinya, tidak memiliki gambaran mengenai dirinya dan sering terpengaruh oleh ajakan lingkungan.

Tabel 6. Frekuensi Tingkatan Adiksi Game

Kategori	Frekuensi	Presentase
Rendah	78	26,80%
Sedang	172	59,11%
Tinggi	41	14,09%
Total	291	100,00%

Pada tabel 6, tergambar bahwa sebagian besar *gamers* MOBA yaitu sebanyak 172 orang (59,11%) mengalami adiksi *game online* dalam kategori sedang. Kemudian, sebanyak 78 orang (26,80%) mengalami adiksi kategori rendah dan sebanyak 41 orang (14,09%) mengalami adiksi kategori tinggi.

Gamers MOBA yang memiliki tingkat adiksi sedang, mengalami perilaku bermain *game* yang tergolong bermasalah dalam durasi & jumlah bermain *game*, namun tidak sampai merusak aspek-aspek kehidupannya, seperti tetap melakukan interaksi sosial, melaksanakan kewajibannya serta masih bisa mengendalikan keinginan untuk tidak terus-terusan bermain *game*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, beberapa hal yang menjadi simpulan adalah :

Gamers MOBA yang mengalami adiksi adalah remaja dan dewasa awal serta berjenis kelamin laki-laki.

Kategori tingkatan adiksi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 78 orang (26,80%) memiliki tingkatan adiksi rendah, 172 orang (59,11%) dalam kategori adiksi sedang, dan 41 orang (14,09%) dalam kategori tinggi.

Gamers MOBA yang memiliki konsep diri negatif sejumlah 177 orang (60,82 %) dan konsep diri positif sejumlah 114 orang (39,18%)

Daftar Pustaka

- [1] Amaliah. (2012). Gambaran Konsep Diri pada Dewasa Muda yang Bermain Erepublik. Skripsi. Depok : Universitas Indonesia
- [2] Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. Buletin Psikologi, 23(1), 1-12. DOI: 10.22146/bpsi.10572'
- [3] Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal. Persona: Jurnal Psikologi Indonesia, 5(02) <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>
- [4] Campbell, J. D., Trapnell, P. D., Heine, S. J., Katz, I. M., Lavallee, L. F., & Lehman, D. R. (1996). Self-concept clarity: Measurement, personality correlates, and cultural boundaries. Journal of Personality and Social Psychology, 70, 141-156. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.6.1114>
- [5] Fitts, William H. 1971. The Self Concept and Psychology. California: Western

Psychological Service.

- [6] Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- [7] Griffiths, M., & Wood, R. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling,
- [8] Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). Psychosocial factors mediating the relationship between childhood emotional trauma and internet gaming disorder: a pilot study. *European Journal of Psychotraumatology*, 10(1), 1565031. <https://doi.org/10.1080/20008198.2018.1565031>
- [9] Lemenager, T., Neissner, M., Sabo, T., Mann, K., & Kiefer, F. (2020). "Who Am I" and "How Should I Be": a Systematic Review on Self-Concept and Avatar Identification in Gaming Disorder. *Current Addiction Reports*, 7(2), 166-193. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00307-x>
- [10] Lemmens, J. S., VaKenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/1521326080266945>
- [11] 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.
- [12] Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(1), article 4. <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-4>
- [13] Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- [14] Kanya Paramitha, Gita, Raihana Hamdan Stephani. (2021). *Pengaruh Self-Control terhadap Perilaku Merokok Mahasiswa selama Pandemi COVID-19*. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(2), 132-139.