

Pengaruh Stres terhadap Adiksi *Game Online* pada Remaja Akhir

Fitri*, Muhammad Ilmi Hatta

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

*fitri1052@gmail.com, ilmi.hatta@unisba.ac.id

Abstract. There are 202.6 million internet users in Indonesia, while 60% of them use game applications. In 2021 Indonesia will be the country with the most game downloads in Southeast Asia. Playing online games is now easily accessible. However, the ease of access can have a negative impact if players cannot control their behavior while playing. Playing online games is often done as a coping mechanism for problems or perceived pressure because games can make individuals rest from everyday life, escape from stress, problems, negative influences, and can foster feelings of relaxation so as to support the recovery of stress and tension in individuals. This study aims to examine the effect of stress on online game addiction in late teens in the city of Bandung. The sample in this study was 115 late teens living in the city of Bandung. The online game addiction measurement tool uses the Game Addiction Scale (GAS) adaptation based on Lemmens (2009) theory, while the Perceived Stress Scale is used to measure stress which has been translated and adapted into Indonesian. This study uses a quantitative approach. Data analysis using simple linear regression test. The test results show that the significance value is smaller than 0.05, namely $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant effect between stress on online game addiction.

Keywords: *Stress, Online Game Addiction, Late Adolescence.*

Abstrak. Pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202.6 juta orang, sementara itu 60 % diantaranya menggunakan aplikasi *game*. Pada 2021 Indonesia menjadi negara dengan unduhan *game* terbanyak di Asia Tenggara. Bermain *game online* saat ini dapat diakses dengan mudah. Namun, kemudahan untuk mengakses dapat berdampak buruk apabila pemain tidak dapat mengontrol perilakunya saat bermain. Bermain *game online* seringkali dilakukan sebagai *coping* dari masalah atau tekanan yang dirasakan karena *game* dapat membuat individu beristirahat dari kehidupan sehari-hari, melepaskan diri dari stres, masalah, pengaruh negatif, serta dapat menumbuhkan perasaan rileks sehingga mendukung pemulihan stres dan ketegangan pada individu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh stres terhadap adiksi *game online* pada remaja akhir di Kota Bandung. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 115 remaja akhir yang tinggal di kota Bandung. Alat ukur adiksi *game online* menggunakan adaptasi *Game Addiction Scale* (GAS) berdasarkan teori Lemmens (2009) sedangkan untuk mengukur stres menggunakan *Perceived Stres Scale* yang telah diterjemahkan dan diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara stres terhadap adiksi *game online*.

Kata Kunci: *Stres, Adiksi Game Online, Remaja Akhir.*

A. Pendahuluan

Penggunaan internet mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, pada Januari 2021 pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202.6 juta orang, sementara itu 60 % dari pengguna internet menggunakan aplikasi game (Bayu, 2021). Pengguna *game online* mengalami peningkatan selama masa pandemi, yaitu sebanyak 75% (Venue, 2021). Jumlah pemain *game* di Indonesia sebanyak 54.7 juta pada 2020, dan menjadi negara dengan unduhan *game* terbanyak di Asia Tenggara (Bayu, 2021). Pengguna *game online* terdiri dari berbagai usia, terdapat 27% gamers berusia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, 24% berusia 35-44 tahun, serta sebanyak 17% berusia 45-54 tahun (Maulida, 2020). Daerah Jawa Barat menjadi salah satu daerah yang paling banyak diminati oleh gamer terutama di tiga kota besar yaitu Bekasi, Bogor dan Bandung dengan presentasi tertinggi yaitu sebanyak 57% pengguna *game online* (teknologi.metrotv.news).

Bermain *game online* tidak hanya dapat dilakukan melalui komputer atau alat khusus bermain *game*, tetapi saat ini dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga mudah untuk dilakukan kapan saja. Kemudahan untuk mengakses dapat berdampak buruk jika tidak dipergunakan dengan benar, selain itu penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game* dapat mengganggu kehidupan sehari-hari (Novrialdy, 2019). Perilaku bermain *game online* dapat memberikan dampak positif, seperti dapat membantu seseorang dalam menghadapi stres dan tekanan sehari-hari (Griffiths, 2010). Di sisi lain, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan pengaruh negatif, seperti menurunnya kinerja akademik, meningkatnya kecemasan, memburuknya hubungan interpersonal, melarikan diri dari kenyataan, dan kekerasan antar remaja (Wan & Chiou, 2006). Tidak adanya batas waktu atau akhir dalam bermain *game online* menjadi potensi terutama pada remaja untuk bermain secara terus-menerus, hal tersebut dapat bermanfaat dan memberikan kesenangan secara psikologis, namun di sisi lain berakibat menimbulkan kecanduan (Griffiths, 2010). *Game online* bersifat *seductive* sehingga membuat individu merasa bergairah ketika memainkannya hingga terus-menerus terpaku pada permainan (Fitri et al., 2018).

Fenomena adiksi *game* yang terjadi di Indonesia, pada Januari 2022, terdapat kasus pembunuhan seorang anak oleh sepupunya sendiri yang berusia 18 tahun, motif pembunuhan tersebut yaitu karena pelaku ingin menguasai *handphone* milik korban yang akan digunakan untuk bermain *game online*. Sementara itu, di Madiun seorang remaja berusia 17 tahun dan anak berusia 13 tahun mencuri uang milik panti asuhan selama tiga tahun, uang tersebut kemudian digunakan untuk membeli barang-barang mewah dan voucher *game online* (Rasyid, 2022). Kasus serupa terjadi di Riau, empat orang remaja menjadi komplotan pencuri sepeda motor, dari Februari hingga Maret 2021 sudah terdapat 11 motor yang dicuri, motif pencurian yaitu untuk membayar sewa warnet dan membeli peralatan untuk bermain *game online* (Bano, 2021). Dari fenomena tersebut dapat dilihat bahwa ketika individu mengalami adiksi terhadap *game online*, mereka menganggap bermain *game* sebagai aktivitas penting yang harus dilakukan sehingga tidak memikirkan konsekuensi dari tindakan atau perbuatan yang dilakukan.

Bermain *game online* yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan psikologis sebagai bentuk *coping* emosi ketika mengalihkan diri dari perasaan kesepian (*loneliness*), isolasi, kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, serta melampiaskan kemarahan (Lebho et al., 2020). Menurut Wan & Chiou (2006) kebutuhan psikologis dan motivasi menjadi faktor yang menyebabkan remaja kecanduan terhadap *game online*. Stres merupakan keadaan ketika individu mengalami suatu peristiwa tetapi tidak mempunyai sumber daya atau kemampuan untuk menghadapi peristiwa tersebut (Sarafino, 2017). Efek stres yang terjadi berlarut-larut dapat menimbulkan konsekuensi negatif terhadap fisik maupun psikologis individu seperti toleransi frustrasi yang rendah, kecemasan, dan hipertensi (Kelso et al., 2005). Konsekuensi negatif yang timbul karena stres membuat individu merasakan ketidaknyamanan baik pada aspek fisik maupun psikologis. Untuk mengatasi ketidaknyamanan tersebut, individu melakukan *coping*.

Game online menjadi pilihan individu untuk meredakan stres karena bermain *game* menciptakan imersi tinggi, yang membuat individu merasa lebih rileks sehingga dapat membantu memulihkan stres atau ketegangan yang dirasakan (Reinecke, 2009). Menurut Ryan

et al., (2006) ketika bermain *game* individu harus berperan aktif serta memiliki kontrol terhadap permainan, sehingga menumbuhkan perasaan otonomi, selain itu bermain *game* dapat meningkatkan kinerja serta menumbuhkan pengalaman berharga pada individu ketika dapat menyelesaikan tantangan yang diberikan. Disamping itu, konten dan variasi *game* yang menarik juga menjadi salah satu daya tarik bagi individu.

Bermain *game online* dapat membuat individu merasakan adanya kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, merasakan perasaan damai, serta individu merasa bahagia (Young, 2009). Sehingga ketika individu mendapatkan keuntungan tersebut, maka mereka akan semakin sering memainkan *game online* saat menghadapi situasi yang menegangkan atau melelahkan (Reinecke, 2009). Individu juga akan semakin tertarik untuk bermain *game online* karena mendapatkan kepuasan setelah bermain, meningkatnya ketertarikan individu terhadap *game online* dapat membuat intensitas bermain *game online* pun menjadi meningkat (Young, 2009). Selain itu, jumlah waktu bermain *game online* yang meningkat dari waktu ke waktu supaya individu dapat merasakan perubahan perasaan menjadi lebih baik.

Menurut *American Psychological Association* (2013) remaja di Asia yang berusia 12-20 tahun merupakan kelompok usia yang sangat rentan mengalami adiksi *game online*. sejalan dengan APA, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) menyebutkan bahwa rentang umur 15-24 tahun merupakan rentan umur yang paling banyak menggunakan internet. Jika dilihat dari tahap perkembangannya, masa remaja merupakan masa peralihan menuju masa dewasa, hal tersebut membuat remaja cenderung menginginkan kebebasan, seringkali mengalami konflik dengan orang tua, serta pada aspek emosional remaja menurut Santrock (2007) masih belum jelas, sehingga mudah berubah-ubah, mereka seringkali bersikap tidak stabil, tidak konsisten, serta tidak dapat diprediksi. Remaja seringkali menginterpretasikan masalah kecil menjadi besar. Selain itu menurut K. Young (2009) remaja memiliki kecenderungan untuk tenggelam dalam permainan sebagai cara untuk melepaskan diri dari stres yang dirasakan karena seringkali coping yang dilakukan tidak tepat.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian kausalitas. Variabel dalam penelitian ini yaitu stres dan adiksi *game online*. Dalam penelitian ini, ingin melihat pengaruh stres terhadap adiksi *game online* pada remaja akhir di kota Bandung.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* yaitu *convenience sampling*, diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 115 remaja akhir di Kota Bandung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dibagikan secara *online* melalui *goole form*. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data regresi linier sederhana.

Adiksi *game online* diukur dengan menggunakan *game addiction scale* dari Lemmens (2009) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Safarina & Halimah (2019). Terdiri dari 21 aitem yang dikelompokkan kedalam tujuh kriteria yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*. Subjek menjawab dengan memilih skala dari 1 (tidak pernah), 2 (jarang), 3 (kadang-kadang), 4 (sering), dan 5 (sangat sering). Skor diperoleh melalui jawaban yang dipilih.

Stres diukur menggunakan *Perceived Stress Scale* (PSS) yang dikembangkan oleh Cohen et al., (1983) serta telah diadaptasi dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Purnami & Sawitri (2019). Terdiri dari 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban 0 (tidak pernah), 1 (jarang), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), dan 4 (sangat sering).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Karakteristik Demografis

Tabel 1. Karakteristik Demografis

	n	%	Total	
			n	%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	89	77.4	115	100
Perempuan	26	22.6		
Pekerjaan				
Siswa	19	16.5	115	100
Mahasiswa	43	37.4		
Bekerja	50	43.5		
Belum Bekerja	3	2.6		

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa responden dalam penelitian rata-rata berusia 21 tahun yaitu sebanyak 68 orang atau 59.1% serta mayoritas merupakan seorang pekerja dengan persentase 43.5% dan mahasiswa sekitar 37.4%.

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	35.623	4.7		7.58	0.000
Tingkat Stres	0.977	0.227	0.375	4.307	0.000

Diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka hal tersebut menunjukkan bahwa variabel stres berpengaruh secara signifikan terhadap variabel adiksi game online. Sementara itu, hasil pengujian statistik didapat nilai t_{hitung} (4.307) > t_{tabel} (1.981), hal tersebut menunjukkan penolakan terhadap H_0 yang memiliki arti bahwa stres memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi *game online*. Dari tabel tersebut dapat diketahui nilai koefisien regresi variabel stres sebesar 0.977, tanda positif pada nilai koefisien regresi menunjukkan bahwa stres memiliki arah pengaruh yang positif terhadap adiksi *game online*. Artinya semakin tinggi tingkat stres maka semakin tinggi pula tingkat adiksi terhadap *game online*, begitupun sebaliknya semakin rendah tingkat stres maka semakin rendah pula tingkat adiksi terhadap *game online*.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.375 ^a	0.141	0.133	16.184

Diperoleh nilai *R Square* sebesar 0.141 atau 14.1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

besaran variasi variabel terikat (*Dependent*) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*Independent*) yaitu sebesar 14.1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penelitian.

Hasil Kategorisasi

Tabel 4. Kategorisasi Adiksi *Game Online*

No	Kategori	Interval Skor	Total	
			n	%
1	Rendah	21 – 48	45	39.1
2	Sedang	49 – 76	57	49.6
3	Tinggi	77 – 105	12	11.3

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa mayoritas remaja akhir di Kota Bandung mengalami adiksi *game online* dalam kategori sedang.

Tabel 5. Kategorisasi Stres

No	Kategori	Interval Skor	Total	
			n	%
1	Rendah	0 – 13	23	20
2	Sedang	14 – 26	75	65.2
3	Tinggi	27 – 40	17	14.8

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa mayoritas remaja akhir di Kota Bandung mengalami stres pada kategori sedang.

Pembahasan

Menurut Lemmens et al., (2009) adiksi *game online* merupakan penggunaan komputer atau videogame yang berlebihan dan kompulsif sehingga menyebabkan masalah sosial serta ketika bermain individu menjadi tidak dapat mengontrol perilakunya. Dari hasil penelitian diketahui remaja laki-laki lebih banyak yang mengalami adiksi dibandingkan dengan remaja perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas remaja laki-laki yang bermain *game online* berlarut-larut hingga menjadi adiksi. Seperti yang telah disebutkan oleh Young (2009) bahwa gender atau jenis kelamin menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan, laki-laki cenderung mudah menjadi candu hingga menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Selain itu, adanya agresivitas pada diri laki-laki menyebabkan jiwa kompetitif dalam bermain *game online*, sehingga dapat menimbulkan keinginan yang besar untuk bermain *game online* [6].

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara stres dengan adiksi *game online* pada remaja akhir di kota Bandung. Hasil penelitian memiliki arah hubungan yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa ketika stresnya tinggi maka adiksi terhadap *game online* juga tinggi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Canale et al., (2019) yang menyebutkan bahwa *Perceived stress* yang dimediasi oleh *resilience* berhubungan positif dengan *internet gaming disorder*. Selain itu, hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa individu yang bermain *game online* untuk melepaskan diri dari tekanan yang dirasakan rentan mengalami kecanduan (Li et al., 2016).

Menurut K. Young, (2009) salah satu faktor yang menyebabkan adiksi terhadap *game online* yaitu kondisi psikologis individu, ketika individu merasa bahwa bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena merasakan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Sarwono (2012) menyebutkan bahwa remaja akhir memiliki ketertarikan untuk menjalin hubungan dengan orang lain serta mencoba pengalaman-pengalaman baru. Namun, pada masa pandemi ini, sebagian besar aktivitas dilakukan di rumah seperti sekolah atau bekerja. Selain itu, terdapat pembatasan sosial sehingga tidak ada kebebasan

untuk berkumpul dengan teman atau keluarga di luar rumah, yang menyebabkan interaksi secara tatap muka dengan orang lain dan ruang gerak individu menjadi terbatas. Hal tersebut dapat menimbulkan kejenuhan terutama pada remaja yang memiliki ketertarikan terhadap dunia luar. Sejalan dengan penelitian Sahrani & Hadinata (2021) yang menyebutkan bahwa terdapat peningkatan stres pada usia dibawah 25 tahun karena adanya keterbatasan untuk melakukan interaksi dengan orang lain.

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa mayoritas sumber stres yang dialami remaja berasal dari diri sendiri, keluarga, akademik, dan pekerjaan. Hal tersebut dapat terjadi karena remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayannya dan tidak terlalu dekat dengan keluarga, namun karena adanya pandemi membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Selain itu, ketertarikan remaja terhadap orang lain, pengalaman-pengalaman baru, lingkungan luar, serta fungsi-fungsi intelektual menjadi terhambat akibat adanya keterbatasan dalam menjalankan aktivitas selama masa pandemi karena kegiatan seperti sekolah ataupun bekerja dilakukan secara online di rumah, yang seringkali dianggap monoton dan membosankan.

Bermain *game online* dapat dijadikan sebagai hiburan terutama ketika sedang dalam keadaan tertekan [7]. Hal tersebut karena dengan bermain *game online* menyebabkan individu lupa sejenak terhadap masalah yang sedang dihadapi, merasakan ketenangan, lebih rileks, namun apabila hal tersebut terus-menerus dilakukan hingga individu kehilangan kontrol dalam bermain *game* maka dapat menimbulkan dampak negatif. Walaupun bermain *game online* tidak menyelesaikan masalah yang dihadapi, tetapi keuntungan yang didapatkan dengan bermain *game online*, seperti merasa rileks, dapat melupakan sejenak masalah yang dialami, merasakan kepuasan psikologis, terbebas dari tekanan sosial serta kecemasan membuat individu menjadi semakin tertarik untuk bermain *game online*. Menurut Reinecke (2009) ketika individu mendapatkan keuntungan dari bermain *game online* maka mereka akan semakin sering memainkan *game online* saat menghadapi situasi yang menegangkan atau melelahkan.

Namun bermain *game* menjadi mekanisme *coping* yang maladaptif ketika individu tidak mencoba untuk menyelesaikan masalah atau tekanan yang dihadapi. *Coping* maladaptif merupakan penggunaan strategi yang tidak efektif terhadap permasalahan atau emosi negatif yang dirasakan, bersifat sementara sehingga ketika dihadapkan dengan *stressor* yang serupa, individu akan menganggap hal tersebut sebagai *stressful* [9].

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Adiksi *game online* pada remaja akhir di Kota Bandung mayoritas berada pada kategori sedang.
2. Stres pada remaja akhir di Kota Bandung mayoritas berada pada kategori sedang.
3. Stres memiliki pengaruh yang signifikan terhadap adiksi *game online* pada remaja akhir di Kota Bandung. Arah pengaruh stres terhadap adiksi *game online* positif, sehingga jika stresnya tinggi maka adiksi terhadap *game online* juga tinggi.

Acknowledge

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Muhammad Ilmi Hatta, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan dalam proses penelitian. Seluruh responden yang bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, serta semua pihak yang telah terlibat dan membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Daftar Pustaka

- [1] N. Safarina and L. Halimah, "Self-control and online game addiction in early adult gamers," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1375, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1375/1/012094.

- [2] S. Cohen, T. Kamarck, R. Mermelstein, J. Health, S. Behavior, and N. Dec, "A Global Measure of Perceived Stress A Global Measure of Perceived Stress," *J. Heal. Soc. Behav.*, vol. 24 (4), pp. 385–396, 1983.
- [3] C. T. Purnami and D. R. Sawitri, "Instrumen ' Perceived Stress Scale ' Online Sebagai Alternatif Alat Pengukur Tingkat Stress Secara Mudah Dan Cepat," *Semin. Nas. Kolaborasi Pengabd. Kpd. Masy. UNDIP-UNNES*, pp. 311–314, 2019.
- [4] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and J. Peter, "Development and validation of a game addiction scale for adolescents," *Media Psychol.*, vol. 12, no. 1, pp. 77–95, 2009, doi: 10.1080/15213260802669458.
- [5] K. Young, "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents," *Am. J. Fam. Ther.*, vol. 37, no. 5, pp. 355–372, 2009, doi: 10.1080/01926180902942191.
- [6] W. Su, X. Han, H. Yu, Y. Wu, and M. N. Potenza, "Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction," *Comput. Human Behav.*, vol. 113, no. February, p. 106480, 2020, doi: 10.1016/j.chb.2020.106480.
- [7] M. Griffiths, "Online video gaming: What should educational psychologists know?," *Educ. Psychol. Pract.*, vol. 26, no. 1, pp. 35–40, 2010, doi: 10.1080/02667360903522769.
- [8] L. Reinecke, "Games and Recovery: The Use of Video and Computer Games to Recuperate from Stress and Strain," *J. Media Psychol.*, vol. 21, no. 3, pp. 126–142, 2009, doi: 10.1027/1864-1105.21.3.126.
- [9] S. R. E. Sentani, A. Djunaidi, and R. U. Purwono, "Pengaruh Derajat Stres Sebagai Mediator Pada Hubungan Antara Coping Dan Kesehatan Mental," *J. Psychol. Sci. Prof.*, vol. 4, no. 3, p. 172, 2021, doi: 10.24198/jpsp.v4i3.26526.
- [10] Triutama, Aryo, Yanuvianti, Milda. (2021). Profil Kepribadian *Gamers* Esports DotA 2 di Kota Bandung. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 1-6.