



## PERAN MOTIF PADA HUBUNGAN KONSEP DIRI DAN *PROBLEMATIC GAMING* PADA GAMERS MOBA

Fanni Putri Diantina\*, Agnia Restu Gunawati, Dzaki Dwitama

Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia

### ABSTRAK

Konsep diri dan motif sebagai dimensi penentu perilaku, banyak dipelajari kontribusinya pada perilaku yang bermasalah termasuk adiksi bermain *online game*. Identitas baru yang diciptakan *gamers* di dunia virtual *game*, nyatanya kerap membuat *gamers* lebih nyaman untuk berinteraksi didalamnya, hingga menjadi amat terpaksa untuk terus-menerus bermain *game*. Satu dari tujuh motif *gaming* yakni motif *escape* atau melarikan diri dari permasalahan didunia nyata, diduga memberikan kontribusi pada hubungan antara konsep diri *gamers* dan perilaku *gaming addiction*. Untuk membuktikan hal tersebut, studi korelasional ini dilakukan pada 291 *gamers* MOBA berusia dewasa yang mengalami adiksi. Instrumen pengukuran yang digunakan adalah *Tennessee Self Concept Scale* (TSCS), *Game Addiction Scale*, serta *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ). Analisa deskriptif digunakan untuk menggambarkan data demografi serta analisa model mediasi dari Hayes (2013). Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri *gamers* MOBA dengan *gaming addiction* dan motif *escape* memiliki dampak yang mendekati signifikan pada hubungan keduanya.

**Kata Kunci :** Konsep Diri, Motif *Escape*, *Gaming Addiction*

### ABSTRACT

The role of self-concept and motives as determinants of behavior has been extensively investigated with regard to their influence on problematic behaviors, including online gaming addiction. Indeed, the new identity created by gamers in the virtual game world often makes gamers more comfortable with interacting in it, until it becomes a very fixed behavior, leading to a continued desire to play the game. One of the seven identified motives for gaming, the escape motive, is postulated to contribute to the relationship between gamers' self-concept and their gaming addiction behavior. To test this hypothesis, a correlational study was conducted on 291 adult MOBA gamers who met the criteria for addiction. The measurement instruments employed were the Tennessee Self-Concept Scale (TSCS), the Game Addiction Scale, and the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). A descriptive analysis was employed to describe the demographic data, as well as to analyze the mediation model proposed by Hayes (2013). The results indicate that there is a significant relationship between MOBA gamers' self-concept and gaming addiction, and that escape motives exert a near-significant impact on the relationship.

**Keywords :** Self-Concept, *Escape Motives*, *Gaming Addiction*

© 2024 SCHEMA – Journal of Psychological Research. All right reserved.

### A. Pendahuluan

Internet menjadi bagian dari keseharian individu di era digital guna berkomunikasi, mencari informasi, serta mendapatkan hiburan. Survei dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), menyebutkan bahwa penetrasi pengguna internet aktif mencapai 221 juta jiwa, dimana sejumlah 18,4% menggunakannya untuk akses *game online* (APJII, 2024). Laporan lain

82/93

mengungkapkan bahwa hampir 3,1 miliar orang atau sekitar 40% dari populasi dunia bermain *game*; dimana kontribusi paling banyak pada peningkatan tersebut adalah dari pengguna *online game* di perangkat seluler (DFC Intelligence, 2020). Sebanyak 554 juta orang bermain *game online* pada akhir Desember 2021, dan sebanyak 709.000 atau 28,2% dari seluruh aplikasi, adalah aplikasi *game* (Adrian, 2024).

Saat ini, *game* yang bisa diakses dalam *smartphone* beraneka ragam; salah satunya adalah jenis *game* MOBA (*multiple online battle arena*). MOBA merupakan sub-genre dari jenis *game real time strategy* dimana para pemainnya akan bermain dalam satu tim, terdapat batasan sesi waktu dan skor yang diperoleh untuk menyelesaikan satu misi (King & Delfabbro, 2019; Petry, 2015). Karakteristik dari *game* MOBA adalah para pemainnya (yang selanjutnya disebut *gamers*) bertugas mengawasi pasukan besar dan/atau wilayah di dunia virtual yang terlibat dalam pertempuran. *Gamers* akan mengendalikan jagoannya dengan *skill* unik dan berbeda untuk bertarung; strateginya berpusat pada pertumbuhan karakter individu dan kerja tim selama pertempuran (Mora-Cantalops & Sicilia, 2018).

Bermain *game online* memiliki dampak positif pada para pemainnya seperti meningkatkan kreativitas (Jackson et al, 2012), kemampuan sosial (Gentile & Gentile, 2007), dan kemampuan berbahasa asing (Ashraf et al, 2014). Namun ketika dilakukan secara berlebihan, maka berpeluang menjadi perilaku bermain *game* yang bermasalah (*problematic gaming*) atau yang juga dikenal sebagai *internet gaming disorder* (IGD). *Internet gaming disorder* menjadi masalah kesehatan masyarakat yang cukup serius di berbagai negara seperti Cina (Young, 2009), Korea (Hur, 2006), Taiwan (Lee, 2012), juga Indonesia (Ramdhani, 2019). Dalam DSM-5 (2013) *Internet gaming disorder* digambarkan sebagai 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 untuk bermain, toleransi, menarik diri, dan munculnya permasalahan dalam aspek kehidupan akibat gangguan penggunaannya. Individu yang mengalami gangguan perilaku bermain *game online* ini, secara bertahap mengalami kehilangan kendali atas perilaku bermain *game*, dimana mereka tidak dapat mengurangi jumlah waktu untuk bermain dan pada akhirnya mengembangkan berbagai masalah dalam kehidupan nyata (Young, 2009).

Dunia virtual pada *game online*, memberikan kesempatan pemainnya untuk membuat beberapa identitas baru melalui penggunaan avatar (Bainbridge, 2007). Avatar atau karakter, adalah representasi digital dari diri seseorang di dunia maya (Bailenson et al., 2008) dan menjadi perhatian dalam dunia *game*; karena ternyata berpengaruh terhadap konsep diri pemain (Dieter et al., 2015; Black et al., 2009). Individu yang memiliki konsep diri yang rendah, lebih cenderung membuat avatar atau karakter yang mirip dengan *ideal self* mereka (Bessière et al., 2007). Hasil penelitian yang dilakukan Anggarani (2015) memperkuat hal ini dimana keterpakuan pada avatar bisa memunculkan kebingungan mengenai mana kehidupan yang bersifat nyata dan virtual, dimana hal ini sering dialami oleh individu yang memiliki harga diri rendah atau masalah emosional.

Permasalahan 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). Individu pada dasarnya memiliki perbedaan pendapat mengenai bagaimana mereka memandang *ideal-self* dan *real-self*. Menurut teori *self-discrepancy* (Higgins, 1987), seseorang secara alami termotivasi untuk mengurangi ketidaksesuaian antara *real-self* dan *ideal-self*, karena ketidaksesuaian antara berbagai konsep diri akan menyebabkan ketidaknyamanan emosional. Sehingga, dapat

diasumsikan bahwa konsep diri yang buruk pada pemain *game* merupakan faktor kunci dalam pengembangan dan pemeliharaan perilaku bermain *game* yang bermasalah (Šporčić & Glavak, 2018).

Peran faktor resiko dalam kemunculan perilaku *problematic gaming*, masih memancing perdebatan dan menginspirasi banyak penelitian di area adiksi perilaku. Para peneliti telah membahas peran motif (Yee, 2006) sebagai pendorong perilaku (Cross, 2016) juga sebagai prediktor perilaku (Sporcic & Tkalic, 2018). Hasil penelitian dari Demetrovics et al., (2011) menyatakan bahwa *gamers game online* tetap mempertahankan perilaku bermain *game* bahkan hingga menjadi kecanduan karena di dalam diri mereka terdapat motif yang berbeda-beda untuk memenuhi kebutuhannya. Peran motif menjadi sangat penting dalam membahas perilaku kecanduan, karena motif *gaming* dapat menjadi indikator perilaku bermain *game* yang sehat atau bermasalah (Ghuman & Griffiths, 2012; King & Delfabbro, 2019; Mills et al., 2018). Terdapat tujuh motif yang melatarbelakangi perilaku seseorang dalam bermain *game* menurut Demetrovics et al., (2011) yaitu motif *social*, *escape*, *competition*, *copying*, *skill development*, *fantasy*, dan *recreation*. Edy, Bellini dan Arifin (2018) pada penelitiannya menyebutkan bahwa secara bersama, ketujuh motif *gaming* dapat mengidentifikasi perilaku *problematic gaming* atau IGD. Namun hasil penelitian lain menunjukkan hal yang berbeda, yakni bahwa ketika dilihat tersendiri pada masing-masing motif, nyatanya tidak dapat secara signifikan mengidentifikasikan perilaku *problematic gaming* atau IGD (Ballabio, et al., 2017). Hal ini menunjukkan, masih terdapat kontradiksi pada hasil-hasil penelitian mengenai bagaimana motif *gaming* mempengaruhi perilaku bermain *game* yang bermasalah.

Disisi lain, peran motif *gaming* juga dipelajari sebagai faktor mediasi dalam perkembangan perilaku bermain *game* yang bermasalah. Menurut Király et al. (2015) dan Ballabio et al. (2017), melalui motif *escape*, *competition* dan *fantasy*, kondisi *distress* memiliki efek langsung dan tidak langsung pada perilaku bermain *game* yang bermasalah. Kardefelt-Winther (2014) dalam studinya menunjukkan bahwa motif bermain *online game* diduga menjadi mediator dalam hubungan antara konsep diri dan IGD. Sementara itu, Kwon, Chung, dan Lee (2011) menyimpulkan bahwa perbedaan antara konsep diri ideal dan aktual memicu suasana hati negatif, yang mengarah pada eskapisme dan konsekuensinya pada IGD, serta menunjukkan bahwa motif *escape* dapat digunakan untuk menjelaskan munculnya IGD.

Perilaku *problematic gaming* sebagai paradoks kemajuan teknologi yang akan terus berlanjut, dilandasi oleh banyak variabel penentu, dimana berdasarkan studi literatur yang dilakukan penulis, *self-esteem* dan motif menjadi bagian dari aspek-aspek yang mendasari kemunculan juga perkembangan perilaku bermain *game online* yang bermasalah. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan, yakni apakah motif *gaming* memiliki peran mediasi pada hubungan antara konsep diri dan perilaku *problematic gaming* pada *gamers MOBA*.

## **B. Metode Penelitian**

### **Design**

Desain penelitian ini adalah korelasional, dengan menggunakan metode survey *online*. Variabel prediktor adalah konsep diri, variabel moderator adalah motif *gaming*, dan variabel *outcome* adalah *gaming addiction* atau *internet gaming disorders*. Data variabel prediktor, mediator dan *outcome* diperoleh dengan *self-report*, dimana partisipan diminta untuk menilai dirinya sendiri pada setiap variabel, pada satu waktu.

## Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini didapatkan melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria : *gamers* usia dewasa awal (18-40 tahun) yang aktif bermain *game* MOBA sekurang-kurangnya selama 12 bulan terakhir. Dari proses penjarangan sampel, diperoleh partisipan sesuai kriteria yakni sebanyak 291 orang.

## Prosedur

*Data collecting* dilakukan secara *online* dengan menyebarkan tautan ke *google form* yang telah disediakan oleh penulis, melalui media *whatsapp* dan Instagram. Untuk memastikan bahwa partisipan memahami hak dan kewajibannya dalam penelitian, dalam *informed consent* penulis menjelaskan bahwa penelitian bersifat sukarela, sehingga partisipan dapat mengundurkan diri kapan saja. Data yang diperoleh dari survei bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Partisipan yang mengisi kuesioner diberikan reward berupa *e-money* yang diundi untuk 50 partisipan terpilih.

## Alat Ukur

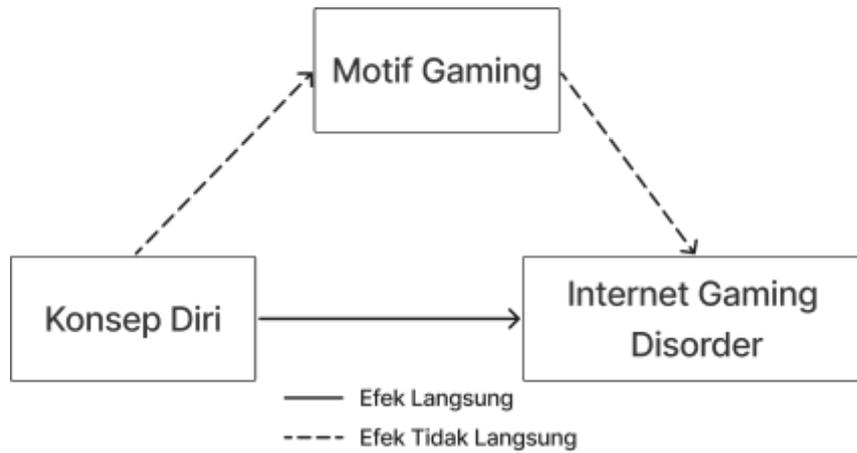
Terdapat tiga buah instrumen yang digunakan dalam studi ini. Konsep diri diukur menggunakan skala *Tennessee Self Concept Scale* (TSCS) dari Fitts (1965) yang terdiri atas 55 item unfavorable dan 45 item favorable. TSCS telah diadaptasi kedalam bahasa Indonesia oleh Amaliah (2012). Hasil uji validitas menyatakan bahwa semua item dari alat ukur ini dinyatakan valid dan dengan koefisien reliabilitas 0.903. Salah satu contoh item pertanyaannya adalah: “Saya orang yang suka berteman”. Instrumen untuk mengukur *problematic gaming*, peneliti menggunakan alat ukur *Game Addiction Scale* yang disusun oleh Lemmens (2009) yang berjumlah 21 item yang sudah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Safarina & Halimah (2019). Reliabilitas dan validitas item dari alat ukur ini ialah 0,777 dengan menggunakan skala pengukuran Alpha Cronbach. Salah satu contoh item pertanyaannya adalah: “Saya merasa stress ketika tidak dapat bermain *game online*”. *Gaming motive* diukur menggunakan *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) yang dikembangkan oleh Demetrovics (2011) yang terdiri atas 27 item dimana semakin tinggi poin yang diperoleh menggambarkan nilai motif yang paling berpengaruh. Peneliti menggunakan skala MOGQ yang sudah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Edy, Bellani, dan Arifin (2018) dengan nilai Cronbach’s Alpha 0,803. Salah satu contoh item pertanyaannya adalah: “saya bermain *game online*, karena membantu saya melepaskan diri dari masalah yang saya hadapi”.

## Teknik Analisis

Analisis pertama yang dilakukan penulis adalah analisis deskriptif untuk melihat karakteristik dan persebaran partisipan berdasarkan data demografis. Rata-rata, frekuensi serta persentase data demografis partisipan merupakan hal yang dianalisis pada uji deskriptif.

Analisis selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melakukan model mediasi dari Hayes (2013) melalui program terbuka Jamovi. Analisis mediasi atau analisis jalur merupakan teknik analisis statistik yang menggunakan 2 (atau lebih) persamaan regresi linear untuk menguji pengaruh kausal variabel bebas terhadap variabel terikat dengan memperhitungkan variabel mediator. Teknik analisis ini akan membuktikan konsistensi data dengan hipotesis yang diajukan sehingga peneliti dapat melihat signifikansi efek tidak langsung dari variabel mediator (motif *gaming*) terhadap hubungan kausalitas antara variabel bebas (konsep diri) pada variabel terikat (*problematic gaming/internet gaming disorder*).

**Gambar 1 : Konsep Diagram Mediasi Sederhana**



**C. Hasil dan Pembahasan**

Tabel 1 menggambarkan hasil analisis deskriptif mengenai nilai rata-rata, standar deviasi, dan korelasi antar variabel penelitian. Pengujian korelasi menggunakan *pearson correlation* untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel.

**Tabel 1 : Rata-rata, Standar deviasi, dan Korelasi antar variabel**

Variabel	M	SD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jenis kelamin	NA	NA	1										
Usia	19.52	3.23	0.04	1									
Motif <i>Social</i>	15.64	3.53	0.03	0.06	1								
Motif <i>Escape</i>	14.69	3.35	0	0.06	* .40*	1							
Motif <i>Competition</i>	14.93	3.52	0.09	0.04	* .49*	* .44*	1						
Motif <i>Coping</i>	16.22	3.16	0.02	0.09	* .51*	* .62*	* .46*	1					
Motif <i>Skill Development</i>	16.97	3.3	0.08	0.05	* .57*	* .37*	* .52*	* .59*	1				
Motif <i>Fantasy</i>	13.44	4.08	0	-0.1	* .42*	* .55*	* .49*	* .43*	* .36*	1			
Motif <i>Recreation</i>	13.47	1.93	0.06	0.02	* .42*	* .31*	* .28*	* .55*	* .55*	* .23*	1		

					-	.24*	.39*	.34*	.35*	.29*	.29*	.27*	
<i>Game addiction</i>	37.79	9.22	0.04	0.03	*	*	*	*	*	*	*	*	1
					-	-	-	-	-	-	-	-	
	294.3	31.8	-	-	.19*	.37*	.33*	.30*	.23*	.31*	.25*	.65*	
Konsep diri	9	8	0.03	0.09	*	*	*	*	*	*	*	*	1

Keterangan: N = 291; NA = Not Applicable, Usia diukur dalam tahun; Jenis kelamin menggunakan dummy-code (1=Laki-laki, 2=Perempuan). \*\*\*p <.001; \*\*p<.01; \*p <.05

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kedua variabel demografi, yaitu jenis kelamin dan usia, tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan variabel penelitian. Nilai standar deviasi untuk semua variabel lebih kecil dibandingkan dengan nilai rata-rata setiap variabel. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat homogenitas yang cukup tinggi, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang representatif.

Dengan melakukan uji korelasi *pearson*, hubungan antar variabel dapat diidentifikasi, dan ditemukan terdapat hubungan negatif antara konsep diri dengan semua motif. Motif *escape* memiliki hubungan terkuat (r = -.37) sedangkan motif sosial memiliki hubungan yang paling lemah (r = -.19). Hasil ini menunjukkan adanya indikasi korelasi negatif antara konsep diri dengan motif.

*Game addiction* menunjukkan korelasi positif dengan semua motif, dengan hubungan paling kuat pada motif *escape* (r = .39) dan paling lemah pada motif sosial (r = .24). Sementara itu, konsep diri berkorelasi negatif dan signifikan dengan *game addiction* (r = -.65; p < 0.001), yang menunjukkan bahwa individu dengan konsep diri yang lebih rendah cenderung lebih rentan mengalami adiksi terhadap *game*, sedangkan individu dengan konsep diri yang lebih tinggi memiliki risiko lebih rendah untuk mengalami adiksi terhadap *game*.

Hasil korelasional antar variabel ini mendukung kerangka konseptual dalam menguji mediasi dalam pengaruh konsep diri dan perilaku bermain *game* yang bermasalah (*problematic gaming*) oleh motif *gaming*. Uji F dan uji koefisien determinasi menunjukkan persamaan dalam model mediasi memiliki nilai p<0.001 dan *R-squared* (0.03-0.47). Hasil ini menunjukkan model yang akan diuji memiliki nilai ketepatan yang baik dan dapat digunakan untuk membuktikan hipotesa.

Selanjutnya, efek mediasi dari motif *gaming* pada hubungan antara konsep diri dan *gaming addiction* hasil dari analisis jalur, ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Efek Mediasi Motif *Gaming* pada Hubungan antara Konsep Diri dan *Gaming Addiction*

Type	Path	Effect	Estimate	SE	95% C.I. (a)		β	z	p
					Lower	Upper			
Indirect	ab1	KD → M.Sos → GA	-5.12e- 4	0.00371	-0.00759	0.00695	-0.00177	-0.138	0.89
	ab2	KD → M.Esc → GA	-0.01174	0.00673	-0.02469	0.00168	-0.04057	-1.745	0.081
	ab3	KD → M.Comp → GA	-0.00766	0.00548	-0.01821	0.00329	-0.02646	-1.396	0.163
	ab4	KD → M.Cop → GA	-0.00419	0.00522	-0.01445	0.006	-0.01448	-0.803	0.422
	ab5	KD → M.SkillDev → GA	-9.25e- 4	0.00489	-0.01061	0.00856	-0.0032	-0.189	0.85
	ab6	KD → M.Fan → GA	0.00237	0.00449	-0.0066	0.01101	0.0082	0.528	0.598
	ab7	KD → M.Rec → GA	-0.00314	0.00419	-0.01153	0.0049	-0.01086	-0.75	0.453

Direct	c'	KD → GA	-0.16484	0.0132	-0.18965	-0.13792	-0.5698	-12.491	< .001***
Total	c	KD → GA	-0.19063	0.01284	-0.21642	-0.16608	-0.65894	-14.844	< .001***

Note: \*\*\* $p \leq 0.001$ , \*\* $p \leq 0.01$ , \* $p \leq 0.05$ ; N= 291

Analisis mediasi dilakukan untuk menguji efek langsung dan tidak langsung dari pengaruh konsep diri terhadap perilaku *gaming addiction* (GA) melalui tujuh motif berbeda. Efek total, efek langsung, dan efek tidak langsung dianalisa, dan hasilnya tersaji dalam tabel 2.

Pada tabel 2 tergambar hasil dari efek total konsep diri terhadap *gaming addiction* menunjukkan nilai yang signifikan dengan koefisien yang bersifat negatif ( $c = -0.19$ ;  $SE = 0.01$ ;  $z = -14.8$ ;  $p < 0.001$ ; 95% CI [-0.21,-0.16]). Hasil ini mendukung dugaan penulis, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas konsep diri terhadap *gaming addiction*.

Setelah memperhitungkan variabel mediasi, efek langsung dari konsep diri pada *gaming addiction* tetap signifikan dan bersifat negatif ( $c = -0.16$ ;  $SE = 0.01$ ;  $z = -12.4$ ;  $p < 0.001$ ; 95% CI [-0.18,-0.13]). Penurunan dari efek total ( $c = -0.19$  ke  $c = -0.16$ ) menunjukkan bahwa hanya 3% dari hubungan ini yang dapat dijelaskan melalui efek tidak langsung dari mediator (motif *gaming*). Selisih ini menjadi indikasi bahwa efek mediasi yang terjadi tidak memiliki dampak yang begitu besar. Hasil analisis efek tidak langsung menunjukkan bahwa tidak ada bukti signifikan untuk mediasi motif dalam hubungan antara konsep diri dan *gaming addiction*, karena seluruh jalur efek tidak langsung tidak mencapai nilai signifikansi yang dapat diterima. Namun, jalur motif *escape* (ab2) menunjukkan kecenderungan yang mendekati signifikansi.

## Pembahasan Hasil

Wu dkk. (2016) mengembangkan instrumen *Motives for Online Gaming Questionnaire* (MOGQ) dan menemukan bahwa individu yang memiliki motif untuk menghindari dari permasalahan di dunia nyata, memiliki korelasi yang signifikan dengan simptom *internet gaming disorder*. Dalam studinya, Kuss et al. (2012) dan Laconi et al. (2017) juga menemukan bahwa motif spesifik untuk bermain *game* telah berulang kali dikaitkan dengan perilaku bermain *game* yang bermasalah; dan salah satunya adalah motif *escape*. Hal ini sejalan pula dengan hasil studi dari Allison, von Wahlde, Shockley, dan Gabbard (2006), Griffiths (2010), serta Wan & Chiou (2006) bahwa motif *escape* juga menjadi motif utama yang ditemukan pada individu yang memiliki perilaku *problematic gaming*, terutama pada genre *role-playing games* yang memberikan kesempatan untuk pemainnya membuat dan memainkan karakter dengan kustomisasi yang tinggi.

Temuan dalam studi ini konsisten dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyoroti peran *escapism* dalam perilaku maladaptif dalam bermain *game*. Adanya potensi kontribusi motif *escape* sebagai mediator dalam hubungan konsep diri dan *problematic gaming*, memerlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami lebih mendalam mengenai peran motif ini, karena meski dampaknya tidak terlampau besar namun menjadi satu-satunya dari tujuh motif *gaming* yang memberi kontribusi lebih dalam hubungan antara konsep diri *gamers* dan perilaku *problematic gaming*.

Hasil uji mediasi dalam penelitian ini menunjukkan pula bahwa konsep diri *gamers* berperan secara independen dalam memprediksi perilaku bermain *game* yang bermasalah. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya, bahwa konsep diri yang rendah menjadi faktor resiko dalam mengembangkan perilaku maladaptif ketika bermain *game online* (Israelachvili et al., 2012; Quinones & Kakabadse, 2015a).

## Diskusi

Hasil studi ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri pada perilaku bermain *game* yang bermasalah (*gaming addiction*); dimana motif *escape* memiliki dampak yang mendekati signifikan pada hubungan keduanya. Pada bagian ini penulis akan memberikan paparan mengenai mengenai bagaimana konsep diri para *gamers* memberikan pengaruh pada perilaku bermain *game* yang bermasalah, dimana motif untuk melarikan diri dari permasalahan di dunia nyata memberikan kontribusi pada hubungan keduanya.

Motif *escape* merupakan salah satu motif yang mendorong *gamers* untuk bermain *online game*; yakni motif untuk lari dari permasalahan di dunia nyata (Demetrovics et al., 2011). Motif ini mendorong *gamers* menggunakan dunia maya untuk menghilangkan pikiran tentang masalahnya di dunia nyata (Yee et al., 2012). *Game* yang berbasis internet, menyediakan genre *game* yang memungkinkan para pemainnya bebas untuk dapat menciptakan avatar (karakter dalam permainan) yang memiliki nama, penampilan hingga karakter tertentu. Avatar adalah representasi digital dari diri seseorang di dunia maya (Bailenson et al., 2008); dimana mereka yang memiliki konsep diri yang rendah lebih cenderung membuat avatar yang mirip dengan *ideal self* mereka (Bessièrè et al., 2007).

Adanya avatar sebagai “identitas lain” ini bisa membuat para *gamers* lebih nyaman dengan kehidupan “baru” yang berada pada *game*; yang mana hal ini bisa memunculkan kebingungan mengenai kehidupan mana yang bersifat nyata dan bukan. Nyatanya, kondisi ini dialami oleh individu yang memiliki harga diri rendah atau masalah emosional (Anggarani, 2015). Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian dari Lee et al., (2012) menunjukkan bahwa *gamers* dengan kejelasan konsep diri yang lebih rendah menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *video game*. Jika dikaji melalui pendapat dari Rosenberg (1995), individu yang memiliki harga diri yang rendah, kurang mampu menerima dirinya dan cenderung menganggap diri tidak berguna serta serba kekurangan, dimana individu yang memiliki harga diri rendah cenderung memiliki konsep diri yang negatif. Sementara itu, individu dengan konsep diri yang positif mengetahui tentang siapa mereka, mampu mengekspresikan diri dengan jelas, percaya diri, konsisten, dan stabil (Campbell, 1996). Selain itu, kejelasan konsep diri juga 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). Pendapat Matsuba (2006) memperkuat hal ini; ia menyatakan bahwa kejelasan konsep diri berkorelasi negatif dengan penggunaan internet; dimana Internet dapat menjadi media yang berguna dalam mengeksplorasi dan menemukan identitas diri seseorang.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Saragih (2016) menunjukan hasil bahwa terdapat hubungan negatif antara konsep diri dengan adiksi *game onLine*. Dunia *game*, memberikan kebebasan bagi pemainnya untuk mengekspresikan dirinya; sehingga dapat dikatakan bahwa *game* yang berbasis internet juga memberikan kesempatan bagi para *gamers* untuk mencari dan memperjelas konsep diri mereka. Peneliti mencermati bahwa dengan kata lain, para *gamers* sedang berupaya untuk membuat dirinya berada didalam kondisi homeostatis atau kongruen. Salah satu teori yang juga dapat membahas mengenai hal ini adalah *self-discrepancy* dari Higgins (1987). Dalam Feist dan Fesit (2016) disebutkan bahwa Higgins membagi skema diri menjadi tiga jenis, yakni *actual self* (bagaimana diri kita saat ini), *ideal self* (bagaimana diri yang kita inginkan) dan *ought self* (bagaimana diri kita seharusnya). Kesenjangan diantara skema ini, adalah kondisi diskrepansi. Dalam *self-discrepancy theory*, dinyatakan bahwa diskrepansi yang terjadi dapat memotivasi seseorang untuk berubah agar mengurangi diskrepansi yang dirasakannya. Sebaliknya, apabila seseorang gagal mengatasi diskrepansi, maka hal tersebut akan dapat menimbulkan emosi-emosi negatif dan menyebabkan ketidaknyamanan emosional. Jika individu gagal dalam mengatasi diskrepansi antara

*actual self* dan *ideal self*, maka akan dapat memunculkan emosi yang cenderung mematahkan semangat seperti sedih, kecewa, tidak puas (*dejection-related emotions*). Sementara jika individu gagal dalam mengatasi diskrepansi antara *actual self* dan *ought self*, maka akan dapat memunculkan perasaan yang meningkatkan kekacauan seperti cemas, terancam, ketakutan (*agitation-related self*).

Berdasarkan paparan diatas, dapat dikatakan bahwa ketika *problematic gamers* yang memiliki konsep diri rendah, ia berada di situasi diskrepansi dan *escaping* menjadi upaya mereka untuk mencapai kondisi kongruen. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Šporčić dan Glavak (2018) yakni bahwa konsep diri yang buruk pada pemain *game* merupakan faktor kunci dalam pengembangan dan pemeliharaan *internet gaming disorder*. Artinya, dari berbagai paparan diatas dapat terlihat bagaimana para *gamers* menilai diri mereka, serta adanya motif untuk menjauhkan diri dari masalah, memberikan kontribusi pada penggunaan *game online* yang berlebihan.

#### D. Simpulan

Bermain *game online* memiliki dampak yang positif seperti ketangkasan dalam berpikir, disamping menjadi alternatif kegiatan *refreshing* bagi penggunanya. Namun, dampak negatif juga tidak dapat terlepas, apalagi jika bermain *game* dilakukan secara berlebihan hingga menjadi kecanduan. Berbagai dimensi psikologis diduga melatarbelakangi perilaku bermain *game* yang berlebihan, termasuk motif dan konsep diri. Studi yang dilakukan pada para *gamers* MOBA ini menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konsep diri pada perilaku bermain *game* yang bermasalah dan motif *escape* memiliki dampak yang mendekati signifikan pada hubungan keduanya.

#### Daftar Pustaka

- Adrian, G., Lantaco, N. G., Omblerio, H. D., & Culajara, C. L. (2024). Influence of Mobile Online Battle Arena (MOBA) Addiction on Psychological Discomfort. *American Journal of Human Psychology*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.54536/ajhp.v2i1.2840>
- Allison, S. E., von Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The Development of the Self in the Era of the Internet and Role-Playing Fantasy Games. *American Journal of Psychiatry*, 163(3), 381–385. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.163.3.381>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10572>
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286–291. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Survei APJII 2019-2020. In *APJII*. <https://apjii.or.id/survei2019x>
- 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>
- Bailenson, J. N., Yee, N., Blascovich, J., & Guadagno, R. E. (2009). Transformed social interaction in mediated interpersonal communication. In *Mediated Interpersonal Communication* (pp. 77–99). New York, N.Y. Routledge.
- Bainbridge, W. S. (2007). The Scientific Research Potential of Virtual Worlds. *Science*, 317(5837), 472–476. <https://doi.org/10.1126/science.1146930>

- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 25(5), 397–408. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530–535. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>
- Black, E. W., DiPietro, M., Ferdig, R. E., & Polling, N. (2009). Developing a survey to measure best practices of K-12 Online Instructors. *Online Journal of Distance Learning Administration*, 12(1). <https://www.learntechlib.org/p/76572/>
- 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(1), 141–156. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.1.141>
- Cross, N. A. (2016). *The relationship of online gaming addiction with motivations to play and craving* [Doctoral Dissertation]. [https://scholarworks.bgsu.edu/psychology\\_diss/162](https://scholarworks.bgsu.edu/psychology_diss/162)
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why Do You play? the Development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- DFC Intelligence Editorial. (2023, April 7). *Global Video Game Audience reaches 3.7 billion*. DFC Intelligence. <https://www.dfciint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/>
- Dieter, J., Hill, H., Sell, M., Reinhard, I., Vollstädt-Klein, S., Kiefer, F., Mann, K., & Leménager, T. (2015). Avatar's neurobiological traces in the self-concept of massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) addicts. *Behavioral Neuroscience*, 129(1), 8–17. <https://doi.org/10.1037/bne0000025>
- Edy, D. F., Bellani, E., & Arifin, M. (2018). Motive on Playing Online Game as Predictor of Adolescence's Problematic Online Gaming Use in Makassar. *Proceedings of the 8th International Conference of Asian Association of Indigenous and Cultural Psychology (ICAAIP 2017)*, 127. <https://doi.org/10.2991/icaaip-17.2018.60>
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2007). Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127–141. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9206-2>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012010102>
- Griffiths, M. D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Hayes, A. F. (2022). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach* (3rd ed.). The Guilford Press.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: a Theory Relating Self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319–340. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60306-8](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60306-8)
- Hur, M. H. (2006). Demographic, Habitual, and Socioeconomic Determinants of Internet Addiction Disorder: An Empirical Study of Korean Teenagers. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 514–525. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.514>
- Israelashvili, M., Kim, T., & Bukobza, G. (2012). Adolescents' over-use of the cyber world – Internet addiction or identity exploration? *Journal of Adolescence*, 35(2), 417–424. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2011.07.015>

- Jackson, L. A., Witt, E. A., Games, A. I., Fitzgerald, H. E., von Eye, A., & Zhao, Y. (2012). Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 370–376. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.006>
- Kardefelt-Winther, D., Heeren, A., Schimmenti, A., van Rooij, A., Maurage, P., Carras, M., Edman, J., Blaszczynski, A., Khazaal, Y., & Billieux, J. (2017). How can we conceptualize behavioural addiction without pathologizing common behaviours? *Addiction*, 112(10), 1709–1715. <https://doi.org/10.1111/add.13763>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. Elsevier.
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4), e88. <https://doi.org/10.2196/jmir.3515>
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online Gaming Addiction? Motives Predict Addictive Play Behavior in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0034>
- Kwon, J.-H., Chung, C.-S., & Lee, J. (2009). The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113–121. <https://doi.org/10.1007/s10597-009-9236-1>
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lee, C., Aiken, K. D., & Hung, H. C. (2012). Effects of College Students' Video Gaming Behavior on Self-Concept Clarity and Flow. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 40(4), 673–679. <https://doi.org/10.2224/sbp.2012.40.4.673>
- Matsuba, M. K. (2006). Searching for Self and Relationships Online. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 275–284. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.275>
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2017). Gaming motivation and problematic video gaming: The role of needs frustration. *European Journal of Social Psychology*, 48(4), 551–559. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2343>
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M.-Á. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128–138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H., Mößle, T., Bischof, G., Tao, R., Fung, D. S. S., Borges, G., Auriacombe, M., González-Ibáñez, A., Tam, P., & O'Brien, C. P. (2015). Griffiths et al.'s comments on the international consensus statement of internet gaming disorder: furthering consensus or hindering progress? *Addiction*, 111(1), 175–178. <https://doi.org/10.1111/add.13189>
- Quinones, C., & Kakabadse, N. K. (2015). Self-concept clarity and compulsive Internet use: The role of preference for virtual interactions and employment status in British and North-American samples. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 289–298. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.038>
- Ramdhani, D., & Assifa, F. (2019, November 29). *RSJ Jabar Tangani 81 Pasien Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Game*. Kompas.com; Kompas. <https://bandung.kompas.com/read/2019/11/29/09472501/rsj-jabar-tangani-81-pasien-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game?page=all>
- Rosenberg, M., Schooler, C., Schoenbach, C., & Rosenberg, F. (1995). Global Self-Esteem and Specific Self-Esteem: Different Concepts, Different Outcomes. *American Sociological Review*, 60(1), 141–156. <https://doi.org/10.2307/2096350>

- 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). <https://doi.org/10.5817/cp2018-1-4>
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological Motives and Online Games Addiction: A Test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, *9*(3), 317–324. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.317>
- Wu, A. M. S., Lai, M. H. C., Yu, S., Lau, J. T. F., & Lei, M. (2017). Motives for online gaming questionnaire: Its psychometric properties and correlation with Internet gaming disorder symptoms among Chinese people. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(1), 11–20. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.007>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, *15*(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online gaming motivations scale. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208681>
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, *37*(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/0192618090294219>