

## **Validasi *Video Game Addiction Test* pada *Player Esports* di Indonesia: Sumber Bukti Berdasarkan Struktur Internal**

*(Validation of Video Game Addiction Test on Esports Players in Indonesia:  
Evidence based on internal structure)*

**Dian Lintang Beauty Permatasari, Lina Natalya, dan Ide Bagus Siaputra\***

Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Surabaya, Indonesia

*\*)std@staff.ubaya.ac.id*

### **Abstrak**

Kecanduan game online adalah salah satu *gaming disorder* yang memicu kekhawatiran *World Health Organization*. *Esports* adalah olahraga digital yang menggunakan *game online* sebagai arena pertandingan. Pelonjakan jumlah peminat dan kekhawatiran terjadinya kecanduan pada para pemain menjadi perhatian khusus karena dapat memengaruhi perkembangan *esports*. Penelitian ini merupakan validasi pertama untuk *Video Game Addiction Test* (VAT) yang diterapkan di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memvalidasi hasil pengukuran VAT berdasarkan sumber bukti struktur internal dan konsistensi internal. Subjek dalam penelitian ini adalah pemain *esports* yang berasal dari berbagai tim *esports* di Indonesia, sebanyak 351 pemain *esports*. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *accidental sampling*. VAT terdiri atas 14 butir dengan model satu faktor atau berdimensi tunggal. Hasil pengukuran VAT terbukti reliabel atau konsisten secara internal ( $\alpha = 0,846$ ). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa informasi kepada publik khususnya terkait alat ukur yang terbukti valid berdasarkan bukti struktur internal sehingga dapat digunakan untuk mendeteksi adanya kecanduan *game online*.

**Kata kunci:** Kecanduan, Kecanduan Video Game, pemain *esports*, *esports*.

### **Abstract**

*Addiction to online games is one of gaming disorder that has concern from the World Health Organization. Esports is a digital sport that uses online games as a competition arena. The esports phenomenon is particular concern because it can affect the development of esports. This phenomenon as a new phenomenon, especially in Indonesia, but it attracts many people especially gamers. This study is the first validation for Video Game Addiction Test (VAT) applied in Indonesia. The purpose of this study is to validate internal structure of the instrument, and examine the internal consistency between items on the Video Game Addiction Test (VAT). The subjects in this study were esports players who came from various esports teams in Indonesia, with 351 esports players. Sampling technique in this study using accidental sampling. The VAT instrument from this study consists of 14 items and fit with one-factor model or unidimensional. The VAT instrument proved to be valid and reliable ( $\alpha = 0.846$ ). This research is expected to provide some information to the public, especially related to measuring tools that are proven to be valid based on internal structural evidence so that they can be used to detect online game addiction.*

**Keywords:** *Addiction, Video Game Addiction, player esports, esports*

### **PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan zaman, berbagai produk di dunia informasi dan teknologi berkembang dengan

cepat, salah satunya adalah *smartphone*. Dalam survei yang dilakukan oleh Kemp (2019), ditemui bahwa jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai

355,5 juta pengguna dengan pengguna yang mengakses internet sebanyak 150 juta. Melihat jumlah pengguna di kalangan masyarakat, internet seolah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau yang dikenal dengan APJII (2017) menyebutkan bahwa jumlah pengguna layanan internet yang bermain *game online* sebanyak 54,13%. *Game online* menjadi salah satu sarana hiburan yang dapat diakses dengan menggunakan internet secara *online* dan dapat dimainkan oleh siapa saja dalam bentuk *video games*.

Dalam perkembangannya saat ini, *video games* berkembang menjadi pilihan karier bagi para pemain yang menekuni dunia *game* untuk menjadi *player Esports* (Bányai, Griffiths, Király, & Demetrovics, 2018). Menurut *Oxford Dictionary* (dalam Chung, Sum, Chan, Lai & Cheng, 2018), *e-sports*, atau kepanjangan dari *electronic sports*, didefinisikan sebagai permainan bersifat kompetitif yang dimainkan oleh pemain profesional *multiplayer* (dalam jumlah banyak). *Esports* adalah salah satu cabang olahraga elektronik digital yang mempunyai pelatihan khusus dan terorganisir, sama seperti atlet profesional lainnya seperti sepak bola, bulu tangkis, dan basket (Wahyudi dalam Kurniawan, 2019). Yougov (dalam Chung dkk., 2018) menambahkan bahwa *esports* dimainkan oleh pemain profesional *video game* secara kompetitif, baik secara tunggal maupun berkelompok, serta disiarkan secara melalui media *online* dan media massa. Atlet yang menekuni bidang ini dikenal sebagai *player esports*. Istilah ini akan berkembang menjadi *professional player esports*, jika atlet sudah memiliki pengalaman berkarier dalam turnamen, dan mempunyai jam terbang yang lebih tinggi dari *player esports* (Wijanarko, 2020).

Chung dkk. (2018) berpendapat bahwa seorang pemain *esports* profesional dan *player esports* membutuhkan waktu latihan yang lama dan dilakukan setiap hari untuk mendapatkan hasil yang baik dalam berbagai turnamen. Para pemain profesional menggunakan waktu selama 12 hingga

15 jam tanpa pergerakan motorik kasar yang banyak. Sebagian besar pemain *esports* profesional berusia kisaran 15 tahun hingga 25 tahun (Martoncik dalam Wahyuni, 2020).

Di Indonesia, minat permainan *game online* terutama pada kalangan remaja sangat besar antusiasmenya. Sebanyak 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami adiksi *game online* (Novrialdy, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2018) mengemukakan bahwa salah satu indikator kecanduan terhadap *game online* dapat diukur dari durasi bermain *game online* dalam satu hari, durasi hari dalam seminggu, serta pengeluaran (uang) dalam seminggu.

Secara spesifik, Jap dkk. (2018) mengusulkan bahwa seseorang sudah mulai dapat dianggap kecanduan bermain *game online* ketika dalam 6 bulan terakhir, bermain terus-menerus selama 4-5 hari dalam seminggu dan menghabiskan lebih dari 4 jam setiap hari. Namun, kesesuaian kriteria tersebut dalam menggambarkan adiksi perlu dipertanyakan, khususnya bagi mereka yang merupakan *player esports* terlebih lagi bagi mereka yang meniti karier sebagai pemain profesional. Para *player esports* tersebut memang memiliki kewajiban atau tuntutan bermain *game*. Oleh karena itu, dibutuhkan indikator lain untuk menentukan apakah mereka dapat dianggap mengalami kecanduan atau adiksi.

Permasalahan pada *game online* menjadi perhatian penting. *World Health Organization* atau WHO (2018) telah menetapkan *gaming disorder* sebagai salah satu kondisi gangguan kesehatan mental dalam ICD-11 (*International Classification of Disease 11<sup>th</sup> Revision*). *Gaming disorder* dikarakteristikan sebagai perilaku bermain *game online* yang tidak terkendalikan, dan adanya prioritas bermain *game online* yang melebihi aktivitas lainnya. Sementara pada *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5<sup>th</sup> Edition* (DSM-5) (American Psychiatric Association [APA], 2018), dijelaskan bahwa adiksi *internet gaming* memiliki gejala seperti selalu berpikir untuk bermain atau menantikan waktu bermain selanjutnya, adanya gejala penolakan saat

pemberhentian bermain, ketidakmampuan dalam mengurangi waktu bermain, kehilangan minat pada aktivitas lainnya, tetap bermain meskipun memiliki permasalahan, bermain untuk meredakan suasana hati yang negatif, hingga sebagai pelarian dari masalah pada pekerjaan dan hubungan relasi sosial.

Bermain *game online* tentu dapat memiliki efek positif dan negatif tergantung pada konteks permainan *game* terlepas dari berapa lama *player* menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*. Secara khusus, *player esports* membutuhkan sekitar enam jam dalam waktu satu hari untuk latihan *esport*, dan durasi tersebut tidak termasuk dengan bentuk latihan di luar jadwal (Nielsen & Karhulahti, 2018). Dapat dikatakan bahwa durasi tersebut dapat berdampak bagi kesehatan *player esport*. Hal ini ini dikuatkan dengan adanya fakta bahwa pelatihan yang dilakukan dalam bidang *esports* berfokus pada pergerakan motorik halus seperti mata, jari tangan, dan kurang berfokus pada aspek kesehatan lain.

Beberapa penyakit fisik yang bisa terjadi pada *player esports* antara lain *deep vein thrombosis*, sindrom *carpal tunnel*, dan penyakit yang paling sering dirasakan adalah nyeri pada otot punggung akibat gaya hidup yang tidak baik, dan jadwal yang menuntut terlalu banyak untuk duduk (Chung dkk., 2018). Lebih lanjut, Chung dkk. menjelaskan bahwa menghabiskan waktu bermain lebih banyak dalam *esports* merupakan langkah yang tidak dapat dihindari menuju profesionalisme dan menjadi usaha kerja keras yang tidak selalu menyenangkan untuk dilakukan.

Perlu sebuah instrumen yang dapat membantu situasi dunia *esports* terkait dampak yang diterima akibat adiksi video *game*. Dengan fenomena demikian, peneliti melakukan penelusuran terkait kecanduan *game online* hingga menemukan alat ukur bernama VAT (*Video Game Addiction Test*; van Rooij, Schoenmakers, Eijnden, Vermulst, & Mheen, 2012).

van Rooij dkk. (2012) melakukan sebuah penelitian terkait *game addiction* yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dalam penelitian tersebut, skala VAT dapat mengukur adiksi *video game* sebagai perilaku adiksi yang menggambarkan

perilaku tidak terkontrol dalam bermain, adanya konflik interpersonal, preokupasi dengan bermain, penggunaan *game* sebagai bentuk coping atau pengubah suasana hati, dan efek fisik yang terjadi saat pengurangan atau pemberhentian dalam bermain *game*. Penelitian van Rooij dkk. (2012) diterapkan pada anak-anak sekolah di Belanda dengan rentang usia 13 hingga 16 tahun.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan evaluasi validitas dari alat ukur VAT berbahasa Indonesia agar dapat digunakan secara tepat dan terpercaya untuk mengukur tingkat adiksi para *player esports* di Indonesia.

## METODE

Responden dalam penelitian ini adalah *player esports* ( $n=351$ ). Dalam melakukan proses pemilihan subjek, digunakan teknik *accidental sampling*, yaitu pemilihan sampel ketika peneliti bertemu dengan orang-orang secara tidak sengaja namun memenuhi kriteria untuk menjadi partisipan penelitian. Mereka adalah para pemain *game* berjenis *multiplayer battle royale* seperti *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG Mobile), *Mobile Legends*, *Arena of Valor*, dan *Free Fire*, yang berusia berkisar antara 10 hingga 30 tahun. Para *player esports* ini tergabung dalam sebuah tim *esports*. Alasan pemilihan partisipan pemain tim *esport*, dikarenakan mereka lebih sering atau banyak bermain *video game* dibandingkan orang lain dan berpotensi menunjukkan indikator perilaku adiksi.

Terdapat empat tahapan yang dilakukan peneliti. Pada tahap pertama, peneliti mempersiapkan alat ukur VAT dalam versi Bahasa Indonesia agar siap digunakan. Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan kuesioner *online* menggunakan *google form* untuk pengambilan data dan mempersiapkan tautan untuk disebarkan.

Tahap ketiga adalah pengambilan data. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menjangkau subjek yang digunakan. Peneliti menghubungi rekan kerja yang merupakan manajer dari tim *esports* nasional (seperti *Red Rocket*, *Aerowolf*, dsb), melalui manajer tim,

peneliti dihubungkan kepada *player* atau anggota mereka untuk membagikan untuk membagikan tautan kuesioner *online* untuk diisi. Peneliti juga meminta bantuan para *player* membagikan tautan kuesioner *online* kepada teman-teman *player esports* lainnya dan menyebarkan kuesioner tersebut melalui akun Instagram peneliti. Data dianalisis dengan menggunakan software *IBM SPSS Statistics*.

Pada tahap analisis data, peneliti melakukan analisis validitas alat ukur kepada 351 responden. Analisis validitas yang dilakukan adalah validitas struktur internal menggunakan teknik analisis *Exploratory Factor Analysis* (EFA). Peneliti melakukan pengujian terhadap setiap indikator. Setelah tercapai jumlah faktor yang didapatkan, peneliti melakukan pengujian konsistensi antar butir dengan *Alpha Cronbach* untuk mendapatkan hasil model pengukuran yang valid dan reliabel.

Instrumen VAT dipakai sebagai alat untuk mengukur adiksi *video game*. Instrumen ini terdiri dari 14 butir dengan pilihan respon menggunakan skala dengan 4 poin skala: 1, "Hampir Tidak Pernah"; 2, "Kadang-Kadang"; 3, "Sering"; 4, "Sangat Sering". Pada versi aslinya, VAT memiliki validitas dan reliabilitas yang baik dengan hasil reliabilitas sebesar 0,93 (van Rooij dkk., 2012). VAT merupakan alat ukur unidimensi yang memiliki lima indikator yang terdiri dari *loss of control*, *conflict*, *preoccupation*, *mood modification*, dan *withdrawal symptoms*. Skor tinggi yang diperoleh pada skala VAT menandakan bahwa individu tersebut memiliki tingkat adiksi yang tinggi. Sebaliknya, skor yang rendah menunjukkan individu memiliki tingkat adiksi yang rendah

Butir-butir yang didapatkan pada VAT telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia (Saputra, 2020). Beberapa contoh butir yang telah diterjemahkan antara lain seperti "*do you find it difficult to stop gaming?*" pada indikator *loss of control* dan diterjemahkan menjadi "Saya merasa kesulitan berhenti bermain *game online*"; butir "*do others (e.g., parents or friends) say you should spend less time on games?*" pada indikator *conflict* dan diterjemahkan menjadi "Orang lain (misalnya orang tua atau teman) mengatakan bahwa saya harus menghabiskan waktu lebih sedikit untuk bermain *game online*"; butir "*do you think about gaming, even when you are not online?*" yang diterjemahkan menjadi "Saya memikirkan bermain *game online* bahkan ketika saya sedang tidak *online*" pada indikator *preoccupation*; butir "*do you game because you are feeling down?*" dalam indikator *mood modification*, diterjemahkan menjadi "Saya bermain *game online* karena saya sedih"; butir "*do you game to forget your problems?*" pada indikator *withdrawal symptoms*, diterjemahkan menjadi "Saya bermain *game online* untuk melupakan masalah saya".

## HASIL

### 3.1. Analisis Faktor

Hasil analisis faktor yang didapatkan mengusulkan usulan satu faktor berdasarkan *latent root criterion* dan *scree-test criterion*, serta usulan tiga faktor berdasarkan *percentage of variance explained criterion*, yang didapat melalui EFA. Tabel 1 memaparkan hasil analisis faktor berdasarkan tiga faktor.

**Tabel 1.** Analisis Faktor Eksploratori *Video Game Addiction Test*

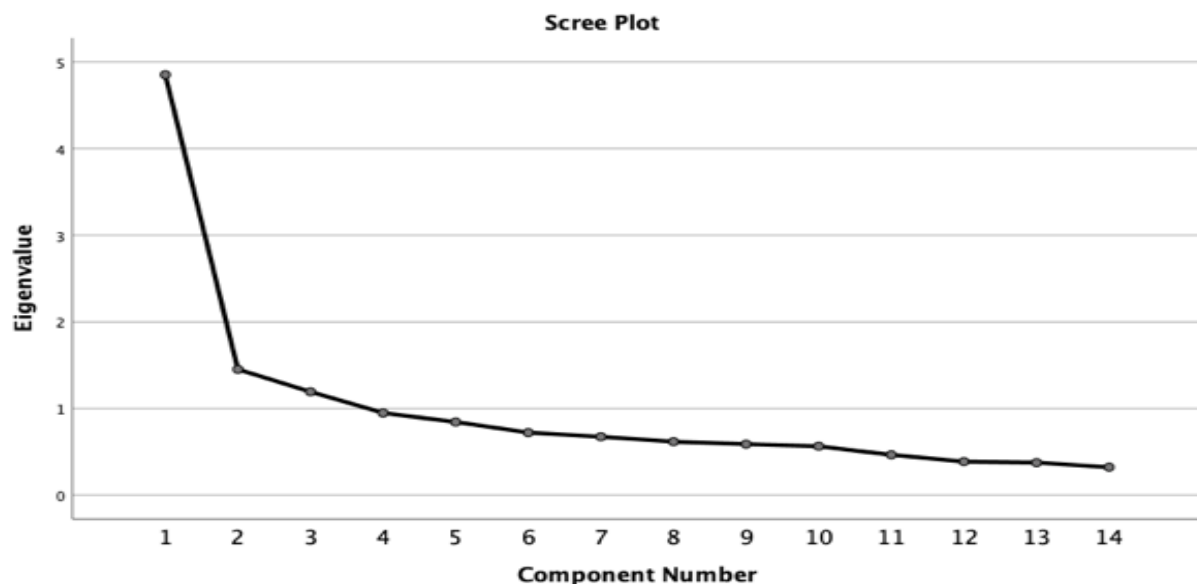
Faktor	Butir	Factor Loading
1	6	0,777
	10	0,719
	7	0,687
	11	0,667
	5	0,656
	4	0,645
	12	0,598

**Tabel 2.** Analisis Faktor Eksploratori *Video Game Addiction Test (Lanjutan)*

Faktor	Butir	Factor Loading
2	3	0,711
	8	0,689
	2	0,587
3	13	0,838
	14	0,757
	1	F1 = 0,483, F2 = 0,510
Cross Loading	9	F1 = 0,557, F2 = 0,416

Nilai KMO yang didapatkan pada analisis tiga faktor sebesar 0,861. Butir-butir tersebut memiliki rentang *factor loading* antara 0,416–0,838. Hal ini berarti bahwa butir-butir tersebut mengukur hal yang sama serta mengelompok pada satu faktor yang sama. Namun, dengan usulan tiga faktor ini terdapat dua butir yang bermuatan *cross loading*, yaitu butir 1 dan butir 9. Berdasarkan nilai *factor loading*, butir 1 memiliki nilai *factor loading* lebih besar pada faktor kedua. Sementara butir 9 memiliki nilai *factor loading* lebih besar pada faktor pertama.

Usulan faktor *scree-test criterion* berdasarkan titik landai pada *scree-plot* mengusulkan satu faktor (gambar 1). Hasil analisis satu faktor memiliki nilai KMO sebesar 0,861 dengan rentangan nilai faktor loading antara 0,344 hingga 0,747 artinya butir memiliki nilai *factor loading* yang baik dan mengukur suatu hal yang sama yaitu adiksi. Terdapat dua butir yang memiliki nilai *factor loading* kurang dari 0,4 yang dapat dikatakan butir ini kurang sesuai dengan butir lainnya. Hasil analisis menggunakan satu faktor dapat dilihat di tabel 3.

**Gambar 1.** Scree Plot *Video Game Addiction Test*

### 3.2. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrument VAT dengan menggunakan satu faktor menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,846, dengan rentang CITC (*corrected*

*item total correlations*) 0,298 - 0,640 dengan jumlah butir sebanyak 14 butir. Hal ini diartikan bahwa VAT dengan satu faktor memiliki reliabilitas konstruk yang baik dan reliabel sebagai alat ukur adiksi *video game*.

**Tabel 3.** Hasil analisis satu faktor *Video Game Addiction Test*

Butir	Bunyi Butir	Factor Loading
1	Saya merasa kesulitan berhenti bermain <i>game online</i>	0,606
2	Saya terus bermain <i>game online</i> , meskipun saya memiliki niat untuk berhenti bermain.	0,534
3	Orang lain (misalkan orang tua atau teman) mengatakan bahwa saya harus menghabiskan waktu lebih sedikit untuk bermain <i>game online</i>	0,412
4	Saya lebih suka bermain <i>online</i> daripada menghabiskan waktu bersama orang lain (misalkan teman atau orang tua).	0,579
5	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i> .	0,660
6	Saya memikirkan bermain <i>game online</i> bahkan ketika saya sedang tidak <i>online</i> .	0,747
7	Saya menanti-nantikan waktu untuk bisa bermain <i>game online</i>	0,691
8	Saya berpikir bahwa saya harus lebih jarang bermain <i>game online</i>	0,358
9	Saya tidak berhasil mengurangi waktu bermain <i>game online</i> .	0,659
10	Saya merasa gelisah, frustrasi, atau jengkel ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .	0,730
11	Saya terburu-buru mengerjakan PR atau tugas agar bisa segera bermain <i>game online</i> .	0,666
12	Saya lupa mengerjakan tugas karena bermain <i>game online</i> .	0,604
13	Saya bermain <i>game online</i> karena saya sedih.	0,344
14	Saya bermain <i>game online</i> untuk melupakan masalah saya.	0,452

Pada uji reliabilitas dengan tiga faktor hasil EFA, didapatkan hasil nilai *Cronbach Alpha* > 0,6 pada masing-masing faktor. Pada faktor pertama nilai CITC sebesar 0,508-0,698. Pada faktor kedua, rentang CITC

yang diperoleh adalah 0,351-0,430. Pada faktor ketiga, dengan CITC yang didapatkan adalah 0,493. Dapat dikatakan bahwa uji reliabilitas yang diperoleh masing-masing faktor tergolong baik (tabel 4).

**Tabel 4.** Hasil uji reliabilitas model satu faktor dan tiga faktor *Video Game Addiction Test*

	Faktor	Cronbach Alpha	Rentang CITC	Keterangan
Model 1 faktor	1	0,846	0,298-0,640	Reliabel
Model 3 faktor	1	0,846	0,508-0,698	Reliabel
	2	0,614	0,351-0,430	Cukup reliabel
	3	0,653	0,493	Cukup reliabel

Perbandingan antara satu faktor dan tiga faktor berdasarkan hasil analisis memiliki hasil yang berbeda-beda. Pada hasil analisis dengan menggunakan satu faktor, hasil yang diperoleh baik. Pada hasil analisis tiga faktor terdapat faktor yang menunjukkan

adanya lintas dimensi yang sangat ekstrem. Skor pada *Video Game Addiction Test* dalam penelitian ini menunjukkan konstruk validitas dan konsistensi antar butir yang baik dengan satu faktor. Oleh karena itu, peneliti memilih satu faktor untuk digunakan.

## DISKUSI

Dalam penelitian terdahulu pembuatan alat ukur *Video Game Addiction Test* (VAT) berpedoman pada alat ukur *Compulsive Internet Use Scale* (CIUS) yang memuat aspek adiksi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan pada DSM-IV (Meerkerk, Eijnden, Vermulst, & Garretsen, 2009), sehingga setiap butir dalam *Video Game Addiction Test* juga memuat kriteria perilaku yang menggambarkan perilaku adiksi dalam DSM-IV (van Rooij dkk., 2012). Adiksi pada VAT menunjukkan adanya kemiripan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, VAT bersifat unidimensi dengan penggunaan satu faktor saja (van Rooij dkk., 2012). VAT dapat menggambarkan perilaku adiksi *video game* dengan baik. Skala pada VAT dapat mendefinisikan adiksi *video game* sebagai perilaku adiksi yang muncul seperti kehilangan kendali dalam bermain *game online*, adanya konflik interpersonal, preokupasi terhadap bermain *video game*, penggunaan *video game* sebagai bentuk koping suasana hati, serta gejala penarikan diri jika dipaksa untuk berhenti bermain. Pengelompokan butir sejalan dengan penelitian terdahulu oleh van Rooij dkk. (2012). Seluruh nilai *factor loading* yang diperoleh pada penelitian ini memiliki nilai  $>0,43$  dan disimpulkan memiliki konstruk validitas yang baik dengan faktor loading  $>0,6$  (Van Rooij dkk., 2012).

Selain berdasarkan hasil uji analisis faktor, uji reliabilitas pada instrumen VAT satu faktor juga ditemukan reliabel ( $\alpha = 0,846$ ). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan nilai *Cronbach Alpha* pada VAT satu faktor adalah  $>0,8$  (van Rooij dkk., 2012). Ditinjau dari CITC butir-butir pada setiap dimensinya menunjukkan angka  $>0,298$  yang berarti butir-butir tersebut konsisten dengan dimensinya. Sehingga hasil yang diperoleh pada pengelompokan butir *Video Game Addiction Test* dalam penelitian ini dapat dikatakan baik. Meskipun demikian, pengembangan perlu dilakukan pada penelitian selanjutnya.

## SIMPULAN

Penggunaan satu faktor atau dapat dikatakan unidimensional pada VAT menunjukkan struktur

internal dan reliabilitas yang baik. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Video Game Addiction Test* dapat digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi adiksi *video game* pada *player esports*. Dari hasil analisis yang telah dipaparkan dalam penelitian ini peneliti memperoleh model pengukuran *Video Game Addiction Test* (VAT) menghasilkan pengembangan instrumen yang reliabel dan valid untuk VAT.

Selain mengukur perilaku adiksi yang tampak, skor VAT merupakan salah satu cara mengukur munculnya adiksi. Pada pemain *game* non profesional, bermain *game* dengan waktu lama dan mengeluarkan uang untuk bermain *game* dapat menjadi indikator adanya adiksi *game*. Pada *player esports*, waktu bermain yang lama tidak dapat menjadi indikator bahwa muncul perilaku adiksi, melainkan sebuah dedikasi dan tanggung jawab. Hal tersebut membuat VAT merupakan alat ukur yang cocok digunakan pada *player esports* untuk mengukur adiksi bermain *game*. Oleh karena itu, pemberian VAT dapat dilakukan untuk mengukur apakah seorang pemain *game* benar-benar menggunakan waktunya untuk melatih diri secara profesional atau menunjukkan adanya adiksi.

Seiring berkembangnya *esports* di Indonesia, rentang usia *player* semakin banyak dan terkelompok. Karena itu, saran bagi penelitian berikutnya adalah mengukur adiksi dengan mempertimbangkan pengelompokan rentang usia subjek.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2018, June). Internet gaming. APA. <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). *Indonesia internet service Provider Association* [online]. <https://apjii.or.id/survei2017/download/ZHB4CkYX7rj2hiE8L9zq1JcGWx0FVA>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>

- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2018). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384-394. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>
- Kemp, S. (2019, January 30). Digital 2019: Global internet use accelerates. Hootsuite & We Are Social. <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Meerkerk, G. J., van den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A., & Garretsen, H. F. (2009). The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 1-6. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0181>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E.S., Suteja, M.S. (2013) The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE* 8(4): e61098. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Nielsen, R. K. L., & Karhulahti, V. M. (2017, August 14-17). The problematic coexistence of “internet gaming disorder” and esports [Conference session]. FDG’17: Proceedings of the 12<sup>th</sup> International Conference on the Foundations of Digital Games, New York, United States. <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3102071>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Saputra, Y.R. (2020). *Perbedaan pola hubungan prokrastinasi akademik dan motivasi akademik terhadap prestasi akademik (ditinjau dari durasi bermain game online)*. [Unpublished undergraduate thesis]. Universitas Surabaya.
- Wijanarko, I. (2021, January 2). *MPL Quickie Show: Esports menjadi sumber penghasilan* [online]. <https://www.youtube.com/watch?v=QvzJ616UJwM>
- Wahyuni, D. (2020). Polemical Esports in National Sports. *Info Singkat: A Brief Study of Actual and Strategic Issues*, 17(1): 13-18.
- World Health Organization. (2018, September 14). Addictive behaviours: gaming disorder. WHO. <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in,the%20extent%20that%20gaming%20takes>
- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T.M., van den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A., & van de Mheen, D. (2012). Video game adiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 507-11. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0007>
- Naskah masuk : 16 Februari 2021  
Naskah diterima: 25 November 2021