

# HUBUNGAN *STUDENT WELL-BEING* DAN *NEED FOR ACHIEVEMENT* TERHADAP *PROBLEMATIC GAMING* PADA MAHASISWA PEMAIN *MOBILE LEGENDS*

Kevin Yihan Thung<sup>1</sup>, Annastasia Ediati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro  
Jalan Prof. Mr. Sunario, Tembalang, Semarang, 50725

[kevinyihanthung@gmail.com](mailto:kevinyihanthung@gmail.com)

## ABSTRAK

Fenomena *problematic gaming* pada mahasiswa pemain *Mobile Legends* menjadi perhatian karena dapat memengaruhi kondisi psikologis, sosial, dan akademik individu. Tingginya aksesibilitas permainan melalui *smartphone* serta fleksibilitas waktu bermain memungkinkan mahasiswa tetap terlibat dalam aktivitas bermain game di tengah tuntutan akademik yang dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *student well-being* dan *need for achievement* terhadap *problematic gaming* pada mahasiswa pemain *Mobile Legends* di Universitas Diponegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk menganalisis hubungan *student well-being* dan *need for achievement* terhadap *problematic gaming*. Populasi penelitian adalah mahasiswa Universitas Diponegoro angkatan 2022 yang aktif bermain *Mobile Legends*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 102 responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Skala Adiksi Game (SAG), Skala Kesejahteraan Mahasiswa (SKM), dan Skala Kebutuhan Berprestasi (SKB) yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori yang relevan. Analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *student well-being* dan *need for achievement* secara parsial tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap *problematic gaming* pada mahasiswa pemain *Mobile Legends*. Namun, secara simultan *student well-being* dan *need for achievement* memiliki hubungan yang signifikan terhadap *problematic gaming* pada mahasiswa pemain *Mobile Legends* dengan signifikansi sebesar 0,020 dan kontribusi sebesar 7,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *problematic gaming* pada mahasiswa dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor psikologis yang saling berkaitan.

Kata kunci: *problematic gaming*, *student well-being*, *need for achievement*, mahasiswa, *Mobile Legends*.

# **THE RELATIONSHIP BETWEEN STUDENT WELL-BEING AND NEED FOR ACHIEVEMENT TOWARD PROBLEMATIC GAMING AMONG UNIVERSITY STUDENTS WHO PLAY MOBILE LEGENDS**

Kevin Yihan Thung<sup>1</sup>, Annastasia Ediati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Faculty of Psychology, Diponegoro University  
Prof. Mr. Sunario Street, Tembalang, Semarang, Central Java, 50275

[kevinyihanthung@gmail.com](mailto:kevinyihanthung@gmail.com)

## **ABSTRACT**

The phenomenon of problematic gaming among university students who play Mobile Legends has become a concern because it can affect individuals' psychological, social, and academic conditions. The high accessibility of games through smartphones and the flexibility of playing time allow students to remain involved in gaming activities despite their academic demands. This study aimed to examine the relationship between student well-being and need for achievement with problematic gaming among Mobile Legends players at Diponegoro University. This study employed a quantitative approach with a correlational method to analyze the relationship between student well-being and need for achievement toward problematic gaming. The population of this study consisted of Diponegoro University students from the 2022 cohort who actively played Mobile Legends. The sampling technique used was purposive sampling with a total sample of 102 respondents. Data were collected using the Game Addiction Scale (GAS), Student Well-Being Scale (SWBS), and Need for Achievement Scale (NFAS), which were developed by the researcher based on relevant theories. Data analysis was conducted using multiple linear regression. The results showed that student well-being and need for achievement partially did not have a significant relationship with problematic gaming among Mobile Legends players. However, simultaneously, student well-being and need for achievement had a significant relationship with problematic gaming, with a significance value of 0.020 and a contribution of 7.6%. These findings indicate that problematic gaming among university students is influenced by a combination of interrelated psychological factors.

Keywords: problematic gaming, student well-being, need for achievement, university student, Mobile Legends.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat saat ini dengan bantuan internet, dan dengan bantuan itu, orang-orang dapat mengakses informasi dan layanan dalam waktu yang luar biasa cepat. Ini telah mengubah aktivitas sosial, pendidikan, dan dunia rekreasi di seluruh dunia. Akses internet yang sederhana dan terjangkau telah membuat aktivitas seperti pencarian informasi, pendidikan, dan komunikasi menjadi lebih produktif dan efisien. Di Indonesia, aksesibilitas internet dan jumlah pengguna terus tumbuh setiap tahun. Pada tahun 2025, APJII memperkirakan bahwa 229.428.417 orang di Indonesia menggunakan internet (APJII, 2025; Detikinet, 2025). Ini membuktikan bahwa internet telah menjadi kebutuhan dalam kebutuhan sehari-hari, terutama di kalangan orang muda.

Perubahan pola penggunaan internet turut membawa pergeseran dalam preferensi hiburan digital di kalangan remaja dan mahasiswa. Platform video pendek, media sosial, serta *game online* kini menjadi bentuk hiburan yang paling dominan. Berdasarkan laporan Tempo (2025), jumlah orang yang mencari hiburan melalui video pendek *online* mencapai 44,11% pada tahun 2024 dan 30,16% pada tahun 2025. Sementara itu, penggunaan media sosial mencapai 28,67% pada tahun 2024, dan

aktivitas bermain *game* online mencapai 10,64% pada tahun 2024 yang menurun menjadi 6,75% pada tahun 2025.

Salah satu fenomena terbesar dalam industri hiburan digital adalah pertumbuhan pesat *mobile gaming*, yaitu permainan digital yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Perkembangan teknologi *smartphone* dan internet membuat *game mobile* semakin mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Salah satu *game* yang memiliki popularitas tinggi di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yang diketahui memiliki banyak pemain dari kalangan mahasiswa dan sering digunakan sebagai sarana hiburan maupun rekreasi digital (Nawawi dkk., 2021). Pasar *mobile gaming* yang luas menjadikan aktivitas bermain *game* sebagai bentuk rekreasi yang mudah diakses, terutama oleh mahasiswa yang umumnya memiliki perangkat *smartphone* dan koneksi internet yang memadai.

*Game online* kini menjadi salah satu bentuk hiburan paling populer yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Menurut Intimedia (2024), terdapat lebih dari 150 juta pemain aktif *game online* di Indonesia. Berdasarkan kategori generasi, Generasi Z (Gen Z) menjadi kelompok paling aktif bermain *game online* dengan persentase 12,68%, disusul oleh generasi milenial sebesar 4,18% (Tempo, 2025; APJII, 2025). Dari sekian banyak *game online* yang tersedia, beberapa judul dengan jumlah pemain terbanyak antara lain *Call of Duty* (0,74%), *Subway Surfers* (1,90%), *Roblox* (2,07%), *FIFA Mobile* (3,60%), *Candy Crush Saga* (3,81%), *PUBG* (11,05%), *Free Fire*

(23,05%), dan yang menempati posisi pertama dengan jumlah pemain aktif terbanyak adalah *Mobile Legends: Bang Bang* dengan 48,99% (Tempo, 2025).

*Mobile Legends: Bang Bang* merupakan game berbasis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang mempertemukan dua tim yang beranggotakan lima pemain untuk bertarung dengan tujuan menghancurkan *base* utama lawan guna meraih kemenangan. Permainan ini memiliki sistem *rank* (peringkat) yang menjadi indikator tingkat kemampuan pemain, dimulai dari peringkat terendah (*Warrior*) hingga tertinggi (*Mythical Glory*). Pemain dapat meningkatkan peringkat dengan bermain pada mode *ranked match* dan memenangkan pertandingan. Popularitas *Mobile Legends* sangat tinggi di kawasan Asia, terutama di negara-negara seperti Indonesia, Filipina, Malaysia, Thailand, Kamboja, dan Bangladesh. Berdasarkan data dari ActivePlayer (2025), *Mobile Legends* telah diunduh lebih dari 500 juta kali di *Google Play Store* dan 221,6 juta kali di *App Store*.

Namun, kemudahan akses dan desain permainan yang menonjolkan sistem *reward*, kompetisi, serta interaksi sosial turut menciptakan kondisi di mana frekuensi dan durasi bermain dapat meningkat tajam, bahkan berpotensi menimbulkan perilaku bermain berlebihan. Menurut Mahinay dkk. (2024), individu yang bermain *Mobile Legends* termotivasi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik, di mana pencapaian seperti kemenangan beruntun (*win streak*), penghargaan, dan hadiah dalam permainan menjadi sumber motivasi utama untuk terus bermain. Akan tetapi, motivasi yang berlebihan terhadap pencapaian tersebut dapat memicu perilaku bermain kompulsif,

terutama jika aktivitas bermain digunakan sebagai pelarian dari tekanan akademik atau emosional (Kardefelt-Winther, 2014). Kondisi ini dikenal dengan istilah *problematic gaming*.

*Problematic gaming* didefinisikan sebagai perilaku bermain *game* yang berlebihan yang ditandai oleh kecenderungan ketergantungan secara psikologis maupun perilaku (Hussain & Griffiths, 2009). Biasanya menghabiskan waktu bermain dengan sangat lama, menggunakan permainan sebagai sarana pelarian, dan mengalami dampak negatif terhadap fungsi psikologis maupun sosialnya (Hussain & Griffiths, 2009). Adhyaksa & Valentina (2023) mendefinisikan *problematic gaming* sebagai perilaku bermain *game* secara persisten yang menyebabkan kerusakan pada kegiatan sehari-hari. Kedua definisi ini menekankan bahwa *problematic gaming* tidak hanya berkaitan dengan frekuensi bermain, tetapi juga dengan adanya gangguan psikologis dan sosial yang signifikan.

Secara global, fenomena *problematic gaming* ditemukan dalam berbagai konteks budaya. Misalnya, studi oleh Liao dkk. (2025) yang melibatkan 5.593 remaja dan dewasa muda di Tiongkok (usia 15–25 tahun) menunjukkan bahwa 21,5% laki-laki dan 14,1% perempuan mengalami *problematic gaming*, dengan total 1.034 orang (18,5%) dari keseluruhan sampel teridentifikasi memiliki kecenderungan tersebut. Tak hanya itu, fenomena *problematic gaming* juga ditemukan di Indonesia, khususnya di Banda Aceh. Sebuah penelitian *cross-sectional* menemukan bahwa prevalensi *gaming disorder* pada remaja di Banda Aceh mencapai 30,8%, dengan skor rata-rata 18,25 (SD

= 6,773) berdasarkan skala *Internet Gaming Disorder Scale – Short Form (IGDS9-SF)* versi Bahasa Indonesia (Satria dkk., 2024). Meskipun belum terdapat data prevalensi pasti mengenai *problematic gaming* di Kota Semarang, beberapa penelitian pada mahasiswa dan komunitas game di wilayah Semarang menunjukkan adanya kecenderungan perilaku *problematic gaming* (Maxentia & Rahmandani, 2022; Rahman & Rahmandani, 2019). Berdasarkan perbandingan dengan studi serupa di Indonesia dan internasional, diperkirakan sekitar 10–15% mahasiswa pemain *game online* berada pada kategori *problematic gaming* (Fitriani & Kamarudin, 2023; Gentile dkk., 2011). Gejala yang paling dominan meliputi *preoccupation* (pikiran individu terus-menerus tertuju pada permainan), *withdrawal* (munculnya perasaan tidak nyaman atau emosi negatif ketika tidak bermain), *tolerance* (kebutuhan untuk bermain lebih lama agar memperoleh kepuasan yang sama), *escape* (bermain game sebagai pelarian dari masalah atau emosi negatif), dan *conflict* (munculnya konflik dengan diri sendiri maupun orang lain akibat aktivitas bermain game). Temuan ini menunjukkan bahwa kelompok usia muda, termasuk remaja dan mahasiswa, memiliki risiko tinggi terhadap *problematic gaming* yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut dalam konteks akademik maupun psikologis.

Dalam konteks mahasiswa, *problematic gaming* menjadi perhatian karena dapat memengaruhi kesejahteraan akademik dan psikologis. Mahasiswa yang mengalami tekanan akademik tinggi cenderung mencari pelarian melalui aktivitas rekreatif, termasuk bermain *game*, yang apabila dilakukan secara berlebihan dapat

mengganggu fungsi keseharian. Fenomena ini berkaitan erat dengan konsep *student well-being* (SWB). Fraillon (2004) mendefinisikan *student well-being* sebagai sejauh mana seorang siswa dapat berfungsi secara efektif di dalam sekolah. Konsep ini mencakup dua dimensi utama, yaitu dimensi intrapersonal yang berkaitan dengan aspek internal individu seperti emosi dan motivasi diri, serta dimensi interpersonal yang berhubungan dengan kualitas hubungan sosial dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Selain *student well-being*, perilaku *problematic gaming* juga dapat dikaitkan dengan *need for achievement* (kebutuhan akan pencapaian). Konsep ini berasal dari teori yang dikemukakan oleh McClelland (1961), yang menyatakan bahwa seorang manusia terdorong oleh tiga kebutuhan dasar, yaitu kebutuhan akan kekuasaan (*need for power*), kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*), dan kebutuhan akan pencapaian (*need for achievement*). Individu dengan kebutuhan berprestasi yang tinggi umumnya berorientasi pada pencapaian standar keunggulan tertentu, berusaha untuk mencapai tujuan, serta menginginkan umpan balik atas hasil usahanya. Dalam konteks bermain *Mobile Legends*, kebutuhan berprestasi ini dapat tercermin melalui dorongan untuk memenangkan permainan, meningkatkan peringkat (*rank*), atau memperoleh pengakuan dari pemain lain. Individu dengan tingkat *need for achievement* yang tinggi umumnya memiliki orientasi terhadap pencapaian yang realistis dan produktif, serta mampu mengelola waktu dan prioritasnya secara efektif. Oleh karena itu, mahasiswa dengan *need for achievement* yang tinggi cenderung tidak mudah terjebak dalam

perilaku bermain berlebihan, karena mereka lebih fokus pada pencapaian akademik maupun pengembangan diri. Dengan demikian, *need for achievement* dapat berfungsi sebagai faktor protektif yang menurunkan kemungkinan terjadinya *problematic gaming* di kalangan mahasiswa.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa perilaku bermain *game* tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti akses dan lingkungan digital, tetapi juga oleh faktor psikologis internal seperti *student well-being* dan *need for achievement*. Mahasiswa dengan *student well-being* rendah cenderung menggunakan permainan sebagai mekanisme pelarian (*escape coping*) dari tekanan akademik dan emosi negatif, sehingga kondisi tersebut dapat meningkatkan risiko *problematic gaming* (Kardefelt-Winther, 2014). Sementara itu, mahasiswa dengan *need for achievement* rendah dapat mencari rasa pencapaian instan melalui permainan, sehingga ketika *need for achievement* menurun, *problematic gaming* juga meningkat. Keduanya berpotensi berinteraksi dan memengaruhi kecenderungan mahasiswa untuk terlibat dalam perilaku *problematic gaming*. Oleh karena itu, mengetahui hubungan *student well-being* dan *need for achievement* terhadap *problematic gaming* menjadi penting untuk menggambarkan bagaimana faktor-faktor psikologis internal dapat berkontribusi terhadap kecenderungan mahasiswa terlibat dalam perilaku bermain *game* secara berlebihan di era digital saat ini.

## Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan antara *Student Well-Being* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*?
2. Apakah terdapat hubungan antara *Need for Achievement* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*?
3. Apakah terdapat hubungan antara *Student Well-Being* dan *Need for Achievement* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*?

## Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hubungan antara *Student Well-Being* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*.
2. Mengetahui hubungan antara *Need for Achievement* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*.
3. Mengetahui hubungan antara *Student Well-Being* dan *Need for Achievement* dengan *Problematic Gaming* pada Mahasiswa Pemain *Mobile Legends*.

## Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang *Cyber Psychology*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan agar mahasiswa lebih sadar akan pentingnya menjaga *well-being* dan menyalurkan *need for achievement* secara positif, sehingga tidak terjebak dalam perilaku *problematic gaming*.

b) Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam menyusun program pendampingan mahasiswa, terutama terkait manajemen waktu, kesehatan mental, dan pengelolaan prestasi.

c) Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman bahwa *student well-being* dan *need for achievement* berperan dalam perilaku bermain game mahasiswa, sehingga masyarakat/keluarga dapat mendukung secara lebih tepat.