

KEPUASAN HIDUP PADA PEMAIN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS MOBILE (PUBGM)

¹Aris Setiawan, ²Triyono

^{1,2}*Prodi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said Surakarta
Jl. Pandawa Pucangan Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah
²triyonoalarief82@iain-surakarta.ac.id*

Received: 12 Juli 2021

Revised: 25 Januari 2022

Accepted: 28 Januari 2022

Abstrak

Aktivitas bermain game online semakin marak dan digemari oleh masyarakat karena dapat memperoleh keuntungan personal, finansial, dapat dijadikan sebagai pekerjaan yang bersifat profesional dan sebagai sarana untuk memuaskan hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna, gambaran dan faktor-faktor kepuasan hidup bagi para pemain game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian ini berjumlah empat player game online PUBGM. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan model Moustakas dengan tahapan berupa deskripsi hasil wawancara, horizontalization, cluster of meaning, deskripsi esensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga temuan dalam penelitian ini. Pertama, berkaitan dengan makna kepuasan hidup. Makna kepuasan hidup bagi pemain game online PUBG Mobile adalah dapat bermain di suatu turnamen dengan melawan para player dan tim tingkat nasional, dapat menambah pengalaman, pengetahuan dan memperoleh keuntungan secara finansial. Kedua, berkaitan dengan gambaran kepuasan hidup. Gambaran kepuasan hidup keempat subjek dapat dilihat dari keinginan untuk merubah kondisi ekonomi, keempat subjek merasa cukup puas dengan kehidupan masa lalunya. Mereka merasa puas dengan kehidupannya saat ini karena dapat bermain dan melawan idola, dapat berjuang beresama dengan tim baik kalah maupun menang. Mereka memiliki keinginan dapat menjuarai turnamen-turnamen di tingkat nasional. Adapun pandangan keluarga, teman, dan pasangan mendukung apa yang mereka jalani, selama hal tersebut positif, dan dapat menghasilkan. Ketiga, berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup pemain game online PUBG Mobile yaitu berupa dukungan keluarga, sosial, dan prestasi.

Kata Kunci: *kepuasan hidup, player game online, PUBG mobile*

Abstract

The activity of playing online games is increasingly widespread and favored by the community because it can gain personal, financial benefits, can be used as a professional job and to satisfy life. This study aims to determine the meaning, description, and life satisfaction factors for the players of the online game Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). This study uses qualitative research methods, with a phenomenological approach. The subjects of this study were 4 PUBGM online game players. Data collection techniques using semi structure interview and documentation. The validity of the data using source triangulation. The data analysis technique used model of Moustakas by describing the results of interviews, horizontalization,

cluster of meaning, description of essence. The results showed that there were three findings in this study. First, it relates to the meaning of life satisfaction. The meaning of life satisfaction for PUBG Mobile online game players is being able to play in a tournament against national level players and teams, can add experience, knowledge and gain financial benefits. Second, related to the picture of life satisfaction. The description of the life satisfaction of the four subjects can be seen from the desire to change economic conditions, the four subjects feel quite satisfied with their past lives. They are satisfied with their current life because they can play and fight against idols, they can fight together with the team whether they win or lose. They have the desire to win tournaments at the national level. As for the views of family, friends, and your partner supports what they're doing, if it's positive, and productive. Third, related to the factors that affect the life satisfaction of online game PUBG Mobile players, namely in the form of family support, sosial support, and achievement.

Keywords: *life satisfaction, online game player, PUBG mobile*

PENDAHULUAN

Mendapatkan hiburan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Hiburan termasuk dalam kebutuhan sekunder atau kebutuhan kedua sebagai pelengkap yang akan dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi (Yuliatwati & Pratomo, 2019). Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan untuk manusia, seperti manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan (Febriandari dkk., 2016). Kebutuhan hiburan juga mengalami perubahan, dari tradisional beralih menjadi modern dengan memanfaatkan teknologi (Saputra, 2017). Salah satu produk teknologi yang sangat digemari dan memberikan manfaat hiburan adalah *game online* (Syahrani, 2015). Bermain *game online* merupakan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan, dapat mengusir rasa penat, dapat mengisi waktu luang, dan sebagai sarana *refreshing* setelah melakukan berbagai aktivitas (Kurniawan, 2017). Menurut Yulius (2017) *game online* merupakan permainan

yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih melalui jaringan internet, LAN, ataupun media telekomunikasi lainnya. Sedangkan menurut Utami dan Hodikoh (2020) *game online* merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan perangkat keras, misalnya *smartphone*, *Playstation*, *XBOX*, dan *computer*.

Studi yang dilakukan oleh *Decision Lab and Mobile Marketing Association* (MMA) menyebutkan bahwa jumlah *gamer mobile* di Indonesia mencapai 60 juta dan jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020. Hal tersebut dikarenakan begitu mudahnya dalam mengakses dan memainkan berbagai *game* tersebut. Bahkan bermain *game* sudah menjadi suatu aktivitas yang rutin dilakukan oleh masyarakat lintas gender dan usia (Maulida, 2018). Salah satu *game online* yang sangat populer dan sedang digemari saat ini yaitu *Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM) (Kumala, 2020). *PUBG Mobile* merupakan sebuah *game* dengan *genre battle royal*, yang memiliki tiga cara

dalam bermain yaitu *solo*, *duo*, dan *squad* (Triyantama & Santoso, 2019). Di dalam *gameplay*-nya akan ada 100 orang pemain yang bertempur dan bertahan hidup agar menjadi pemenang (Teso, 2021). Dan untuk pemenang pada setiap permainan akan mendapatkan sebuah gelar *winner-winner chicken dinner* (WWCD) (Teofanda, 2020). PUBG Mobile pertama kali dirilis secara global pada bulan Maret tahun 2018 (Akbar dkk., 2019). *Game* ini dengan cepat menyebar dan menjadi salah satu *game online* yang populer dan menjadi salah satu *game* paling favorit yang diunduh di *google play store* (Kamajaya, 2020). Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah unduhan yang kini telah mencapai 600 juta kali di seluruh dunia (Cobobi, 2020). Dengan banyaknya para *gamers* yang memainkan *game* ini maka diselenggarakan turnamen PUBG Mobile di Indonesia, Asia Tenggara, dan tingkat dunia (Kamajaya, 2020).

Game PUBG Mobile merupakan salah satu *game battle royal* yang sangat diminati oleh para *gamers* (Aprelia, 2019). Hal tersebut dikarenakan *game* PUBGM memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan *game battle royal* lainnya. Karakteristik tersebut seperti *customization* karakter yang lebih detail, serta memiliki mode permainan yang beragam. Grafis yang ada juga yang realistis dengan tampilan yang bagus, memiliki berbagai jenis senjata, serta memiliki *map*

yang bervariasi, saat ini terdapat lima peta sebagai tempat bermain.

Bermain *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi seseorang yang memainkannya. Menurut Putra dkk. (2017) bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan otak yang berkaitan dengan kognitif, atau kecerdasan logika matematika, logika berfikir dan pemecahan masalah, jika bermainnya dapat dikontrol dan dibatasi. Bermain *game online* juga dapat meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris (Prastius dkk., 2020). Juga mendapatkan keuntungan finansial berupa uang ataupun barang dari mengikuti suatu pertandingan atau turnamen (Hamida et al., 2019). Selain itu juga dapat memperluas lingkungan pertemanan dengan sesama pemain *game online* (Budhi & Indrawati, 2016) dan dapat meningkatkan interaksi dengan orang lain seperti teman sebaya dan juga teman sesama *gamers* (Eskasasnanda, 2017).

Di sisi lain, bermain *game online* juga memiliki dampak negatif utama munculnya gangguan kesehatan seperti gangguan kesehatan pada syaraf mata, otak, serta jantung akan menurun, berat badan yang kurang terkontrol, selain itu karena terlalu banyak duduk dalam waktu yang lama akan mempengaruhi kesehatan lambung dan ginjal (Adiningtiyas, 2017). Bermain *game online* juga dapat membuat prestasi belajar menurun,

dapat mengalami gangguan tidur dan sakit kepala (Ulfa & Risdayati, 2017), sulit melakukan penyesuaian sosial (Santoso & Purnomo, 2017), dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan (Fauzi, 2019), merasa cemas serta mudah marah saat bermain *game online* (Ulfa & Risdayati, 2017). Juga dapat memicu munculnya perilaku prokrastinasi akademik (Kurniawan, 2017). Selain itu, tingginya intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi kontrol diri seseorang (Budhi & Indrawati, 2016).

Tingginya antusiasme dan minat masyarakat dalam memainkan *game online*, memunculkan tren untuk membuat suatu turnamen atau kompetisi *game online* yang berdampak positif dari sisi finansial. Misalnya, pemain akan memperoleh *reward* baik itu berupa uang ataupun barang (Hamida dkk., 2019). Dari sinilah kemudian muncul profesi *gamer* profesional dan termasuk tim *e-sports* atau tim olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional (Lutfiwati, 2018). Para *gamer* profesional tersebut mengikuti kompetisi tertentu berdasarkan *game* yang mereka tekuni, memperebutkan gelar juara dan hadiah serta disiarkan hingga seluruh dunia (Lutfiwati, 2018).

Gamer profesional atau sering disebut sebagai *pro player* adalah seseorang yang bermain untuk kompetisi dan menjadikan bermain *game* sebagai pekerjaan mereka. *Pro player* biasanya memiliki kontrak dan digaji oleh tim atau sponsor, dan akan mendapatkan

bonus tambahan jika berhasil memenangkan suatu kompetisi (Jasmine, 2021). Menjadi profesional *player* atau atlet *e-sports* merupakan profesi yang sangat menggiurkan. Pemain akan mendapatkan penghasilan yang cukup besar setiap bulannya. Hal lain yang didapatkan pemain selain popularitas adalah kepuasan hidup.

Sucipto dan Rinawati (2017) serta Raharjo dan Sumargi (2018) mengatakan bahwa kepuasan hidup merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia. Kepuasan hidup menurut Diener dan Biswas-Diener (2008) adalah penilaian secara kognitif mengenai seberapa baik dan memuaskan hal-hal yang sudah dilakukan individu dalam kehidupannya secara menyeluruh dalam hidup yang mereka anggap penting (*domain satisfaction*), seperti hubungan interpersonal, kesehatan, pekerjaan, pendapatan, spiritualitas dan aktivitas di waktu luang. Menurutnya, terdapat lima aspek kepuasan hidup yaitu: keinginan untuk mengubah kehidupan, kepuasan terhadap kehidupan saat ini, kepuasan dengan kehidupan masa lalu, kepuasan dengan kehidupan yang akan datang, pandangan orang lain terhadap kehidupan seseorang.

Hurlock (2002) menyebut bahwa kepuasan hidup merupakan keadaan yang menyenangkan dan timbul ketika kebutuhan atau harapan tertentu dapat terpenuhi. Menurut Santrock (2012) kepuasan hidup merupakan kesejahteraan psikologis atau kepuasan terhadap kehidupan secara

keseluruhan yang bersifat subjektif, di mana setiap individu memiliki kepuasan hidup berbeda. Oleh Megawati (2019), subjektivitas tersebut berkaitan dengan perbedaan periode perkembangan, *gender*, status, tipe kepribadian, religiusitas, pekerjaan, pendidikan, *parenting* dan konflik yang dialami. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan hidup seseorang di antaranya adalah kesehatan, hubungan sosial, agama atau kepercayaan (Wahyuni & Maulida, 2019). Selain itu adalah faktor usia, status ekonomi atau pendapatan, pekerjaan, trait atau kepribadian, dan berbagai peristiwa atau pengalaman kehidupan (Linsiya, 2015).

Menjadi *gamer* profesional sebagai bentuk kepuasan hidup, yaitu sebuah proses penerimaan individu sebagai *gamer* terhadap keadaan kehidupannya secara menyeluruh, tujuan yang diinginkan dan tujuan yang telah dicapai secara sadar, dengan didasarkan pada kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh dirinya sendiri, menjadi kajian yang menarik untuk diteliti. Berdasarkan kajian pada penelitian terdahulu, belum ada penelitian tentang kepuasan hidup bagi pemain *game online*. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kepuasan hidup pada pemain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM). Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui makna kepuasan hidup para pemain *game online Player Unknown's Battlegrounds*

Mobile (PUBGM), (2) untuk mengetahui gambaran kepuasan hidup para pemain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM), dan (3) mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan hidup para pemain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Menurut Creswell (2014), fenomenologis merupakan salah satu pendekatan penelitian kualitatif, di mana peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui pengalaman hidup individu yang berkaitan dengan suatu fenomena.

Unit analisis dalam penelitian ini yaitu kepuasan hidup para *player* PUBGM. Subjek dalam penelitian ini adalah *player game online* PUBGM tim X di Yogyakarta yang berjumlah empat orang yaitu VA, RA, MAA, dan MAR. Subjek dipilih dengan kriteria yaitu (1) seorang pemain *game* PUBGM dan sudah bermain *game online* PUBGM minimal satu tahun, (2) seorang pemain *game* PUBGM yang berusia antara 20-40 tahun, (3) seorang pemain *game* PUBGM yang telah dikontrak oleh sebuah tim *e-sports*, dan 4) telah berpartisipasi dan memenangkan minimal lima turnamen atau kejuaraan PUBGM. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur dan

dokumentasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber.

Triangulasi sumber yang dilakukan yaitu mengecek data yang telah diperoleh dari para subjek, dengan mewawancarai informan yaitu pelatih PUBGGM tim X di Yogyakarta yang memiliki kedekatan atau berkaitan dengan para subjek penelitian.

Teknik analisis data menggunakan analisis model yang dikembangkan Moustakas (1994) dengan tahapan mendeskripsikan hasil wawancara, *horizontalization*, *cluster of meaning*, deskripsi esensi, dan peneliti melaporkan hasil penelitiannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 merupakan tabel horisonalisasi dari hasil penelitian.

Berikutnya akan dijabarkan secara lengkap mengenai isi dari temuan yang dipaparkan di Tabel 1.

Makna Kepuasan Hidup Pemain *Game Online* PUBGGM

Bagi VA makna atau arti kepuasan hidup yaitu ketika dapat bersaing dalam satu turnamen dengan para pemain atau tim-tim kelas nasional, meskipun belum menang, namun dapat bermain dengan mereka sudah membuatnya senang, karena tidak semua pemain *game* PUBGGM bisa mendapatkan kesempatan tersebut. Kemudian, makna kepuasan hidup bagi RA, yaitu dapat bermain dan bertemu dengan tim-tim *e-sports* bagus yang ada ditingkat nasional di suatu turnamen. Sementara itu, makna kepuasan hidup bagi MAA yaitu ketika dia bisa terjun ke dunia *e-sports* bisa bermain secara positif. Positif dalam arti dapat bermain atau berkompetisi secara *fair play*, serta dapat menambah pengalaman, teman dan banyak pembelajaran yang didapatkan. Adapun makna kepuasan hidup bagi MAR yaitu dapat menjalani hobinya dalam bermain *game* dengan bahagia

Tabel 1. Horisonalisasi

Tema	Unit Makna
Makna kepuasan hidup para pemain <i>game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i> (PUBGM), Gambaran kepuasan hidup para pemain <i>game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i> (PUBGM)	<ul style="list-style-type: none"> • Arti kepuasan hidup • Keinginan untuk mengubah kehidupan • Kepuasan terhadap kehidupan saat ini • Kepuasan dengan kehidupan masa lalu • Kepuasan dengan kehidupan yang akan datang • Pandangan orang lain terhadap kehidupan seseorang
Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan hidup para pemain <i>game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile</i> (PUBGM)	<ul style="list-style-type: none"> • Keluarga • Sosial • Prestasi

dan sekaligus memperoleh penghasilan dari hobi tersebut.

“Apa ya, aku bisa bersaing dengan player-player kelas nasional kayak BTR, AERO gitu udah seneng aku, walaupun nggk nggak menang (sambil terwawa kecil), bisa satu room istilahnya, banyak player lain yang nggak berkesempatan untuk itu.” (W1.S1:177-182)

“...kemarin main ya soal event DGL kemarin pas dapat masuk di final, ketemu sama tim-tim yang bagus semua, jadi senang aku lawan mereka.” (W1.S2:123-126)

“Untuk kepuasan hidup jadi pro player ya, sangat senang sekali bisa terjun ke dunia game yang bersaing secara positif gitu mas, bisa nambah pengalaman, nambah teman, bisa banyak belajar lah jadi pro player....” (W1.S3:103-106)

“Kalau menurut aku, menurut aku arti kepuasan hidup itu dalam pro palayer itu artinya bahagia ya, bahagia ini yang aku maksud, ketika kita bermain itu kita bahagia ngejalaninya, jadi kita dapat uang dari situ juga, jadi otomatis, kita bermain, ngelakuin hobi kita tapi dibayar, jadi kita kek merasa bahagia banget gitu lho. (W1.S4: 190-195)

Gambaran Kepuasan Hidup Pemain Game Online PUBG

Gambaran kepuasan hidup keempat subjek dapat dilihat dari aspek-aspek kepuasan hidup. Pertama adalah keinginan untuk mengubah kehidupan. Individu yang merasakan kehidupannya belum baik, maka dalam dirinya akan timbul keinginan untuk menjadikan hidupnya lebih baik dari sebelumnya. Untuk mencapai kepuasan hidup maka

terdapat bagian kehidupan yang ingin dirubah misalnya seperti kesehatan, finansial, dan beberapa hal lainnya yang dapat menambah kualitas kepuasan hidup. Seperti yang diungkapkan oleh VA bahwa dia ingin merubah kondisi ekonominya dengan membuka usaha sendiri dan ingin membahagiakan kedua orang tuanya. Sementara itu, RA juga ingin memperbaiki kondisi ekonominya, mengatur pengeluaran-nya dan ingin membuka suatu usaha. Kemudian MAA juga ingin mengubah kondisi ekonominya agar lebih baik lagi, dengan bekerja dan ingin membuka suatu usaha. Sedangkan MAR, mengatakan tidak ada yang ingin diubah, tidak ada yang disesali dalam hidupnya karena apa yang terjadi selama hidupnya telah membentuknya menjadi seperti saat ini.

“Ya pastinya mmm kondisi ekonomi lah, iya itu sama mau ini sih bikin enak kedua orang tua besoknya.” (W1.S1:40-41)

“Gimana ya aku nggak mau jadi karyawanlah kedepannya, aku pengen jadi owner atau buka usaha. Terus kalo dari segi mungkin untuk jangka pendeknya dari ekonomi sih.” (W2.S1:40-43)

“Ya saya mau rubah yang baik lagi. Iya di bidang ekonomi.” (W1.S2:41-43)

“Hal ekonomi, maksudnya ekonomi biar kedepannya biar nggak terlalu ini sih, pengeluarannya nggak terlalu banyak, untuk usaha-usaha juga kan, nggak mungkin kita main game terus, kan semua ada generasi baru, jadi untuk kedepannya paling fokusnya ke usaha gitu.” (W2.S2: 38-42)

“Pengen ngumpulin uang, terus mau beli sesuatu gitu, dari kerja saya, terus habis kerja pengen buka usaha gitu. Ya pengen menaikkan ekonomi.” (W1.S3:29-32)

“Kalau aku pengen rubah, nggak ada sih, karena aku sekarang ini ada karena hal-hal yang aku nggak mau terjadi dalam hidupku tapi terjadi, makanya bentuk aku seperti sekarang, makanya nggak adalah yang aku sesali.” (W1.S4: 119-122)

Kepuasan hidup berikutnya adalah kepuasan dengan kehidupan masa lalu. Puas dengan kehidupan masa lalu, kejadian yang terjadi dimasa lalu tidak membuat individu merasa menyesal namun dijadikan sebagai pengalaman hidup dan evaluasi diri agar menjadi lebih baik. Misalnya dalam prestasi, manajemen waktu, kondisi ekonomi. Seperti yang diungkapkan oleh VA, dia merasa tidak puas dengan kehidupan di masa lalu karena dia ingin mendapatkan prestasi yang lebih dan ingin dapat sekolah yang lebih baik, merasa terlalu banyak membuang waktu untuk bermain, namun kedepannya ingin memperbaiki hal tersebut agar dapat lebih produktif. Sementara itu, RA merasa puas karena dapat berkumpul dengan keluarga dan bersama dengan teman-temannya. Adapun MAA belum merasa puas dengan kehidupan masa lalunya karena dia merasa belum begitu menghasilkan, belum mandiri, belum bisa mencari uang sendiri. Kemudian MAR mengatakan cukup puas dengan kehidupannya di masa lalu, karena tidak ada tuntutan ataupun tekanan, sehingga dia merasa bersyukur, merasa tenang dan cukup puas dengan kehidupannya.

“Nggak puas karena pengen lebih, pengen dapat sekolah yang lebih, apa ya, pengen dapat prestasi yang lebih, cuma mungkin karena dulu bandel, ya segitu-gitu aja, istilahnya yang penting lulus gitu.” (W1.S1:134-137)

“...terus banyak waktu yang kebuang saat aku main di warnet, jadi wasting time banget, mungkin kedepan aku pengen memperbaiki itu, lebih produktif, manajemen waktunya lebih diatur lagi.” (W2.S1:52-56)

“Untuk dulu puas mas puas, karena kesibukan sama teman-teman kan jadi waktu jamannya belum jadi pro player, kuliah bareng teman-teman, mau kemana ya bareng teman-teman, karena jadi pro player ya banyak teman juga cuma udah dibagi untuk batasnya, gitu aja sih, bagi waktu.” (W1.S2: 83-88)

“Untuk masa lalu, ya sangat puas karena selalu bersama-sama orang tua, jalani aktivitas sama-sama.” (W2.S2:45-46)

“... ya karena apa ya, masih sering minta, belum mandiri gitu, belum bisa nyari uang sendiri, masih minta, kasian orang tua.” (W2.S3:38-40)

“Pada masa lalu aku puas, aku puas. Dibilang puas ya nggak puas-puas amat, apa ya, bersyukurlah karena ketika aku hidup nggak ada tuntutan, nggak ada gimana-gimana, orang tua juga nggak yang ayo lah skripsi, cepet lulus, nggak ada yang kayak gitu. Jadi makanya aku tenang, enak, aku lihat yang lain dimarahi/dikerjar harus ini-ini, aku nggak, aku cukup puas, aku cukup bahagia pada posisi itu.” (W1.S4: 156-163)

Ketiga adalah terkait kepuasan terhadap kehidupan saat ini. Individu dengan tingkat kepuasan hidup yang baik merupakan individu yang merasa bahwa kehidupannya saat ini adalah kehidupan yang baik dan memuaskan. VA merasa puas dengan

kehidupannya menjadi seorang pro *player game online* PUBGGM, dikarenakan ia merasa bahwa tergetnya saat ini telah dicapai, yaitu dapat bermain dengan idolanya, meskipun masih ingin mendapatkan prestasi yang lebih dari yang telah diperoleh saat ini. Sementara itu, RA merasa puas dengan kehidupannya saat ini sebagai seorang pro *player game online* PUBGGM, karena dapat berkumpul dengan tim, latihan, merasakan senang, sedih bersama dan merasakan kalah maupun juara bersama-sama, serta memperoleh keuntungan secara finansial. Sementara itu, MAA merasa puas dengan kehidupan saat ini sebagai pro *player game* PUBGGM, ia dapat bermain *game* dan juga mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Sedangkan MAR merasa cukup puas, namun masih ingin mencapai banyak hal seperti dapat bermain di turnamen PMPL, kemudian ingin bermain di tingkat SEA dan dunia. Dia juga mengatakan akan tetap bertahan karena ia menyakini dunia digital akan terus berkembang dan menjadi besar kedepannya.

“Puas, karena, gimana ya, kayak targetku tu sudah kesampaian gitu lho, aku pengen ke sini suatu saat nanti, mau main bareng mereka, ya gimana sih idola jadi rival itu kan suatu prestasi.” (W1.S1:205-208)

“...masih pengen capai achievement-achievement lain yang mungkin lebih dari saat ini, tapi untuk sekarang cukup lah.” (W2.S1:65-67).

“Puasnya karena, kita selalu kumpul ya, kumpul di satu titik sini, kita senang ya sama-sama, apa yang kita

dapat semua, kesedihan juga iya, walaupun kita nggk juara, tapi kita semua sama-sama berkumpul disitu, itu kepuasan saya itu disitu.” (W1.S2:124-128)

“...jadi kita bermain game itu kan, banyak kan orang yang main game cuma untuk have fun-have fun doang, buang buang waktu juga kan. Kalau jadi pro player gitu kan pasti udah ada rencana dari managernya, jadi ya puas aja, sama anak-anak di sini seru-seru, untuk latihan juga seru. Menguntungkan juga soalnya setiap itu kan digaji.” (W2.S3:54-60)

“Cukup puas, puasnya gimana ya, ya puas lah sampai saat ini ngegame mmmm sambil dapat pengalaman juga, dapat pembelajaran juga itu ya puas sambil belajar dan ngegame.” (W1.S3:106-111)

“Cuma sampai sekarang ini aku merasa cukup, dibilang kurang enggak, lebih juga nggak. Aku lihat di sini bakal terus berkembang, makanya aku tetap stay, karena aku yakin dunia digital ini pasti akan gede.” (W1.S4:202-206)

“Masih banyak hal yang ingin aku capai. Kayak masuk PMPL, terus mewakili Indonesia ke SEA, kalau bisa ya sampai ke tingkat dunia.” (W2.S4:58-60)

Keempat adalah kepuasan dengan kehidupan yang akan datang. Individu yang memiliki kepuasan hidup pada masa lalu dan masa sekarang, akan memiliki optimisme yang baik dan tujuan terhadap kehidupannya di masa depan. VA ingin membawa tim X untuk dapat bersaing kembali di kancah nasional, dan ingin dapat bermain di turnamen tingkat nasional PUBG Mobile *Pro League*. Sementara RA mengatakan ingin membalas budi kepada kedua orang tuanya dan ingin

bermain dan menjuarai turnamen tingkat nasional di antaranya yaitu PINC dan PMPL. Kemudian MAA ingin berkarir di dunia *esports* dengan mengurus member komunitas, tetap menjadi *leader clan*, dan masih ingin untuk mengikuti dan menjuarai turnamen-turnamen nasional. Sedangkan MAR ingin mengikuti dan menjuarai turnamen-turnamen yang ada di tingkat nasional.

“Karena aku udah di tim X, aku mau ngebalikin pridenya tim X yang vakum 1 tahun di kancah nasional itu.” (W1.S1:460-461)

“Kalau di dunia esports khususnya PUBG target terbesar masuk pro leagunya PMPL itu target terbesar, semoga tahun ini ada PINC kan jadi ada peluang masuknya, kmarinkan peluang masuknya kan PMCO tapi kita gagal di kualifikasi, semoga ada PINC dan masuk ke PMPL.” (W2.S1: 94-98)

“Kalau untuk keluarga ya, buat kedepannya ya pasti bakal balas budi ke orang tua, apa yang mereka udah support, apa yang saya dapat, itu yang bakal saya kasih ke orang tua. Dan kalau untuk esports kedepannya, ya lebih baik lagi, lebih konsisten lagi. Lebih kompetitif lagi. Target saya PINC, terus PMPL sih.” (W1.S2: 288-294)

“Masih pengen ngurusin member komunitas dulu, tetep jadi leader dulu” (W1.S3:306-308)

“...karena masih juara-juara di daerah belum di nasional, sama online juga, belum juara nasional, pengennya juara nasional.”(W1.S3:250-252)

“Pertama lolos PINC, terus lolos DGL, PMPL season 4.” (W1.S4: 402)

Kelima adalah kepuasan berdasarkan pandangan orang lain terhadap kehidupan

seseorang. Pandangan atau penilaian yang diberikan orang lain merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi kepuasan hidup seseorang, dikarenakan seseorang sering kali mendengarkan pendapat atau penilaian dari orang lain. VA menyebutkan pandangan dari orang-orang terdekatnya mendukung apa yang dijalani saat ini, selama dapat bertanggung jawab, dapat berkembang, dapat menjadikan kegemarannya sebagai mata pencahariannya. Sementara itu, RA mengatakan bahwa orang-orang terdekatnya merasa senang, mendukung apa yang ia dijalani saat ini, namun jangan sampai melupakan pendidikannya. MAA mengatakan bahwa orang-orang terdekatnya mendukung aktivitasnya, senang pada subjek yang dapat menjadi *pro player*, dan berkembang sampai saat ini. Sedangkan MAR mengatakan bahwa, orang-orang terdekatnya mendukung apa yang dijalani selama itu hal positif dan tentu saja hal tersebut dapat menghasilkan.

“Kalau dari keluarga sih, pandangannya ya, karena aku masih bisa survive di sini ya fine-fine, monggo, lanjutkan apa yang menjadi hobimu, kalau bisa ya hobimu itu jadi sumber mata pencaharianmu. Mendukung-mendukung aja selama bisa bertanggung jawab.” (W1.S1:436-439)

“...ya mereka senang lihatnya, senang, kaget juga, bisa ya jadi pro player kayak gini, ya mereka suka bercanda-bercanda. Ya mereka semua pada support apa yang saya jalani.” (W1.S2:270-279)

“Pandangan mereka senang, mereka juga support, asal apa aktivitas saya kayak kuliah harus diselesain.” (W2.S2: 66-67)

“Kalau dari keluarga, ya kadang support, tapi kadang kalau terlalu main terus itu kadang di ingetin, ya nggak papa sih sebenarnya. Kalo temen, ya mereka senang, bisa maju sampai saat ini, kalau temen mandangnya wah tim X, tim besar bisa masuk situ pada pandang gitu, temen kuliah pas kuliah online mas, pada nggak tau kalau aku di tim X, yang tau cuma beberapa orang aja, Wah tim X ternyata, wah kaget aku mas, pada gitu. Iya respect gitu, mabar kah mas gitu.” (W1.S3:280-291)

“Dari keluarga nggak ada masalah, mereka support, jalanin aja, selama itu positif, jadi keluarga nggak ada masalah. Pacar juga nerima, selama itu positif dan juga akunya senang dan ada hasil dari situ, jangan aku ngerjain sesuatu tapi nggak ada hasil itu aja, temen juga sama sih.” (W1.S4: 379-383)

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Hidup Pemain Game Online PUBG

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup bagi para pemain game online PUBG yaitu dukungan keluarga, dukungan sosial dan prestasi. Bagi para pemain PUBG ini, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan hidupnya sebagai seorang pemain game PUBG yaitu keluarga, pasangan, lingkungan pertemanan, dan tim tentunya, jika tim tidak mendukung, mau sehebat apapun seseorang tersebut maka tidak akan ada artinya serta mendapatkan prestasi/memenangkan suatu turnamen.

“...faktor dari keluarga yang mendukung. Pacar juga mendukung, terus fasilitas juga, lingkungan, tim paling mendukung kalau tim nggak

mendukung, mau sejago apapun kamu juga nol.” (W1.S1:411-415)

“Yang saya senang dengan keluarga ya, kalau berkumpul, pergi bareng semua, itu yang aku senang, itu yang buat bahagia. Tim juga, karena kita berkumpul, suka bercanda-canda gitu. Ya sama pasangan, kita makan-makan bareng, kita jalan-jalan aku merasa puas ya gitu aja sih.” (SW1.S2:250-259)

“Lingkungan keluarga, ya karena apa ya, biar tambah semangat juga sih, ya hari-harinya bikin semangat, jadi seru, ada yang mensupport gitu. Diri sendiri, terus mungkin dari pacar, itu boostingan lah. ya memberikan semangatlah ini itu.” (W1.S3:257-264)

“Keluarga sih, sangat membantu banget untuk kehidupan saya gitu, mensupport gitu kan senang banget dari keluarga, kalau supportnya kurang gitu bikin males, moodnya kadang kurang bagus gitu kalo nggak ada support dari keluarga. Terus faktor pasangan juga, yang penting supportnya bikin senang. Kalau temen ya udah nyupport aja, itu ya senang, ya biasa aja, yang penting dari keluarga dan pasangan.” (W2.S3: 78-86)

“Faktor yang paling mempengaruhi di aku ya pasti lingkungan. Contoh ketika aku berada di lingkungan yang nggak support yang toxic, pasti aku bakal mikir aduh kenapa orang-orang ini, emang ada yang salah kah dari aku, kita langsung mikir-mikir kayaknya kita ni salah, jadi dipikiran kita itu selalu merasa salah kah, jadi kita nggak ada lagi pikiran buat aku udah bersyukur, jadi rasa untuk menerima diri itu udah nggak ada, karena lebih ke rasa khawatir dalam diri.” (W1.S4:350-360)

“Kalau sebagai pro player ya pasti banyak memperoleh juara-juara itu pengaruh banget, ketika kita nggak juara, itu belum puas, tapi ketika udah juara, kita puas tapi sesaat,

tapi habis itu kita haus lagi, pengen lagi-pengen lagi, jadi juara sih yang mempengaruhi.” (W2.S4:87-91)

Berdasarkan temuan terkait kepuasan hidup dari para pemain game online PUBG Mobile dapat dijelaskan beberapa hal. Temuan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Diener dan Biswas-Diener (2008) bahwa kepuasan hidup merupakan penilaian secara kognitif individu. Penilaian tentang seberapa puas individu dengan keadaan mereka saat ini tergantung pada standar yang telah individu tetapkan sendiri, dan hal tersebut tidak dipaksakan secara eksternal. Relawanty (2018) juga mengatakan bahwa kepuasan hidup merupakan penilaian secara menyeluruh terhadap kehidupan seseorang dengan didasarkan pada kriteria-kriteria yang telah ditetapkan oleh dirinya sendiri.

Penilaian individu terhadap kepuasan hidup juga dapat dinilai berdasarkan teori pemuasan kebutuhan dari Maslow, yaitu (1) kebutuhan fisiologis, seperti sandang, pangan papan, (2) keamanan, misalnya seperti keamanan di tempat kerja, perlindungan dari bahaya kecelakaan kerja, mendapatkan perlakuan yang manusiawi dan adil (Yuliana, 2018), (3) sosial, meliputi kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan orang lain, interaksi yang lebih erat dengan orang lain, diakui sebagai anggota suatu kelompok tertentu, (4) penghargaan, kebutuhan ini meliputi kebutuhan dan keinginan untuk dihormati, dihargai atas prestasi seseorang, pengakuan atas kemampuan atau keahlian

yang dimiliki seseorang, serta (5) aktualisasi diri, berkaitan dengan proses pengembangan akan potensi yang sesungguhnya dari seseorang (Sari & Dwiarti, 2018). Jika kelima kebutuhan tersebut dapat dipenuhi dengan baik maka individu tersebut akan mendapatkan kepuasan hidup (Raharja & Indati, 2018).

Adapun gambaran kepuasan hidup para pemain *game online Player Unknown's Battlegrounds Mobile* (PUBGM) dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu keinginan untuk mengubah bagian kehidupan mereka yaitu pada kondisi ekonomi, kemudian para subjek merasa cukup puas dengan kehidupan masa lalunya. Mereka juga merasa puas dengan kehidupannya saat ini sebagai pemain *game online* karena dapat bermain dan melawan para pemain lain yang mereka idolakan, dapat berjuang bersama dengan tim dalam konisi baik kalah maupun menang, memperoleh pengalaman-pengalaman baru, dan masih memiliki keinginan untuk meraih banyak prestasi kedepannya. Mereka memiliki keinginan yang sama yaitu ingin bermain dan menjuarai setiap turnamen yang ada di tingkat nasional. Adapun pandangan orang lain seperti keluarga, teman, sahabat mendukung apa yang mereka jalani, selama hal tersebut positif, dan dapat menghasilkan secara finansial.

Setiap individu mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan di sepanjang hidupnya. Sepanjang proses yang dialami, individu akan mengalami berbagai perubahan pada dirinya (Raharja & Indati, 2018).

Menurut Erikson perkembangan ini terdapat delapan tahapan, setiap tahapan tersebut mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, dan setiap tahapan tersebut sebagai krisis yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi keberlangsungan perkembangan di masa depan (Krismawati, 2014). Seperti pada subjek penelitian ini yang berada pada tahap VI (usia antara 20-40 tahun) tahap ini merupakan tahap dewasa awal, dalam tahap ini individu mencoba melakukan hubungan dengan teman sebaya atau kelompok masyarakat dalam kehidupan sosial untuk menjalin keakraban. Apabila individu tidak mampu bergabung, maka kemungkinan anak akan memisahkan diri dari anggota atau kelompok (Paramitha, 2020). Seiring dengan segala perubahan yang terjadi, pada masa dewasa awal mereka tetap dapat mengisi masa ini dengan hal-hal yang positif untuk memaksimalkan potensi dirinya dan membawanya pada kepuasan hidup (Raharja & Indati, 2018). Kepuasan hidup memegang peranan yang penting dalam kehidupan seseorang. Tingkat kepuasan hidup yang tinggi membawa manfaat yang besar dalam kehidupan. Individu yang memiliki tingkat kepuasan hidup yang tinggi cenderung mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, optimis, mendapatkan penilaian positif dari orang lain, cenderung disukai, memiliki daya tahan fisik yang baik, dapat mengatasi tantangan dan memiliki perilaku yang terarah

pada suatu tujuan tertentu (Raharjo & Sumargi, 2018). Berbeda dengan tingkat kepuasan hidup yang tinggi, individu yang memiliki tingkat kepuasan hidup yang rendah mengalami banyak hambatan untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya ketika ia melakukan sesuatu. Hal tersebut dapat berujung pada rasa tidak puas pada diri sendiri.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup pemain *game online* PUBG M yaitu dukungan keluarga, dukungan sosial, dan prestasi. Menurut Lestari (2012), keluarga adalah rumah tangga yang memiliki hubungan darah atau perkawinan atau menyediakan terselenggaranya fungsi-fungsi instrumental mendasar dan fungsi-fungsi ekspresif keluarga bagi para anggotanya yang berada dalam suatu jaringan. Di antara fungsi keluarga adalah terpenuhinya tugas dan fungsi psikososial pada anggota keluarga (Lestari, 2012). Dukungan keluarga berkaitan dengan bentuk hubungan interpersonal yang meliputi sikap, tindakan, dan penerimaan terhadap anggota keluarga, sehingga anggota keluarga merasa ada yang memperhatikan (Friedman, 2013). Adanya perhatian yang diberikan keluarga memungkinkan seseorang memperoleh kedekatan emosional sehingga menimbulkan rasa nyaman dalam pilihan hobi, karir, atau pekerjaannya ke depan sehingga dapat meningkatkan kepuasan hidup. Menurut Dehyadegary dkk. (2012), dukungan dan interaksi yang baik antar

anggota keluarga dapat membantu anggota keluarga dalam menyelesaikan tugas perkembangannya dan dalam pengembangan potensi yang dimiliki.

Dukungan sosial berkaitan dengan informasi atau umpan balik dari orang lain yang menunjukkan bahwa seseorang dicintai dan diperhatikan, dihargai, dihormati, dan dilibatkan dalam jaringan komunikasi dan kewajiban yang timbal balik (King, 2012). Dukungan sosial diperoleh dari hasil hubungan sosial individu dengan orang-orang di sekitarnya. Dimilikinya dukungan sosial bagi pemain *game online* dapat membantu mengatasi permasalahan dan stres secara lebih efektif (Santrock, 2012). Juga menunjukkan hubungan interpersonal yang melindungi individu terhadap konsekuensi negatif dari stres, misalnya dengan adanya dukungan sosial yang diperoleh menyebabkan individu merasa tenang, diperhatikan, dicintai, timbul rasa percaya diri, kompeten serta dapat meningkatkan kepuasan hidup (Kumalasari & Ahyani, 2012). Individu yang memiliki kedekatan dengan orang lain, memiliki teman dan keluarga yang suportif akan cenderung lebih puas dengan kehidupannya. Sebaliknya, kehilangan seseorang yang disayangi akan menyebabkan individu tersebut menjadi tidak puas akan hidupnya dan individu tersebut memerlukan waktu untuk kembali menilai kehidupannya secara positif (Wahyuni & Maulida, 2019). Menurut Diener dan Biswas- Diener (2008) dan Diener dan Ryan (2009) kepuasan hidup dapat dipengaruhi oleh

jumlah teman dan anggota keluarga yang dimiliki. Juga dipengaruhi oleh kecenderungan individu untuk memiliki hubungan yang lebih dekat dan memperoleh dukungan dari hasil hubungan sosial tersebut.

Faktor lain yang berkaitan dengan kepuasan hidup pemain *game online* PUBGM adalah prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam melakukan kegiatan. Memenangkan suatu turnamen adalah prestasi yang membuat *player game online* merasa puas dalam hidupnya. Adanya pengakuan prestasi dari yang dimiliki, menjadi individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa diperdulikan oleh orang lain. Menurut Hurlock (2002) prestasi berhubungan dengan tercapainya tujuan seseorang. Jika tujuan tidak realistis dan terlalu tinggi, maka akan memiliki peluang untuk mengalami kegagalan dan jika gagal maka yang bersangkutan akan merasa tidak puas. Sebaliknya jika tujuan seseorang tersebut dapat tercapai dan berhasil maka seseorang tersebut akan merasa puas.

SIMPULAN DAN SARAN

Kepuasan hidup berkaitan dengan penilaian kognitif individu secara menyeluruh terhadap kehidupannya, berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditetapkan individu. Kepuasan hidup bagi pemain *game online player unknown's battlegrounds mobile* (PUBGM) dicapai jika dapat bermain di suatu turnamen dengan melawan para *player* dan tim-tim tingkat nasional, menambah pengalaman, pengetahuan baru dan dapat

memperoleh keuntungan secara finansial atau penghasilan. Terhadap aktivitas sebagai pemain *game online* yang saat ini dilakukan, mereka merasa cukup puas, sebab dapat bermain dan bersaing dengan idola, dapat berjuang bersama dengan tim pada saat kalah maupun menang, dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, dan berkeinginan untuk bermain dan menjuarai turnamen-turnamen di tingkat nasional. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup para pemain *game online player unknown's battlegrounds mobile* (PUBGM) adalah dukungan dari keluarga, dukungan sosial seperti lingkungan pertemanan, tim yang solid, dukungan dari pasangan dan prestasi. Saran bagi penelitian selanjutnya, dapat melakukan kajian lain tentang pemain *game online player unknown's battlegrounds mobile* (PUBGM) dengan tema atau focus yang berbeda seperti bagaimana ketahanan psikologis (resiliensi) saat mengikuti turnamen *game online* pada tingkat yang lebih tinggi, melihat dari sisi *gratitude* atas prestasi yang diraih selama menjadi pemain *game online*. Juga dimungkinkan melakukan penelitian dengan tema yang sama namun dengan partisipan yang berbeda seperti pada atlet atau pemain non *e-sport*. Secara kuantitatif, penelitian dengan tema kepuasan hidup juga perlu dilakukan agar mendapatkan gambaran yang lebih akurat tentang tingkat kepuasan hidup dan juga dapat menghubungkan variabel lain yang berhubungan dan mempengaruhinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28-40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). Evaluasi user experience pada game PUBG mobile menggunakan metode cognitive walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660-1668.
- Aprilia, V. (2019). Hubungan antara kecanduan game player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. *Edukasi IPS*, 3(2), 37-41.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.
- Cobobi, M. G. (2020). Antara individualitas dan kolektivitas: Studi hubungan pemain gim player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile. *Journal of Animation & Games Studies*, 6(1), 67-86.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian kualitatif & desain*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dehyadegary, E., Yaacob, S. N., Juhari, R. B., & Talib, M. A. (2012). Relationship

- between parenting style and academic achievement among Iranian adolescents in Sirjan. *Asian Social Science*, 8(1), 156-160.
<https://doi.org/10.5539/ass.v8n1p156>
- Diener, E., & Biswas-Diener, R. (2008). *Happiness: Unlocking the mysteries of psychological wealth*. Wiley.
<https://doi.org/10.1002/9781444305159>
- Diener, E., & Ryan, K. (2009). Subjective well-being: A general overview. *South African Journal of Psychology*, 39(4), 391-406.
<https://doi.org/10.1177/008124630903900402>
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and effects of online video game playing among junior-senior high school students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191-202.
<https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *Jurnal ScienceEdu*, 2(1), 61-66.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Friedman, M. M. (2013). *Keperawatan keluarga: Teori dan oraktik* (3rd ed.). Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Hamida, N., A., Widaputri, M. C., Risma, M., Bari, F., Wulandari, N., Khoir, D. M., Selda, Z., & Rahmawati, D. (2019). Pemain game online: Studi tanggungjawab dan penyelesaian tugas sehari-hari. *Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 16(2).
- Hurlock, E. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jasmine, N. M. (2021). Gambaran psychological well-being pada pro-player tim e-sport Indonesia. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, 1(2), 1357-1368.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile. *Psikoborneo*, 8(1), 33-39.
- King, L. A. (2012). *Psikologi umum: Sebuah pandangan apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Krismawati, Y. (2014). Teori psikologi perkembangan Erik H. Erikson dan manfaatnya bagi tugas pendidikan Kristen dewasa ini. *Jurnal Kurios*, 2(1), 46-56.
- Kumala, S. (2020). Pengaruh performance expectancy, effort expectancy, social influence dan experiences terhadap behavioral intention pada Game Mobile Player Unknown's Battleground

- (PUBG). *Agora*, 8(1).
- Kumalasari, F., & Ahyani, L. N. (2012). Hubungan antara dukungan sosial dengan penyesuaian diri remaja di panti asuhan. *Jurnal Psikologi Pitutur*, 1(1).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga: Penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Linsiya, R. W. (2015). Perbedaan kepuasan hidup antara mahasiswa Strata 1 (S1) dan Strata 2 (S2). *Prosiding Seminar Nasional Psikologi dan Kemanusiaan, Psychology Forum UMM*.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *Jurnal Anfusina*, 1(1), 1-16.
- Megawati, F. E. (2019). Review literatur: Adult life satisfaction. *Psikovidya*, 23(1), 46-63.
- Moustakas, C. E. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage Publication, Inc.
- Paramitha, N. M. A. S. P. (2020). Satua I Durma: Cerminan pentingnya fase anak usia sekolah (sebuah kajian psikososial). *Jurnal Adi Widya*, 5(1).
- Prastius, E., R., Carlie, J., Kho, J., & Rino, R. (2020). Pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa Inggris. *CBIS Journal*, 8(2), 29-36.
- Putra, K. P., Sanubari, T. P. E., & Manggena, T. F. (2017). Pengaruh intensitas bermain game terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika) usia 8-9 tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153.
- Raharja, B. N., & Indati, A. (2018). Kebijakan dan kepuasan hidup pada remaja. *Gajah Mada Journal of Psychology (Gamajop)*, 4(2), 96-104. <https://doi.org/10.22146/gamajop.46354>
- Raharjo, Y. O., & Sumargi, A. M. (2018). Dukungan sosial dan kepuasan hidup pada mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang berasal dari luar Jawa. *Jurnal Experientia Volume*, 6(1), 1-9.
- Relawanty, R. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup pada lansia di Panti Tresna Werdha Budi Sejahtera di Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Kindai*, 14(3), 218-225.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora*, 4(1), 27-44.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development (perkembangan masa hidup)* Alih Bahasa: Widyasinta. Jakarta: Erlangga.

- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 85-94.
- Sari, E., & Dwiarti, R. (2018). Pendekatan hierarki Abraham Maslow pada prestasi kerja karyawan PT. Madubaru (PG Madukismo) Yogyakarta. *Jurnal Perilaku dan Strategi Bisnis*, 6(1), 58-77. <https://doi.org/10.26486/jpsb.v6i1>
- Sucipto, S., & Rinawati, F. (2017). Pengaruh kesehatan dan pekerjaan terhadap kepuasan hidup pada lansia di posyandu lansia Kelurahan Balowerti Kota Kediri. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(2), 103-105.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1, 84-92.
- Teofanda, R. (2020). Intensitas bermain game online mobile Player Unknown's Battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Teso, S. K. (2021). *Pengaruh budaya, sosial, pribadi, dan psikologis terhadap keputusan pembelian UC (unkown cash) dalam game online PUBG (Players Unknown's Battleground) mobile*. Skripsi (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Jurnal Medium*, 7(1), 53-71.
- Ulfa, M., & Ridayati, R. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP*, 4(1), 1-13.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17-22.
- Wahyuni, E., & Maulida, I. (2019). Hubungan antara kepuasan hidup dan kesejahteraan psikologis pada siswa SMA Negeri Se-Jakarta Pusat. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2).
- Yuliana, A. (2018). Teori Abraham Maslow dalam analisa kebutuhan pemustaka. *Jurnal Libraria*, 6(2), 349-376.
- Yuliawati, N., & Pratomo, G. (2019). Analisis pengaruh kebutuhan ekonomi keluarga terhadap pendapatan tenaga kerja wanita (studi kasus di industri kulit Kota Surabaya). *Economie*, 1(1), 75-92.
- Yulius, R. (2017). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(1), 1-14.