

PSYCHOLOGICAL WELL-BEING DAN ADIKSI ONLINE GACHA GAME PADA MAHASISWA UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

Gabriel Valentine Lie¹, Christiana Hari Soetjningsih²
gabrielvalent868@gmail.com¹, soetji_25@yahoo.co.id²
Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Online gacha games are one of the most widely played online game genres by students, including Satya Wacana Christian University students who play a lot of online gacha games and even become addicted. Addiction to online gacha games in Satya Wacana Christian University students is influenced by the level of low student PWB as a result of academic stress experienced by Satya Wacana Christian University students. This study aims to determine the relationship between PWB and online gacha game addiction in 30 Satya Wacana Christian University students who play online gacha games for approximately 4 hours a day. This research was conducted using quantitative methods with a correlational design. The instruments used in this study are Ryff's Psychological Well-being Scale and Game Addiction Scale For Adolescents. The result of the study is that there is a significant negative relationship between PWB and online gacha game addiction in Satya Wacana Christian University students where these results are the same as the results of previous studies which show a significant relationship between PWB and online gacha game addiction online. The results of this study indicate that if there is future research on the same topic in order to increase the number of research participants so that it is expected to get more valid and different results from this study.

Keywords: *Psychological Well-Being, Online Gacha Games Addiction, College Student.*

Abstrak

Online gacha games merupakan salah satu genre game online yang paling banyak dimainkan oleh mahasiswa tak terkecuali pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang banyak memainkan online gacha games bahkan hingga menjadi adiksi. Adiksi online gacha games pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana tidak lain dipengaruhi oleh tingkat dari PWB mahasiswa yang rendah sebagai akibat dari stres akademik yang dialami oleh mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara PWB dan adiksi online gacha game online pada 30 mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang bermain online gacha game selama kurang lebih 4 jam dalam sehari. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan desain korelasional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ryff's Psychological Well-being Scale dan Game Addiction Scale For Adolescents. Hasil dari penelitian adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara PWB dengan adiksi online gacha game pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana dimana hasil tersebut sama dengan hasil dari penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara PWB dengan adiksi online gacha game online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jika terdapat penelitian mendatang dengan topik yang sama agar dapat memperbanyak jumlah dari partisipan penelitian sehingga diharapkan dapat mendapatkan hasil yang lebih valid dan berbeda dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Psychological Well-Being, Adiksi Online Gacha Game, Mahasiswa.*

PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan individu yang sedang menjalani studi pada jenjang perguruan tinggi dan mahasiswa umumnya merupakan individu yang telah memasuki masa dewasa awal, dimana masa dewasa awal adalah masa perkembangan individu yang berlangsung dari usia 18-25 tahun (Santrock, 2012). Mahasiswa sebagai individu yang menjalani studi pada jenjang perguruan tinggi tentunya memiliki tugas dan beban akademik yang lebih rumit jika dibandingkan dengan individu yang masih melakukan studi pada jenjang dibawah perguruan tinggi seperti halnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) maka dari itu tentu dengan tugas dari mahasiswa yang lebih rumit jika dibandingkan dengan pelajar pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) maka mahasiswa pernah mengalami hal yang disebut sebagai stres akademik yang merupakan stres yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa, namun seperti yang telah diketahui bahwa manusia ketika mengalami stres dalam kehidupannya manusia secara alami akan melakukan tindakan untuk dapat mengurangi stres tersebut yang biasa disebut dengan koping stres, hal tersebut juga berlaku pada mahasiswa, dimana mahasiswa ketika mengalami stres akademik akan melakukan berbagai tindakan untuk dapat mengurangi stres tersebut salah satunya adalah dengan bermain game online yang menggunakan sistem gacha yang berasal dari istilah game of chances, game gacha sendiri yakni game dengan permainan peluang dan berbasis mekanisme pembayaran dalam game, gacha dalam game online merupakan bentuk sistem lotre yang disempurnakan di mana pemain game memilih untuk membayar dalam mendapatkan kesempatan mengikuti "undian berhadiah" secara real-time di dalam game tersebut (Koeder & Tanaka, 2018).

Manusia melakukan koping stres sebagai akibat dari stres yang dialami selama, stress yang dialami dapat dipengaruhi oleh kesejahteraan psikologis atau psychological well-being (PWB) yang rendah hal tersebut juga tentunya dapat berlaku kepada mahasiswa, maka dari itu mahasiswa juga melakukan koping stres dengan berbagai aktivitas salah satunya adalah seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yakni bermain game online yang memiliki sistem gacha di dalam game tersebut. Pada saat manusia melakukan koping stres manusia juga seringkali terlarut ke dalam aktifitas koping stres tersebut hal tersebut juga berlaku bagi para pemain game online yang mengakibatkan para pemain game online mengalami adiksi dalam bermain game, adiksi bermain game merupakan penggunaan komputer atau video game yang berlebihan dan kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan emosional serta para pemain game online tidak dapat mengendalikan penggunaan yang berlebihan tersebut (Lemmens dkk., 2009).

Adiksi atau kecanduan game online telah menjadi fenomena yang banyak terjadi pada kalangan remaja dan juga mahasiswa dimana hal tersebut dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Mubarok (2021) dimana dari 100 partisipan yang terlibat terdiri atas mahasiswa berusia 18-40 tahun terdapat 75 partisipan yang masuk kedalam kategori kecanduan game online tingkat sedang dan juga terdapat 10 partisipan yang juga termasuk ke dalam kecanduan game online kategori tinggi. Fenomena pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada 10 mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang memiliki hobi bermain game online yang menggunakan mekanisme gacha yang dilakukan pada bulan April tahun 2024 adalah bahwa semua mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana yang diwawancarai oleh penulis menyatakan bahwa dalam sehari dapat menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain game online yang menggunakan mekanisme gacha, hal tersebut sesuai dengan kriteria kecanduan game online menurut Young dan de Abreu (2011) yang dimana 3-5 jam durasi bermain game online dalam sehari termasuk ke dalam kategori kecanduan game online mild atau ringan.

Menurut Myrseth dkk. (2017) adiksi atau kecanduan game online dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor diantaranya adalah loneliness atau kesepian, depresi, kebosanan, anxiety atau kecemasan dan juga PWB atau kesejahteraan psikologis. Lemmens dkk. (2009)

menyatakan bahwa individu yang memiliki PWB yang rendah lebih memungkinkan untuk melarikan diri dari kenyataan dengan memainkan game online secara berlebihan.

Kesejahteraan psikologis atau PWB individu yang rendah, pada penelitian yang dilakukan oleh Afriwilda (2021) dengan partisipan penelitian yakni siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Semarang yang berjumlah 1046 partisipan menunjukkan bahwa semakin rendah tingkat kedisiplinan dan kesejahteraan psikologis atau PWB pada siswa maka akan semakin tinggi kecenderungan untuk mengalami adiksi atau kecanduan game online. Hasil tersebut berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Christianti (2016) yang menunjukkan bahwa partisipan yang merupakan remaja di Surabaya dengan rentang usia 14-20 tahun memiliki tingkat kesejahteraan psikologi atau PWB yang tergolong tinggi namun juga kecanduan dalam bermain game online pada kategori sedang dan tinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka penelitian ini akan mengaitkan antara adiksi game online dengan PWB, dikarenakan belum banyaknya penelitian terdahulu yang meneliti mengenai hubungan antara PWB dan juga adiksi online gacha game pada mahasiswa secara spesifik berdasarkan kajian literatur yang dilakukan oleh penulis. Meskipun penulis belum banyak menemukan penelitian terdahulu yang meneliti mengenai hubungan antara PWB dan juga adiksi online gacha game, namun penulis tetap menemukan beberapa penelitian terdahulu yang meneliti mengenai hubungan antara PWB dan juga adiksi online gacha game, namun hasil dari penelitian-penelitian tersebut memiliki hasil yang kontradiktif yakni hasil yang berbeda antara satu penelitian dengan penelitian lainnya, dimana terdapat penelitian yang menyatakan bahwa tingkat PWB yang tinggi tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap individu sehingga individu tetap memiliki tingkat kecanduan game online yang tinggi, namun juga terdapat riset yang menyatakan bahwa PWB berkorelasi negatif dengan adiksi game online, dimana jika tingkat PWB pada individu tinggi maka tingkat adiksi atau kecanduan game online pada individu menjadi rendah dan begitu pula sebaliknya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional, yang bertujuan untuk menentukan hubungan antara psychological well-being (PWB) dengan adiksi game online pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana pemain game online gacha.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kanchah Penelitian dan Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian mengenai hubungan psychological well-being dan adiksi game online ini dilakukan pada mahasiswa aktif dari Universitas Kristen Satya Wacana. Universitas Kristen Satya Wacana atau UKSW sebagai salah satu universitas swasta di Indonesia mencakup mahasiswa dari beragam etnis dan agama, dan dikarenakan oleh keberagaman yang ada pada warga dari Universitas Kristen Satya Wacana menjadikan Universitas Kristen Satya Wacana memiliki sebutan sebagai “Indonesia Mini”.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara online menggunakan Google Form yang dimana penyebaran kuesioner dimulai pada tanggal 23 Agustus 2024 dan berakhir pada tanggal 6 Oktober 2024. Target dari pengambilan data yang direncanakan oleh penulis adalah 50 partisipan namun karena keterbatasan waktu dan tenaga yang dikarenakan oleh pembelajaran lapangan yang penulis lakukan sebagai tanggungjawab akademik penulis sebagai mahasiswa, penulis hanya mampu mengambil sampel sebanyak 30 partisipan.

B. Gambaran Partisipan

Partisipan pada penelitian ini merupakan mahasiswa aktif dari Universitas Kristen Satya Wacana yang juga pemain game online gacha yang berjumlah 30 orang dengan karakteristik partisipan adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik berdasarkan usia

Tabel 1 Partisipan Berdasarkan Usia

No	Rentang usia	Jumlah	Persentase
1	18-21 Tahun	25	83,3%
2	23-26 Tahun	4	13,4%
3	40 Tahun	1	3,3%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa usia sebagian besar partisipan (83,3%) ada pada rentang usia 18-21 tahun.

2. Karakteristik berdasarkan jenis kelamin

Tabel 2 Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	20	66,7%
2	Perempuan	10	33,3%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jenis kelamin dari sebagian besar partisipan (66,7%) ada pada jenis kelamin laki-laki.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Statistik Deskriptif

Tabel 3 Hasil Statistik Deskriptif dari variabel X dan Y

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Variabel X	30	70	127	98,83	14,685
Variabel Y	30	25	60	41,73	9,184

Berdasarkan data empiris, dari tabel 3 dapat diketahui mean variabel X adalah 98,83 (SD= 14,685), mean dari variabel Y adalah 41,73 (SD=9,184). Selanjutnya skor minimal dari variabel X adalah 70 dan skor maksimal adalah 127 serta skor minimal dari variabel Y adalah 25 dan skor maksimal adalah 60.

a. Kategorisasi Variabel X

Tabel 4 Kategorisasi Variabel X

Kategori	Interval	N	Persentase
Sangat Tinggi	$112,75 < X$	3	10%
Tinggi	$103,25 < X \leq 112,75$	9	30%
Sedang	$93,75 < X \leq 103,25$	8	26,7%
Rendah	$84,25 < X \leq 93,75$	5	16,7%
Sangat Rendah	$X \leq 84,25$	5	16,7%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 4 sebagian besar (30%) partisipan memiliki variabel X pada kategori sedang.

b. Kategorisasi Variabel Y

Tabel 5 Kategorisasi Variabel Y

Kategori	Interval	N	Persentase
Sangat Tinggi	$51,2 < Y$	4	13,3%
Tinggi	$45,4 < Y \leq 51,2$	7	23,3%
Sedang	$39,6 < Y \leq 45,4$	8	26,7%
Rendah	$33,8 < Y \leq 39,6$	6	20%
Sangat Rendah	$Y \leq 33,8$	5	16,7%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 5 sebagian besar (26,7%) partisipan memiliki variabel Y pada kategori sedang.

2. Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas

Variabel	KS-Z	Sig.	Keterangan
Variabel X	0,641	0,806	Normal
Variabel Y	0,667	0,765	Normal

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui untuk variabel X menunjukkan KS-Z sebesar 0,641 dengan nilai sign = 0,806 ($p > 0.05$), sedangkan pada variabel Y sebesar 0,667 dengan nilai sign = 0,765 ($p > 0.05$). Dapat disimpulkan kedua variabel berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

	F beda	Sig.	Keterangan
<i>Deviation from linearity</i>	0,840	0,655	Linear

Berdasarkan tabel 7 hasil F beda = 0,840 dan nilai signifikansi sebesar 0,655 ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel X dan Y memiliki hubungan linear.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis terdiri atas uji korelasi antara variabel X dan Y, hasil dari uji korelasi antara variabel X dan Y ditunjukkan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji Korelasi

Variabel	rx _{xy}	Sig.	Keterangan
Variabel X- Y	-0,359	0,026	$p < 0,05 =$ signifikan

Berdasarkan tabel 8 hasil koefisien korelasi (r) sebesar -0,359 ($p < 0,05$) dengan nilai signifikansi = 0.026 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara PWB dan adiksi gacha online game yang dimana hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat dari PWB maka tingkat adiksi game online gacha akan semakin rendah, hal tersebut juga berlaku sebaliknya dimana semakin rendah tingkat dari PWB maka tingkat adiksi online gacha game online menjadi semakin tinggi hasil oleh karena itu hasil dari penelitian ini telah menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yakni bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara PWB dan juga adiksi gacha online game pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jika seseorang yang memiliki tekanan dalam hidup seperti pada bidang pekerjaan dan juga studi seperti pada mahasiswa dapat menyebabkan tingkat PWB dari orang tersebut menjadi rendah dimana hal ini juga dapat menimbulkan dan meningkatkan adiksi dari hal-hal yang disukai dan biasa dilakukan seperti halnya bermain game online gacha yang juga dilakukan oleh sebagian dari mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana.

Berdasarkan hasil kategorisasi partisipan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa aktif Universitas Kristen Satya Wacana yang menjadi partisipan dalam penelitian ini memiliki tingkat PWB yang tinggi dan memiliki tingkat adiksi online gacha game yang sedang. Hasil kategorisasi partisipan dari penelitian ini mendukung hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat dari PWB maka tingkat adiksi game online gacha akan semakin rendah, hal tersebut juga berlaku sebaliknya dimana semakin rendah tingkat dari PWB maka tingkat adiksi online gacha game online menjadi semakin tinggi.

Mahasiswa yang memiliki tingkat PWB yang rendah maka akan memiliki tingkat adiksi online gacha game yang tinggi dikarenakan dengan tingkat PWB yang rendah maka tingkat stres dari mahasiswa menjadi tinggi yang menyebabkan kebutuhan mahasiswa untuk dapat melakukan coping stres salah satunya dengan bermain online gacha game menjadi semakin intens dan dengan demikian maka kecenderungan mahasiswa untuk dapat menjadi adiksi dalam bermain online gacha game menjadi tinggi dikarenakan bertambahnya intensitas bermain online gacha game pada mahasiswa. Mahasiswa dengan tingkat PWB yang tinggi akan memiliki tingkat adiksi online gacha game yang rendah dikarenakan dengan tingkat PWB yang tinggi maka mahasiswa memiliki tingkat stres yang rendah dan dengan demikian maka kebutuhan mahasiswa untuk dapat melakukan coping stres salah satunya dengan bermain online gacha game menjadi semakin rendah hal tersebut mengakibatkan intensitas bermain online gacha game pada mahasiswa menjadi semakin rendah yang menyebabkan kecenderungan mahasiswa untuk menjadi adiksi pada online gacha game juga menjadi rendah.

Hasil dari penelitian ini mendukung hasil dari beberapa penelitian terdahulu (Myrseth dkk., 2017; Afriwilda., 2021) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara PWB dan juga adiksi game online. Keterbatasan penelitian ini adalah keterbatasan waktu dan tenaga, penulis memiliki keterbatasan dimana penulis hanya mampu mengambil sampel sebanyak 30 partisipan yang lebih sedikit dibandingkan dengan target awal sampel yakni sebanyak 50 partisipan. Keterbatasan lain dari penelitian ini adalah ruang lingkupnya yang masih sempit yakni hanya pada mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana dimana akan lebih luas jika mencakup seluruh mahasiswa yang berada di berbagai universitas yang berada di Indonesia ataupun partisipan berupa remaja dan dewasa awal yang aktif bermain game online dengan sistem gacha, jika terdapat penelitian di masa yang akan datang mengenai hubungan antara PWB dan online gacha game disarankan agar dapat memperluas cakupan partisipan yang dapat terlibat sehingga diharapkan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa PWB dan juga adiksi game online gacha pada mahasiswa aktif Universitas Kristen Satya Wacana berkorelasi secara negatif dan signifikan, dimana artinya adalah semakin tinggi tingkat dari PWB maka tingkat adiksi game online gacha akan semakin rendah dan hal tersebut juga berlaku sebaliknya dimana semakin rendah tingkat dari PWB maka akan semakin tinggi tingkat dari adiksi game online gacha yang dialami oleh mahasiswa aktif Universitas Kristen Satya Wacana yang aktif bermain game online gacha. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat PWB sebagian dari mahasiswa aktif Universitas Kristen Satya Wacana yang menjadi partisipan pada penelitian ini berada tingkat tinggi dimana terdapat 9 orang atau 30% dari total 30 partisipan atau 100% partisipan yang terlibat dalam penelitian ini, sementara itu tingkat adiksi online gacha game pada sebagian besar partisipan pada penelitian ini berada pada tingkat sedang dengan 8 orang atau 26,7% dari total 30 orang partisipan yang terlibat pada penelitian ini.

Saran

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian terdapat beberapa saran yang ingin penelitian sampaikan, diantaranya:

1. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian selanjutnya yang menggunakan variabel yang serupa atau sama dengan penelitian ini agar dapat mendapatkan partisipan penelitian dengan jumlah yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan pun dapat menjadi lebih valid dan konkret serta lebih dapat diterapkan secara umum daripada hasil yang ada pada penelitian ini.

2. Bagi mahasiswa

Sebagai mahasiswa tentunya tuntutan akademis yang lebih berat jika dibandingkan

dengan siswa pada jenjang pendidikan dibawah perguruan tinggi tentu akan mengalami stres yang dapat berakibat negatif pada tingkat dari PWB pada mahasiswa maka dari terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menjaga PWB atau kesejahteraan psikologis salah satunya adalah dengan melakukan hobi yang kita sukai dengan batasan yang wajar, melakukan hobi seperti halnya dalam bermain online gacha game perlu memiliki batasan yang wajar agar tidak menjadi adiksi atau kecanduan. Hal lainnya yang perlu dilakukan agar dapat menjaga PWB atau kesejahteraan psikologis dengan tidak terus menerus memikirkan hal yang dapat membebani pikiran kita baik itu dalam hal studi yang sedang dilakukan, baik itu pekerjaan ataupun hal-hal lainnya yang dapat berpotensi menjadi beban untuk pikiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New Riders.
- Afriwilda, M. T. (2021). The relationship between psychological well-being, discipline and online gaming addiction among high school students in Central Java. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 542, 180–183.
- Azwar, S. (2022). *Reliabilitas dan validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgat, I., & Candansayar, P. S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21–31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Borzikowsky, C., Albrechts, C., & Bernhardt, F. (2018). Lost in virtual gaming worlds : Grit and its prognostic value for online game addiction. *The American Journal on Addictions*, 27, 433–438. <https://doi.org/10.1111/ajad.12762>
- Christianti, A. (2016). Studi deskriptif: Psychological well being pada remaja yang kecanduan bermain game online di Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 5(1), 1–12.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Hedonia, eudaimonia, and well-being: an introduction. *Journal of Happiness Studies*, 9, 1–11. <https://doi.org/10.1007/s10902-006-9018-1>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(2), 169–180.
- García-Alandete, J. (2015). Does meaning in life predict psychological well-being ? An analysis using the spanish versions of the purpose-in-life test and the Ryff ' s scales. *The European Journal of Counselling Psychology*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.5964/ejcop.v3i2.27>
- Huppert, F. A. (2009). Psychological well-being : Evidence regarding its causes and consequences. *Applied Psychology: Health and Well-Being*, 1(2), 137–164. <https://doi.org/10.1111/j.1758-0854.2009.01008.x>
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction : Classification , prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS One*, 8(4), 1–5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Koeder, M., & Tanaka, E. (2018). Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games. Insights of player's emotions from qualitative analysis. *DHU Journal*, 5, 16–28.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents development and validation of a game. *Media Psychology*, 12, 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara kecanduan game online dengan pembelian impulsif perangkat game pada mahasiswa. *Acta Psychologica*, 3(1), 69–80.
- Myrseth, H., Olsen, O. K., Strand, L. Å., & Borud, E. K. (2017). Gaming behavior among conscripts: The role of lower psychosocial well-being factors in explaining gaming addiction. *Military Psychology*, 29(2), 128–142. <https://doi.org/10.1037/mil0000148>
- Neugarten, B. L., Ph, D., Havighurst, R. J., Ph, D., & Tobin, S. S. (1961). The measurement of life satisfaction. *Journal of Gerontology*, 16(2), 134–143.
- Prayogo, D., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Eksplorasi faktor yang mempengaruhi

- minat pembelian gacha pada game online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3189–3198.
- Rachmayani, D., & Ramdhani, N. (2014). Adaptasi bahasa dan budaya skala psychological well-being. *Proceeding Seminar Nasional Psikometri*, 253–268.
- Ryff, C. D., & Keyes, C. L. M. (1995). The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(4), 719–727.
- Ryff, C. D., & Singer, B. H. (2008). Know thyself and become what you are: a eudaimonic approach to psychological well-being. *Journal of Happiness Studies*, 9, 13–39. <https://doi.org/10.1007/s10902-006-9019-0>
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development* (13th ed.). Penerbit Erlangga.
- Yamakami, T. (2013). Historical view of mobile social game evolution in Japan: Retrospective analysis of success factors. 5th International Conference on Advanced Communications Technology (ICACT).
- Young, K. S., & de Abreu, C. N. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. John Wiley & Sons, Inc.