

Hubungan antara Penglibatan Permainan dalam Talian dan Motivasi dalam Permainan dalam Talian kepada Ketagihan

Muhammad Izzat Muhammad Khairi¹ & Hafizah Zulkipli^{1,*}

¹Jabatan Pengurusan dan Teknologi, Fakulti Pengurusan Teknologi dan Perniagaan, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, 86400, Batu Pahat, Johor, MALAYSIA.

*Corresponding Author

DOI: <https://doi.org/10.30880/rmtb.2023.04.01.037>

Received 31 March 2023; Accepted 30 April 2023; Available online 01 June 2023

Abstract: Playing games has long been a method for people to pass the time, relieve stress, and bond with one another. However, people have prioritized gaming over other activities in recent years. As a result, game addiction has been classified as a mental illness. Game engagement can be defined as the player's commitment to the game. Meanwhile, game motivation is the motivation that players play online videos. Game addiction is an uncontrolled desire to play online video games which causes game addiction. This study aims to see how gaming engagement and motivation affect game addiction among UTHM students in the Faculty of Technology Management and Business (FPTP). This research used quantitative methods and conducted the survey using a questionnaire as the research instrument. Furthermore, this research found that the level of game addiction among FPTP students is high based on mean interpretation. This research has found a strong relationship between game engagement and game addiction. However, game motivation and game addiction found that the correlation between the 2 variables is moderate. In addition, the findings of this study may raise awareness among the public about their gaming habits.

Keywords: Game motivation, Game engagement, Game addiction,

Abstrak: Bermain permainan video merupakan cara dimana masyarakat menghilangkan perasaan tekanan, serta merapatkan hubungan antara satu sama lain. Walau bagaimanapun, segelintir masyarakat mengutamakan permainan video sehingga mengabaikan aktiviti lain. Penglibatan permainan video merupakan komitmen terhadap bermain permainan video. Manakala, motivasi permainan video pula merujuk kepada motivasi mereka bermain permainan video. Akhir sekali, ketagihan permainan video merupakan perasaan yang tidak terkawal semasa bermain permainan video sehingga menyebabkan ketagihan. Kajian ini dilakukan untuk melihat samada penglibatan permainan video, dan motivasi permainan video boleh menyebabkan ketagihan permainan video. Skop kajian ini adalah dikalangan pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM) di Fakulti Pengurusan Teknologi dan

Perniagaan (FPTP). Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dan melakukan tinjauan menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian. Tambahan pula, kajian ini juga mendapati bahawa tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar FPTP adalah tinggi berdasarkan tafsiran min. Kajian ini juga menemui hubungan yang kuat antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan. Walau bagaimanapun, motivasi permainan dan ketagihan permainan mendapati bahawa korelasi antara 2 pembolehubah adalah sederhana. Selain itu, dapatan kajian ini boleh meningkatkan kesedaran orang ramai tentang tabiat permainan video.

Kata Kunci: Penglibatan permainan, Ketagihan permainan, Motivasi permainan,

1. Pengenalan

Pada tahun 2020, seluruh dunia telah mengalami pandemik Covid-19. Permainan video merupakan kaedah pada kalangan masyarakat terutama yang golongan kanak-kanak dan dewasa untuk merehatkan diri serta bersosial. Namun, perkara ini telah menunjuk bahawa permainan video telah meningkat pada kadar yang amat membimbangkan (Johannes *et al.*, 2021). Hal ini kerana, hampir keseluruhan masyarakat di dunia menggunakan teknologi.

Ini disebabkan perkhidmatan internet dapat digunakan oleh seluruh masyarakat. Internet juga merupakan kaedah kita berkomunikasi antara satu sama lain hingga ke peringkat global. Salah satu penggunaan Internet adalah bermain video. Permainan video boleh dikategorikan sebagai aktiviti yang boleh dilakukan di rumah dengan menggunakan komputer ataupun telefon pintar. Bukan itu sahaja, teknologi juga memudahkan masyarakat untuk mendapat maklumat yang diinginkan sehingga menyebabkan pendidikan formal tidak diperlukan (Mahbob & Othman, 2020).

Permainan video ataupun permainan elektronik turut dikenali sebagai konsol dan komputer riba. Permainan video boleh didefinisikan sebagai aplikasi yang menghasilkan hiburan kepada para pemain. Manakala, jenis konsol juga terdapat beberapa jenis iaitu PlayStation, Nintendo, dan X-Box (A'dawiyah Ismail *et al.*, 2020). Tambahan pula, permainan video kini mempunyai pengaruh yang kuat dalam hiburan elektronik, disokong oleh lebih 2 bilion pemain aktif di seluruh dunia.

The World Health Organization (WHO) telah menerbitkan Klasifikasi Penyakit Antarabangsa (ICD-11) versi ke-11 pada tahun 2018. Walaubagaimanapun, terdapat pakar menafikan bahawa ketagihan video tidak setuju dengan Klasifikasi Penyakit Antarabangsa (ICD-11) versi ke-11 kerana masih tiada bukti yang kukuh dan perlu melakukan kajian terperinci untuk mengenal pasti masalah ketagihan video (Darvesh *et al.*, 2020; Ming *et al.*, 2019).

Namun pada kebelakangan ini, permainan video dalam talian telah menjadi masalah di kalangan orang dewasa muda di Malaysia. Ketagihan permainan video dalam talian boleh memberi gangguan sehingga menyebabkan kesan jangka panjang kepada tubuh manusia terutamanya di bahagian otak sekurang-kurangnya 12 bulan dan ia juga menjejaskan aktiviti kehidupan mereka seperti kehidupan peribadi, sosial, keluarga, pekerjaan, dan pendidikan (Ming *et al.*, 2019).

Menurut kajian yang dijalankan oleh SKMM dengan bantuan dua universiti iaitu Universiti Perubatan Antarabangsa dan Universiti Heriot-Watt Malaysia mendapati (89%) daripada 765 responden mempunyai masalah ketagihan internet (Aziz *et al.*, 2021). 73 peratus daripada umur Malaysia berumur 16 hingga 24 tahun menyatakan telah bermain permainan video dalam talian, dan juga kira-kira 46 peratus rakyat Malaysia berkata mereka bermain permainan video dalam talian setiap hari. Perkara ini menunjukkan bahawa permainan video dalam talian amat popular di kalangan rakyat Malaysia (Hirschmann, 2020).

Permainan video dalam talian merupakan sumber keselesaan dan pergaulan yang popular telah menimbulkan kebimbangan serius tentang kesan jangka panjangnya (Johannes *et al.*, 2021). Permainan

video dalam talian telah menjadi satu bentuk hiburan yang popular untuk individu di seluruh dunia. Namun begitu, semakin populariti permainan video dalam talian yang menyebabkan ketagihan dalam beberapa situasi yang dapat dilihat iaitu mengabaikan keluarga, masalah kesihatan dan tanggungjawab pekerjaan (Wang *et al.*, 2021).

Masalah utama dengan permainan video ialah apabila orang mula memainkannya dan merasai kepuasan dan pada setiap kemenangan atau mencapai beberapa tahap pencapaian. Tambahan pula, (Liao *et al.*, 2020; Ming *et al.*, 2019) menyatakan bermain permainan video dalam talian biasanya datang dari persekitaran mereka untuk memperoleh pencapaian permainan sambil memupuk kemahiran mereka. Di samping itu, kajian berterusan menunjukkan bahawa bermain permainan video dalam talian dengan ketagihan seperti menguasai mekanik permainan dan sosialisasi (Šporčić & Glavak-Tkalić, 2018). Kekerapan bermain permainan video yang boleh menyebabkan pengasingan dalam kalangan muda. Tujuan kajian ini dilakukan adalah untuk memahami sama ada dalam penglibatan permainan dan motivasi permainan bermain permainan video dalam talian membawa kepada ketagihan bermain permainan video.

Oleh itu kajian ini dilaksanakan untuk mengenalpasti tahap ketagihan permainan video dikalangan pelajar UTHM dan untuk mengenal pasti hubungan antara penglibatan permainan video dan ketagihan permainan video. Kajian ini juga mengkaji hubungan antara motivasi permainan video dan ketagihan permainan video.

Kajian ini fokus kepada pelajar UTHM terutamanya Fakulti Pengurusan Teknologi & Perniagaan (FPTP) yang dipilih sebagai responden. Kaedah kuantitatif akan digunakan dalam kajian ini seperti soal selidik. Hasilnya, kajian ini akan dibahagikan kepada penglibatan permainan, motivasi permainan, dan ketagihan permainan. Kajian ini menggunakan soal selidik untuk mengumpul data daripada responden berdasarkan objektif kajian.

Kajian ini dilakukan bertujuan untuk mewujudkan kesedaran mengenai ketagihan permainan video dalam talian. Hasil kajian ini akan memberikan maklumat yang manfaat kepada penyelidik masa depan untuk meneroka punca ketagihan permainan video dalam talian. Tambahan pula, melalui hasil kajian ini, punca bermain permainan video dalam talian yang menyebabkan ketagihan permainan dapat dikenal pasti. Kajian ini juga boleh dimanfaatkan serta menghasilkan rawatan terhadap ketagihan permainan.

2. Kajian Literatur

2.1 Ketagihan video dalam talian

Ketagihan permainan video dalam talian, atau gangguan permainan internet, merujuk kepada tabiat individu dan penggunaan berlebihan semasa bermain permainan video yang memberi kesan negatif ke atas keupayaan mereka. Ketagihan Permainan Internet juga sering dipanggil sebagai ketagihan permainan video, ketagihan komputer, penggunaan Internet kompulsif, ketagihan Internet, penggunaan Internet yang bermasalah, ketagihan maya, dan pergantungan terhadap Internet (Esposito *et al.*, 2020).

Menurut Klasifikasi Penyakit Antarabangsa (ICD-11) dalam Semakan Ke-11, gangguan permainan ditakrifkan sebagai corak tingkah laku permainan dalam permainan video yang menunjukkan bahawa individu tidak dapat mengawal permainan video dalam talian dan diberi keutamaan kepada permainan video dalam talian hingga memberi kesan negatif dan mengganggu aktiviti kehidupan seharian mereka. Untuk masalah permainan dikenal pasti, corak tingkah laku mestila teruk hingga menyebabkan kemudaratan kepada kehidupan peribadi, kehidupan keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau bidang penting lain selama sekurang-kurangnya 12 bulan (WHO, 2018). Tambahanpula, ketagihan internet

adalah penggunaan teknologi yang banyak mempengaruhi tingkah laku yang berkaitan dengannya (Haberlin & Atkin, 2022).

2.2 Penglibatan permainan video

Penglibatan permainan video melihat tahap penglibatan mereka semasa bermain permainan. Ia boleh dihuraikan pengalaman progresif atau penglibatan yang sangat mendalam semasa bermain (Procci *et al.*, 2018). Penglibatan permainan merujuk kepada komitmen pemain terhadap aktiviti permainan secara mendalam memberi tumpuan sepenuhnya kepada aktiviti permainan dan tidak menyedari perkara yang berlaku di sekelilingnya. Reka bentuk permainan juga merupakan faktor kepada kesetiaan pemain pemain video dalam talian dan tujuan permainan video yang menyediakan pelbagai pengalaman permainan, yang mendorong perspektif pemain ke arah permainan dalam talian. (Teng *et al.*, 2022).

Penglibatan permainan boleh dikategori kepada tiga iaitu aliran “flow”, kehadiran “presence”, dan rendaman “immersion” (Michailidis *et al.*, 2018). Aliran adalah pengalaman yang individu telah membina keharmonian dan memperoleh kawalan sepenuhnya serta merasai keseronokan (Sanjamsai & Phukao, 2018). Kehadiran ditakrifkan sebagai pengalaman subjektif berada di satu tempat atau aliran rangsangan dan pengalaman (Procci *et al.*, 2018). Rendaman boleh ditakrifkan sebagai hasil daripada pengalaman permainan yang baik.

Menurut Czikscentmihalyi, mental individu dalam aliran adalah apabila individu itu menumpukan perhatian sepenuhnya untuk melakukan tugas, sehingga tidak sedar terhadap masa dan persekitaran (Ming *et al.*, 2019). Tambahan pula, Kniestedt *et al.* (2022) aliran boleh dianggap sebagai pengalaman yang menyenangkan yang biasanya memberi kesan positif, seperti kehilangan rasa dalam masa dan persekitaran serta mengalami perasaan atau pergerakan dari aktiviti secara automatik. Manakala kehadiran pula ialah perasaan berada di alam maya, melupakan realiti seolah-olah ia berada di dunia yang sebenar. (Ming *et al.*, 2019). Kehadiran adalah hasil daripada tahap rendaman yang tinggi, yang dipengaruhi kuat untuk mengabaikan realiti (Procci *et al.*, 2018). Ia merupakan pengalaman subjektif apabila seseorang individu berasa seperti berada di dunia maya dan melupakan realiti juga boleh membawa kepada perasaan gembira dan teruja (Pietersen *et al.*, 2018).

2.3 Motivasi permainan

Motivasi dalam permainan merujuk kepada keinginan untuk mencapai matlamat untuk menjadi kuat dalam persekitaran permainan dengan mendapatkan bahan dalam permainan atau item yang mewakili kekuatan dalam permainan video. Berkuasa dalam persekitaran maya dengan mencapai matlamat dan mengumpul barangan yang mewakili kuasa. Menurut kajian lepas, permainan, rasa pencapaian berasal daripada tiga komponen: kemajuan (advancement), mekanik (mechanics), dan persaingan (competition) (Zeng Yaw *et al.*, 2021).

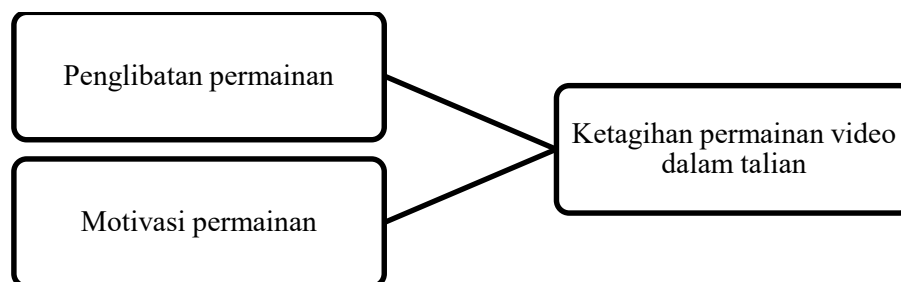
Menurut Teori Penentuan Kendiri “Self-Determination Theory” (SDT), terdapat tiga keperluan asas psikologi apabila penglibatan dalam aktiviti membawa kepada peningkatan motivasi dan keseronokan keseluruhan aktiviti itu iaitu berkebolehan untuk bertindak dengan jayanya; berupaya mengawal tindakan dan keterikatan (Mills *et al.*, 2018). Yee (2006) telah mengumpul data daripada 30,000 responden yang terdiri daripada para pemain yang bermain Massively Multiuser Online Role-Playing Games (MMORPGs) selama tiga tahun untuk menerokai demografi, motivasi, dan pengalaman pengguna. Kajian beliau menunjukkan bahawa pemain lelaki mempunyai sifat ketara oleh faktor pencapaian dan manipulasi.

2.4 Pembangunan Hipotesis

Penglibatan permainan dan motivasi permainan adalah dua pemboleh ubah tidak bersandar dalam kajian ini. Untuk menyiasat hubungan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan, hipotesis telah dihasilkan.

H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.
 H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan.

2.5 Kerangka Konseptual



Rajah 1: Kerangka konsep

Tujuan kerangka konseptual dihasilkan adalah untuk menunjukkan pembolehubah yang tidak bersandar dan yang bersandar. Kajian ini menggunakan faktor seperti penglibatan permainan dan motivasi permainan yang mempengaruhi ketagihan sebagai pembolehubah. Sementara itu, ketagihan kepada permainan video dalam talian adalah pembolehubah bersandar.

3. Metodologi

Kaedah kajian yang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpul maklumat. Latar belakang responden, instrumen kajian, prosedur pengumpulan data, dan prosedur analisis data akan diterangkan dalam bab ini.

3.1 Carta aliran kajian

Jadual 1: Carta aliran kajian

No	Huraian
1	Mengenalpasti populasi dan sampel kajian
2	Menghasilkan instrumen kajian untuk mencapai objektif kajian
3	Menyebarkan borong soal selidik
4	Mengumpul maklumat diperolehi
5	Menganalisis maklumat diperolehi
6	Kesimpulan

3.2 Populasi dan sampel kajian

Populasi yang dipilih iaitu UTHM dan sasaran responden yang bermain permainan video dalam talian adalah Fakulti Pengurusan Teknologi & Perniagaan (FPTP) terdiri daripada 1,928 pelajar dan tertumpu kepada pelajar sarjana muda sahaja. Tambahan pula, kriteria persampelan adalah pelajar UTHM, Parit Raja berumur antara 18 tahun ke atas yang bermain permainan video dalam talian dengan menggunakan persampelan rawak.

3.3 Instrumen kajian

Kajian ini menggunakan kaedah borang soal selidik. Soal selidik yang telah dihasilkan dengan teliti untuk mengumpul data serta butiran mengenai kajian ini. Terdapat dua elemen pada instrumen kajian ini. Pertama, data demografi mengandungi profil responden. Bahagian kedua pula ialah soalan yang perlu dijawab oleh responden yang merangkumi soalan penglibatan permainan video dalam talian,

motivasi permainan video dalam talian, dan ketagihan permainan video dalam talian dalam kalangan pelajar FPTP di Parit Raja.

(a) Borang soal selidik kajian

Kajian ini menggunakan data yang dikumpul daripada soal selidik untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi ketagihan permainan video dalam talian. Soal selidik dibahagikan kepada tiga bahagian: Bahagian A dan Bahagian B, dan Bahagian C. Bahagian A ialah maklumat demografi responden. Bahagian B dan bahagian C terdiri daripada video dalam talian penglibatan permainan video, motivasi Permainan, dan ketagihan permainan video dalam talian.

3.4 Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah penyediaan dan pengumpulan sumber data untuk mengenalpasti punca masalah kajian, menguji hipotesis, dan menilai hasilnya. Justeru, pengumpulan data boleh dikelaskan kepada dua jenis iaitu data primer dan data sekunder.

(a) Data primer

Data primer ialah pengetahuan yang diperoleh daripada bahan-bahan ilmiah. Data utama, yang lebih boleh dipercayai. Data primer mempunyai kesahan yang lebih baik berbanding dengan data sekunder yang boleh dimanipulasi. Kajian ini mengumpul data mengenai topik ini menggunakan pendekatan tinjauan. Data primer adalah berdasarkan responden yang bermain permainan video dalam talian untuk memahami ketagihan permainan berdasarkan objektif kajian dan persoalan kajian.

3.5 Analisis Data

Data analisis merupakan kaedah dimana data yang telah dikumpulkan berdasarkan fakta and butiran akan digunakan untuk menyelesaikan masalah kajian. Hal ini kerana, tujuan utama data analisis adalah untuk menjawab soalan kajian. Tambahan pula, data analisis juga memainkan peranan penting iaitu mentaksirkan data yang diperolehi serta mencuba rumusan kajian ini. Antara kaedah yang digunakan untuk analisis data adalah ujian rintis, analisis desptitif, kebolehpercayaan, analisis pekali korelasi.

3.6 Analisis Pekali Korelasi.

Tujuan utama analisis pekali korelasi adalah mengenalpasti hubungan antara 2 pembolehubah iaitu pembolehubah bersandar dan pembolehubah tidak bersandar. Dalam kajian ini, pembolehubah bersandar adalah ketagihan permainan video, manakala pembolehubah tidak bersandar adalah penglibatan permainan dan motivasi permainan. korelasi Pearson dan Spearman's sering digunakan untuk mengkaji korelasi antara pembolehubah. Korelasi Pearson akan digunakan sekiranya taburan data adalah normal. Sebaliknya, korelasi Spearman digunakan jika taburan data tidak normal.

3.7 Ujian Rintis

Ujian rintis merupakan analisis yang dilaksanakan untuk mengenalpasti tahap kebolehpercayaan terhadap instrumen kajian sebelum berjalan kajian sebenar. Antara inti pati pada instrumen kajian adalah maklumat demografi responden, penglibatan permainan video, motivasi Permainan, dan ketagihan permainan video dalam talian. Soal selidik akan diedarkan secara dalam talian melalui Google Form. Bukan itu sahaja, hanya pelajar UTHM akan menerima borang soal selidik yang diedarkan secara rawak. Sebanyak 25 set soal selidik akan dihantar kepada responden.

4. Analisis Data dan Dapatan Kajian

4.1 Kadar responden

Jadual 2: Kadar responden

Populasi	Saiz sampel	Edaran soal selidik	Soal selidik yang diterima
1928	320	880	203

Berdasarkan jadual 2, merupakan bilangan responden yang telah menjawab soal selidik yang telah diedarkan. Dalam kajian ini responden merupakan pelajar UTHM daripada FPTP yang merangkumi dari tahun 1 hingga tahun. Berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970) menyatakan bahawa saiz sampel yang bersuaian adalah 320 responden. Antara, kaedah yang digunakan semasa proses pengumpulan data adalah platform atau aplikasi seperti WhatsApp, Email dan Telegram. Disebabkan tidak mencukupi masa jumlah yang diterima oleh kajian ini hanya sebanyak 203 sahaja.

4.2 Analisis kebolehpercayaan

Nilai Cronbach Alpha digunakan semasa menjalankan ujian rintis untuk mengenalpasti samada instrumen kajian sesuai ataupun tidak sesuai. Sebanyak 25 set soal selidik telah diedarkan kepada FPTP secara rawak berdasarkan saiz populasi. SPSS turut digunakan untuk menganalisis soal selidik. Sekiranya nilai Cronbach Alpha berada pada 0.9, ini menunjukkan pengumpulan data adalah sangat baik. Walau bagaimanapun, sekiranya nilai Alpha Cronbach kurang daripada 0.5, menunjukkan bahawa pengumpulan data tidak boleh diterima.

(a) Kajian sebenar

Kajian sebenar akan dijalankan sekiranya ujian rintis memberi keputusan Cronbach Alpha yang tinggi dan akan mengedarkan kepada pelajar FPTP. Soal selidik adalah sah dan boleh dipercayai untuk kajian ini.

Jadual 3: Kajian sebenar

Item	Cronbach's Alpha	bilangan	Keterangan
Pembolehkan bersandar ketagihan permainan	0.907	7	Sangat Bagus
Pembolehkan tidak bersandar penglibatan permainan	0.923	7	Sangat Bagus
motivasi permainan	0.907	7	Sangat Bagus

Berdasarkan jadual 3, merupakan bilangan responden yang telah menjawab soal selidik yang telah diedarkan. Dalam kajian ini responden merupakan pelajar UTHM daripada FPTP yang merangkumi dari tahun 1 hingga tahun. Berdasarkan jadual Krejcie dan Morgan (1970) menyatakan bahawa saiz sampel yang bersuaian adalah 320 responden. Antara, kaedah yang digunakan semasa proses pengumpulan data adalah platform atau aplikasi seperti WhatsApp, Email dan Telegram. Disebabkan tidak mencukupi masa jumlah yang diterima oleh kajian ini hanya sebanyak 203 sahaja.

Kajian sebenar akan dijalankan sekiranya ujian rintis memberi keputusan Cronbach Alpha yang tinggi dan akan mengedarkan kepada pelajar FPTP. Soal selidik adalah sah dan boleh dipercayai untuk kajian ini.

4.3 Analisis deskriptif (Responden demografi)

Demografi merujuk kepada maklumat tentang ciri-ciri populasi yang dipilih untuk menjalankan penyelidikan. Dengan mendapatkan maklumat pengkaji lebih memahami. Demografi dalam soal selidik terdiri daripada jantina, umur, bangsa, tahap pendidikan, fakulti, tahun pengajian, dan masa yang dibelanjakan untuk permainan setiap hari. Hasil analisis menunjukkan item bagi soal selidik adalah cemerlang dan membuktikan data yang dikumpul dalam kajian sebenar mempunyai kebolehpercayaan dan kesahan yang tinggi. Oleh itu, soalan yang digunakan dalam kajian ini adalah sesuai untuk kajian ini. Jadual di bawah menunjukkan keputusan responden demografi.

Jadual 4: Demografi

Demografi	Butiran	kekerapan	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	132	65
	Perempuan	71	35
Umur	18 tahun ke bawah	13	6.4
	19 hingga 30 tahun	188	92.6
	31 hingga 40 tahun	2	1
	41 tahun dan ke atas	-	-
Kaum	Melayu	135	66.5
	Cina	60	29.6
	India	7	3.4
	Lain_lain	1	5
Tahap pendidikan	Diploma	-	-
	Sarjana muda	203	100
	Sarjana	-	-
Fakulti	PhD	-	-
	BPA	54	26.6
	BPB	34	16.7
	BPC	54	26.6
	BPD	28	13.8
Tahun pengajian	BPP	33	16.3
	Tahun 1	6	3.0
	Tahun 2	28	13.8
	Tahun 3	49	24.1
	Tahun 4	120	59.1
Masa dihabiskan untuk permainan setiap hari	Less than 1 hour	25	12.3
	1-3 jam	43	21.2
	3-5 jam	105	50.7
	5-7 jam	14	6.9
	7-9 jam	11	5.4
	9-11 jam	1	0.5
	Lebih dari 11 jam	6	3.0

4.4 Analisis deskriptif (Pembolehubah)

Analisis deskriptif adalah untuk mengkaji pembolehubah seperti bersandar dan tidak bersandar. Dalam kajian ini, pengkaji akan meneliti data seperti ketagihan permainan, hubungan antara penglibatan

permainan dan ketagihan permainan, dan hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan. Jadual di bawah menunjukkan tahap min bagi setiap item soal selidik.

Jadual 5: Min tahap ketagihan permainan

Kenyataan	Min	Taksiran
Saya rindu bermain permainan pilihan saya.	3.72	Tinggi
Saya akan bermain jika saya mempunyai akses kepada permainan pilihan saya sekarang	3.86	Tinggi
Saya akan berasa kurang gementar jika saya bermain permainan pilihan saya sekarang	3.67	Sederhana
Saya akan berasa kurang marah jika saya bermain permainan pilihan saya.	3.71	Tinggi
Saya mahu bermain permainan pilihan saya dengan teruk; Saya hampir dapat melihat imej permainan dalam fikiran saya.	3.67	Sederhana
Bermain permainan pilihan saya akan membuatkan saya berada dalam mood yang lebih baik.	3.88	Tinggi
Jika saya mempunyai peluang untuk bermain, saya tidak dapat menahan diri daripada bermain permainan pilihan saya	3.66	Sederhana
Jumlah purata	3.740	Tinggi

Jadual 5 menunjukkan min untuk tahap ketagihan permainan. Responden telah memilih "bermain permainan pilihan saya akan memberi saya mood yang lebih baik" adalah sebanyak 3.88. Seterusnya, "Saya akan bermain jika saya mempunyai akses kepada permainan pilihan saya sekarang" adalah min kedua tertinggi iaitu sebanyak 3.86.

Akhir sekali, min yang terendah untuk ketagihan permainan adalah sebanyak 3.66 iaitu "Jika saya mempunyai peluang untuk bermain, saya tidak dapat menahan diri daripada bermain permainan pilihan saya". Dari data yang dianalisis oleh SPSS, purata min untuk ketagihan permainan adalah sebanyak 3.740. perkara ini menunjukkan bahawa tahap ketagihan permainan video adalah tinggi dikalangan pelajar FPTP.

Jadual 6: Min untuk penglibatan permainan

Kenyataan	Min	Tafsiran
Saya hampir mempunyai perasaan obsesif tentang permainan ini.	3.54	Sederhana
Dorongan sangat kuat sehingga saya tidak dapat membantu saya daripada bermain permainan ini.	3.58	Sederhana
Permainan ini membolehkan saya menjalani pengalaman yang tidak dapat dilupakan.	3.66	Sederhana
Permainan ini selaras dengan aktiviti lain dalam hidup saya.	3.63	Sederhana
Perkara baharu yang saya temui dengan permainan ini membolehkan saya lebih menghargainya.	3.73	Tinggi
Permainan ini membolehkan saya menjalani pelbagai pengalaman.	3.76	Tinggi
Permainan ini mencerminkan kualiti yang saya suka tentang diri saya.	3.72	Tinggi
Jumlah purata	3.66	Purata

Jadual 6, menunjukkan min untuk penglibatan permainan. Berdasarkan jadual di atas responden telah memilih "Permainan ini membolehkan saya menjalani pelbagai pengalaman" dan mempunyai nilai min sebanyak 3.76 yang berada di tahap yang tinggi. Seterusnya, "Perkara baharu yang saya temui dengan permainan ini membolehkan saya lebih menghargainya" adalah min yang kedua tertinggi iaitu sebanyak 3.73. akhir sekali, nilai min yang terendah adalah "Saya hampir mempunyai perasaan taksud terhadap permainan ini" mempunyai min sebanyak 3.54 iaitu berada ditahap sederhana.

Jadual 7: Min untuk motivasi permainan

Kenyataan	Min	Tafsiran
Saya suka mengembara dan meneroka dunia.	3.99	Tinggi
Saya sentiasa cuba untuk mencapai matlamat.	3.95	Tinggi
Adalah penting bagi saya untuk mendapatkan peralatan terbaik yang ada.	3.99	Tinggi
Saya mengoptimumkan XP saya sebanyak mungkin.	3.95	Tinggi
Melakukan kerosakan yang besar adalah sangat memuaskan.	3.81	Tinggi
Saya telah mendapat beberapa kawan baik dalam permainan.	3.86	Tinggi
Saya mendapati diri saya mempunyai perbuahan yang bermakna dengan orang lain.	3.89	Tinggi
Jumlah purata	3.92	Tinggi

Jadual 7 menunjukkan min tertinggi untuk motivasi permainan. Majoriti responden telah memilih "Saya suka mengembara dan meneroka dunia" dan "Adalah penting bagi saya untuk mendapatkan gear terbaik yang tersedia" dan kedua-duanya mempunyai nilai min yang sama iaitu sebanyak 3.99. Seterusnya, "Saya mengoptimumkan XP saya sebanyak mungkin" dan "Saya sentiasa cuba untuk mencapai matlamat" juga mempunyai nilai min yang sama iaitu sebanyak 3.95. Akhir sekali, yang paling rendah ialah skor "Melakukan kerosakan yang besar adalah sangat memuaskan" sebanyak 3.81.

4.5 Ujian Normaliti

Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk merupakan antara pilihan yang digunakan untuk menganalisis data untuk melihat sekiranya data yang diperolehi adalah normal ataupun tidak normal. Bukan itu sahaja, SPSS juga telah menawarkan kedua-dua fungsi. Sekiranya, p lebih daripada 0.05, menunjukkan data adalah normal. Walau bagaimanapun, jika p kurang daripada 0.05, menunjukkan data tidak normal

Jadual 8: Ujian Normaliti

Ujian Normaliti	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig	Statistik	df	Sig
DV	0.146	203	0.000	0.948	203	0.000

a. Pembetulan Kepentingan Lilliefors

Berdasarkan jadual 8 menunjukkan keputusan ujian normaliti yang telah dianalisis oleh SPSS dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Bilangan responden kajian ini mempunyai sebanyak 203 responden. Kolmogorov-Smirnov akan digunakan kerana bilangan responden kajian ini telah melebihi daripada 50. Bukan itu sahaja, analisis ini juga menunjukkan bahawa nilai signifikan adalah $p < 0.005$ ialah 0.000. Disebabkan penemuan ini, kajian ini akan diteruskan dengan analisis bukan parametrik, iaitu analisis korelasi Spearman Rho.

4.6 Analisis Korelasi

Tujuan korelasi adalah untuk mengkaji hubungan antara dua atau lebih pembolehubah. Korelasi digunakan teknik statistik untuk mengenal pasti hubungan antara pembolehubah bersandar dan bebas.

Jadual 9: Nilai pekali korelasi

Nilai Pekali	Tafsiran
1.00	Sempurna
0.7 – 0.9	Kuat
0.4 – 0.6	Sederhana
0.1 – 0.3	Lemah

Jadual 9 di atas menunjukkan jadual korelasi Spearman Rho. Jika nilai korelasi antara 0.1 hingga 0.3, ia menunjukkan hubungan antara pembolehubah adalah lemah. Seterusnya, antara 0.4 hingga 0.6, menunjukkan bahawa hubungan itu adalah sederhana. Tambahan pula, jika korelasi antara 0.7 hingga 0.9 menunjukkan hubungan antara pembolehubah adalah kuat. Akhir sekali, jika korelasi ditunjukkan pada 1.00, hubungan antara pembolehubah adalah sempurna.

(a) Hubungan antara penglibatan dan ketagihan permainan.

Jadual 10: Korelasi antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.

Korelasi		Ketagihan Permainan	Penglibatan Permainan
Spearman's Rho			
Ketagihan Permainan	Pekali Korelasi	1.000	0.810**
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	203	203
Penglibatan Permainan	Pekali Korelasi	0.810**	1.000
	Sig. (2-tailed)	0.00	
	N	203	203

** . Korelasi adalah signifikan pada tahap 0.01 (2-tailed)..

Berdasarkan jadual 10 menunjukkan hubungan antara penglibatan permainan dengan ketagihan permainan dengan menggunakan korelasi Spearman's Rho. Keputusan menunjukkan bahawa hubungan

antara 2 pembolehubah adalah 0.810, iaitu lebih daripada 0.05 ($p > 0.05$). Ia menunjukkan bahawa terdapat hubungan yang kuat antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan dalam kalangan pelajar FPTP.

(b) Hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan.

Jadual 11: Korelasi antara motivasi permainan dan ketagihan permainan.

Korelasi		Ketagihan	Motivasi
Spearman's		Permainan	Permainan
Rho			
Ketagihan	Pekali Korelasi	1.000	0.643
Permainan	Sig. (2-tailed)	-	0.000
	N	203	203
Motivasi	Pekali Korelasi	0.643	1.000
Permainan	Sig. (2-tailed)	0.000	-
	N	203	203

** . Korelasi adalah signifikan pada tahap 0.01 (2-tailed)..

Berdasarkan jadual 11 menunjukkan hasil hubungan antara penglibatan permainan dengan ketagihan permainan dengan menggunakan korelasi Spearman's Rho. Keputusan menunjukkan bahawa hubungan antara 2 pembolehubah adalah 0.643, iaitu lebih daripada 0.05 ($p > 0.05$). Walaubagaimanapun , hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan dalam kalangan pelajar FPTP menunjukkan hubungan yang sederhana.

4.7 Tahap korelasi

Jadual 12: Tahap Pekali Korelasi

Kenyataan	Nilai pekali	Taksiran
H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.	0.810	Kuat
H2: Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan	0.634	Sederhana

Jadual 12 menunjukkan keputusan bagi tahap pekali korelasi bagi semua pembolehubah tidak bersandar, iaitu penglibatan permainan dan motivasi permainan, dengan pembolehubah bersandar, iaitu ketagihan permainan. Akibatnya, pekali korelasi antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan adalah kukuh. Sementara itu, hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan adalah sederhana.

5. Perbincangan, Cadangan dan Kesimpulan

5.1 Perbincangan

(a) *Objektif Kajian Pertama: Tahap Ketagihan Permainan Dalam Kalangan Pelajar FPTP.*

Jadual 13: Purata skor min bagi tahap ketagihan permainan

Item	Korelasi	Tahap
Tahap ketagihan permainan dalam kalangan pelajar UTHM	3.740	Tinggi

Objektif kajian pertama adalah untuk menentukan tahap ketagihan permainan dalam kalangan pelajar UTHM. Kajian ini menggunakan analisis deskriptif untuk mengukur min bagi menjawab objektif kajian ini. Berdasarkan dapatan kajian, jumlah purata min ialah 3.740 yang menunjukkan tahap ketagihan dalam kalangan pelajar UTHM khususnya FPTP adalah tinggi. Keputusan ini menunjukkan bahawa bermain permainan video dalam talian boleh membuatkan pelajar berasa gembira dan serta untuk berehat.

(b) *Objektif Kajian Kedua: Mengenalpasti Hubungan Antara Penglibatan Permainan Dan Ketagihan Permainan.*

Jadual 14: Hubungan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.

Item	Korelasi	Tahap
H1: Terdapat hubungan yang signifikan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.	0.810	Kuat

Seterusnya, objektif kedua ialah hubungan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan, iaitu nilai pekali korelasi adalah 0.810, menunjukkan hubungan yang kuat sama dengan hipotesis yang dihasilkan pada bab 2 "Terdapat hubungan yang signifikan antara penglibatan permainan dan ketagihan permainan.". Menurut kajian Chua Hung Ming, Goh Xin Yi dan Lim Zhee Yen (2019) menyatakan bahawa penglibatan permainan merupakan faktor penting ke arah ketagihan permainan. Justeru, keputusan analisis dan kajian lepas adalah sama.. Oleh itu, hipotesis ini diterima.

5.3.3 *Objektif kajian ketiga Hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan.*

Jadual 15: Hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan.

Item	Korelasi	Tahap
H2: Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan	0.634	Sederhana

Akhir sekali, objektif ketiga adalah hubungan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan, iaitu nilai pekali korelasi adalah 0.643, menunjukkan hubungan yang sederhana. Hipotesis yang dihasilkan pada bab 2 adalah "Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi permainan dan ketagihan permainan". Walaubagaimanapun, kolerasi antara 2 pembolehubah adalah sederhana, ia masih membuktikan bahawa mempunyai hubungan yang signifikan.

5.4 Had

Dalam kajian ini, terdapat beberapa halangan semasa kajian ini dijalankan. Salah satu halangan adalah skop kajian. Penyelidikan ini hanya tumpu kepada fakulti Pengurusan Teknologi & Perniagaan (FPTP) di kampus induk sahaja. Seterusnya pengkaji turut fokus kepada pelajar prasiswazah seperti pelajar ijazah muda dari tahun 1 hingga tahun 4. Disebabkan ini, keputusan mungkin berbeza jika menjalankan penyelidikan dalam skop yang lebih besar.

5.5 Kesimpulan

Permainan video adalah media yang sering dikaitkan dengan perkara yang negatif. Walau bagaimanapun, apabila permainan dimainkan dengan cara yang betul dan sederhana, ia boleh menjadi mengurangkan tekanan, meningkatkan kemahiran sosial serta kesihatan mental. Permainan video adalah satu bentuk hiburan yang agak unik. Berbanding dengan permainan tradisional dan jenis hiburan lain, bagi mereka permainan video lebih menarik.

Namun begitu, tahap ketagihan permainan video dalam kalangan pelajar FTPT di UTHM adalah agak tinggi berdasarkan dapatan kajian semasa analisis kajian, menunjukkan bahawa " Bermain permainan pilihan saya akan membuatkan saya berada dalam mood yang lebih baik" boleh dinyatakan bahawa dengan bermain permainan video dapat mengurangkan tekanan mereka. Tambahan pula, penglibatan permainan dan ketagihan permainan juga tinggi dalam penemuan kajian ini. Perkara ini menyatakan bahawa pelajar FPTP sangat mendalam semasa bermain permainan video dalam talian yang menyebabkan ketagihan. Manakala, Bagi motivasi permainan dan hubungan ketagihan permainan adalah sederhana berdasarkan pekali korelasi dengan nilai 0.634.

Penghargaan

Penulis ingin merakamkan ucapan ribuan terima kasih Kumpulan Fokus Pengurusan Teknologi dan Inovasi, serta Fakulti Pengurusan Teknologi dan Perniagaan, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia untuk segala sokongan yang diberi.

Rujukan

- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Aziz, N., Nordin, J., Abdulkadir, S. J., & Salih, M. M. M. (2021). Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health. *Electronics*, 10(9), 996. <https://doi.org/10.3390/electronics10090996>
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Research-Neuroimaging*, 272, 521–530. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.12.158>
- Brockmyer, J. F., Kirkham, F. J., Curtiss, K., McBroom, E., Burkhart, K., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624–634. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.02.016>
- Burke, B. P., & Lucier-Greer, M. (2021). Comparing video game engagement measures as related to individual and relational well-being in a community sample of adult gamers. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100136. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100136>
- Chang, S., Hsieh, G. S., & Lin, S. S. J. (2018). The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing. *Computers & Education*, 122, 43–53. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.007>
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming

- disorder: a rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Esposito, M., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., & Rea, T. (2020). An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina-Lithuania*, 56(5), 221. <https://doi.org/10.3390/medicina56050221>
- Ginsos, E., & Bakar, A. Y. A. (2022). Ketagihan Permainan Video dan Tingkah Laku Agresif dalam kalangan Pelajar Sepanjang Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(5), e001507. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i5.1507>
- Haberlin, K., & Atkin, D. (2022). Mobile gaming and Internet addiction: When is playing no longer just fun and games? *Computers in Human Behavior*, 126, 106989. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106989>
- Henry, A., & Thorsen, C. (2018). Engagement with technology: Gaming, immersion and sub-optimal experiences. *Technology in Language Teaching & Learning*, 1(2), 52–67. <https://doi.org/10.29140/tl.v1n2.202>
- Hulaj, R., Nyström, M. B. T., Sörman, D. E., Bäcklund, C., Röhlcke, S., & Jonsson, B. (2020). A Motivational Model Explaining Performance in Video Games. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01510>
- Ismail, A., Mansor, S. M., & Mansor, S. M. (2020). Kesan Permainan Video terhadap Perkembangan Kanak-kanak [Effects of Video Games against Child Development]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)*, 3(1), 107–118. <https://bitarajournal.com/index.php/bitarajournal/article/download/108/98>
- Johannes, N., Vuorre, M., & Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively correlated with well-being. *Royal Society Open Science*, 8(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.202049>
- Lafrenière, M. K., Verner-Filion, J., & Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53(7), 827–831. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.06.013>
- Liao, G., Tseng, F., Cheng, T., & Teng, C. (2020). Impact of gaming habits on motivation to attain gaming goals, perceived price fairness, and online gamer loyalty: Perspective of consistency principle. *Telematics and Informatics*, 49, 101367. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101367>
- Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. (2018). Flow and Immersion in Video Games: The Aftermath of a Conceptual Challenge. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01682>
- Mills, D. J., & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 105, 106209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106209>
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., & Heath, N. L. (2018). Exploring the pull and push underlying problem video game use: A Self-Determination Theory approach. *Personality and Individual Differences*, 135, 176–181. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.007>
- Nugraha, Y., Awalya, A., & Mulawarman, M. (2021). Predicting Video Game Addiction: The Effects of Composite Regulatory Focus and Interpersonal Competence Among Indonesian Teenagers During COVID-19 Pandemic. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 66–77. <https://doi.org/10.25217/igcj.v4i1.1199>
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pietersen, A. J., Coetzee, J. K., Byczkowska-Owczarek, D., Elliker, F., & Ackermann, L. (2019). Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein. *Qualitative Sociology Review*, 14(4), 122–137. <https://doi.org/10.18778/1733-8077.14.4.08>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Procci, K., Bowers, C. A., Jentsch, F., Sims, V. K., & McDaniel, R. (2018). The Revised Game Engagement Model: Capturing the subjective gameplay experience. *Entertainment Computing*, 27, 157–169. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.06.001>
- Rajab, A. M., Zaghoul, M. S., Enabi, S., Rajab, T. M., Al-Khani, A. M., Basalah, A., Alchalati, S. W., Enabi, J., Aljundi, S., Billah, S. M., Saquib, J., Al-Mohaimed, A., & Saquib, N. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100261. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100261>

- Reer, F., & Krämer, N. C. (2019). Are online role-playing games more social than multiplayer first-person shooters? Investigating how online gamers' motivations and playing habits are related to social capital acquisition and social support. *Entertainment Computing*, 29, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.10.002>
- Rosendo-Rios, V., Trott, S., & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129, 107238. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238>
- Sanjamsai, S., & Phukao, D. (2018). Flow experience in computer game playing among Thai university students. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 39(2), 175–182. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.03.003>
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N., & Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291–303. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.023>
- Šporčić, B., & Glavak-Tkalić, R. (2018). The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming. *Cyberpsychology*, 12(1). <https://doi.org/10.5817/cp2018-1-4>
- Statista. (2022, October 5). *Frequency of playing online games Malaysia 2020*. <https://www.statista.com/statistics/1116692/malaysia-frequency-of-playing-online-games/>
- Teng, C., Huang, T., Yang, Z., Wu, W., & Liao, G. (2022a). How strategic, offensive, and defensive engagement impact gamers' need satisfaction, loyalty, and game usage. *International Journal of Information Management*, 66, 102515. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102515>
- Teng, C., Huang, T., Yang, Z., Wu, W., & Liao, G. (2022b). How strategic, offensive, and defensive engagement impact gamers' need satisfaction, loyalty, and game usage. *International Journal of Information Management*, 66, 102515. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102515>
- The impact of game engagement and game motivation on game addiction among the young adult multiplayer online battle arena players in Malaysia - UTAR Institutional Repository*. (n.d.). <http://eprints.utar.edu.my/3218/>
- Wang, X., Abdelhamid, M. I., & Sanders, G. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 113512. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512>
- Wölfling, K., Müller, K. W., Dreier, M., Ruckes, C., Deuster, O., Batra, A., Mann, K., Musalek, M., Schuster, A., Leménager, T., Hanke, S., & Beutel, M. E. (2019). Efficacy of Short-term Treatment of Internet and Computer Game Addiction. *JAMA Psychiatry*, 76(10), 1018. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2019.1676>
- Yaw, F. Z., Cheok, K. M., Ng, K. W., Teo, J. M., Ting, T. Y., & Lim, S. (2021). E-Entertainment: Factors to Online Game Addiction among TAR UC Students in KL. *Conference Proceedings: International Conference on Digital Transformation and Applications (ICDXA 2021)*. <https://doi.org/10.56453/icdxa.2021.1020>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Zaman, M., Babar, S., Babar, M. S., Sabir, F., Ashraf, F., Tahir, M., Ullah, I., Griffiths, M. D., Pakpour, A. H., & Pakpour, A. H. (2022). Prevalence of gaming addiction and its impact on sleep quality: A cross-sectional study from Pakistan. *Annals of Medicine and Surgery*, 78, 103641. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2022.103641>