

Peran Pertemanan dan Kohesivitas Kelompok terhadap Team Flow pada Pemain Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) di Indonesia

Iqbal Setya Nugraha¹, Idei Khurnia Swasti, S.Psi., M.Psi., Psikolog²

^{1,2}Fakultas Psikologi UGM

e-mail: ¹iqbal.setya.nugraha@mail.ugm.ac.id, ²idei.swasti@ugm.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether friendship level and group cohesion predicts team flow on MOBA gamers in Indonesia. Involved in this study are 181 participants from teenage to early adult age group (18-35 years old). Three scales were used to collect data for this study, which are friendship level scal, group cohesion scale, and Team Flow Monitor scale which were adapted to Bahasa Indonesia. The data is then analyzed using multiple linear regression analysis, which shows that both friendship level and group cohesion predicts team flow. However, it was found that only group cohesion predicts team flow significantly, while friendship levels barely predicts team flow.

Keywords: *friendship, group cohesion, team flow, multiplayer online game*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh tingkat pertemanan dan kohesivitas kelompok terhadap *team flow* pada pemain *game* MOBA di Indonesia. Partisipan penelitian sejumlah 181 individu merupakan remaja dan dewasa awal berusia 18-35 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan skala tingkat pertemanan, skala kohesivitas, dan skala *Team Flow Monitor* (TFM) yang diadaptasi dalam Bahasa Indonesia. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pertemanan dan kohesivitas kelompok secara bersama-sama memprediksi *team flow* secara signifikan dengan sumbangan sebesar 60.7%, namun ketika dilihat secara tersendiri hanya kohesivitas kelompok yang memprediksi *team flow*, sementara tingkat pertemanan tidak memprediksi *team flow*.

Kata kunci: *hubungan pertemanan, kohesivitas kelompok, team flow, multiplayer online game*