HUBUNGAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI SMA XYZ, PAPUA BARAT

Susanthy Margareth Soedaryo¹, Sri Tiatri² & Agoes Dariyo³

¹Program Studi Sarjana Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: susanthymargareth@gmail.com

²Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: sri.tiatri@untar.ac.id

³Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: agoesd@fpsi.untar.ac.id

Masuk : 19-05-2020, revisi: 16-07-2022, diterima untuk diterbitkan : 23-07-2023

ABSTRACT

The use of games among adolescents can lead to various negative impacts, such as the emergence of dependence or addiction, which can subsequently result in social and emotional problems. Previous research has shown varied results; for instance, a study by Mehroof and Griffiths indicated that self-control has no significant effect on online gaming addiction, whereas a study by Puspita and Mulyana demonstrated a significant negative correlation between self-control and online gaming addiction. In West Papua, the phenomenon of online gaming addiction has been reported among students. Personal observations by the author also indicate signs of online gaming addiction among students in West Papua. Unfortunately, there has been no research examining the relationship between self-control and online gaming addiction in this region. The prevalence of online gaming addiction and the lack of literature addressing this issue in West Papua motivated the author to conduct a study to investigate the relationship between self-control and online gaming addiction at SMA XYZ in West Papua. The data collection method employed was a questionnaire that included the Game Addiction Scale to measure online gaming addiction and the Self-Control Scale to assess self-control. A total of 290 samples were collected and analyzed using Spearman Correlation. The results indicated that online gaming addiction is not related to self-control ($p = 0.06 > 0.05$). The data collected shows the limitations of this study, namely a lack of understanding of Standard Indonesian (SI) among the subjects studied. Further research could test and simplify the questionnaires' language.

Keywords: *self control, online gaming addiction, high school students, west papua*

ABSTRAK

Penggunaan *game* pada remaja dapat menyebabkan berbagai dampak negatif seperti munculnya ketergantungan atau kecanduan, yang kemudian dapat mengakibatkan munculnya masalah sosial serta emosional. Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang variatif, misalnya penelitian Mehroof dan Griffiths menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki pengaruh yang tidak signifikan pada kecanduan *game online*, sementara penelitian Puspita dan Mulyana menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki korelasi negatif yang signifikan pada kecanduan *game online*. Di Papua Barat, fenomena kecanduan *game online* dilaporkan terjadi di kalangan pelajar. Hasil observasi pribadi penulis juga menunjukkan adanya indikasi kecanduan *game online* di kalangan pelajar Papua Barat. Sayangnya, belum ada penelitian yang mengkaji terkait kontrol diri dan kecanduan *game online* di daerah ini. Maraknya fenomena kecanduan *game online* serta minimnya literatur yang mengkaji hal ini di Papua Barat memotivasi penulis melakukan penelitian untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di SMA XYZ Papua Barat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner yang meliputi *Game Addiction Scale* untuk mengukur kecanduan *game online* serta *Self-Control Scale* untuk mengukur kontrol diri. Sejumlah 290 sampel yang terkumpul diolah menggunakan *Spearman Correlation*. Hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak memiliki hubungan dengan kontrol diri ($p = 0,06 > 0,05$). Data yang dikumpulkan menunjukkan keterbatasan penelitian ini, yang mana terdapat kurangnya pemahaman Bahasa Indonesia Standar (SI) pada subjek yang diteliti. Maka penelitian selanjutnya dapat dilakukan uji coba kuesioner dan adaptasi bahasa yang lebih dapat dipahami.

Kata Kunci: kontrol diri, kecanduan game online, siswa SMA, papua barat

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di era yang sudah semakin canggih ini, internet merupakan hal penting dalam hidup anak muda. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, anak muda berusia 19 hingga 34 tahun merupakan pengguna internet terbanyak di Indonesia, yakni sebanyak 49,52%. Remaja berusia 13 hingga 18 tahun menempati posisi ketiga dengan jumlah 16,68% pengguna internet (Bohang & Wahyudi, 2018). Rata-rata pemakaian internet per hari di Indonesia mencapai 8 jam 36 menit, dan 2 jam 52 menit diantaranya digunakan untuk mengakses sejumlah konten. Konten yang paling banyak diakses masyarakat Indonesia adalah video *online* dengan persentase angka pengguna mencapai 98%, disusul *streaming* sebesar 50%, dan *game online* sebesar 46% (Saepulloh, 2019).

Game online adalah suatu permainan yang memungkinkan banyak orang untuk bermain pada waktu yang sama secara bersamaan melalui koneksi jaringan komunikasi *online* atau internet (Kim et al., 2018). Dilansir dari situs Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2017), *game online* muncul di Indonesia pertama kali pada tahun 2001 dengan diluncurkannya *game* Nexia Online. Nexia Online merupakan *game* asal Korea Selatan yang memainkan peran tokoh khayalan dalam sebuah cerita (*Role Playing Game/RPG*). *Game online* yang beredar di Indonesia sangat beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun *RPG*. Tersedianya berbagai jenis *game* ini membuat penyebaran *game online* di kalangan remaja semakin marak (Ilhamsyah, 2023).

Game online sebenarnya memiliki berbagai macam manfaat. Menurut Griffiths (2009), *game online* dapat membantu meningkatkan harga diri. Fisher dan Griffiths (dalam Griffiths 2009) menyebutkan bahwa *video game* memiliki beberapa karakteristik seperti penyediaan hadiah berupa suara dan visual untuk pemain yang berhasil atau menang (misalnya, lampu yang berkedip, *jingle* elektronik), penyediaan hadiah tambahan untuk pemenang (poin atau uang tunai), serta kesempatan untuk mendapatkan perhatian dan persetujuan dari kelompok sebaya melalui kompetisi. Karena itu, *game online* sebenarnya dapat membuat orang merasa lebih baik secara psikologis tentang diri mereka sendiri dengan membantu meningkatkan harga diri. Pengalaman bermain *game* yang mendalam dan disosiatif juga dapat bersifat terapeutik dan membantu orang mengatasi stres dan ketegangan sehari-hari. *Video game* juga dapat digunakan sebagai alat bantu pelatihan di ruang kelas, untuk memberikan keterampilan dalam koordinasi psikomotorik, serta simulasi kejadian di dunia nyata (misalnya, melatih rekrutan untuk angkatan bersenjata (Griffiths, 2003, 2009).

Namun, penggunaan *game* pada remaja juga dapat menyebabkan berbagai dampak negatif seperti munculnya ketergantungan atau kecanduan (Funk et al., 2014). Kecanduan *game* adalah tingkat penggunaan kompulsif pada *video game* yang dapat mengakibatkan munculnya masalah sosial dan emosional (Lemmens et al., 2009). Menurut Griffiths (2008), seseorang dapat dikategorikan kecanduan jika memenuhi sejumlah kriteria tertentu. Pada penelitiannya, Griffiths membagi kriteria kecanduan *game* menjadi enam dimensi. Kemudian, Lemmens et al. (2009) mengembangkan kriteria tersebut menjadi tujuh dimensi yang meliputi *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*.

Kriteria pertama, *salience*, yakni ketika penggunaan *game* dilihat sebagai aktivitas terpenting dalam hidup seseorang dan kegiatan bermain *game* tersebut mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya. Jadi, meskipun sedang tidak bermain *game*, pikiran seseorang akan tetap tertuju pada saat ia bermain *game*. Kedua, *mood modification*. Hal ini merujuk pada penggunaan *game*

untuk mengubah suasana hati dan kemudian dilihat sebagai strategi mengatasi stres atau emosi. Misalnya, seseorang bermain *game* guna merasakan “sensasi” yang membangkitkan, merasa tenang (perasaan “melarikan diri”), atau bahkan membuat perasaan mereka “mati rasa”. Ketiga, *tolerance*, di mana peningkatan jumlah penggunaan *game* diperlukan untuk mendapatkan efek emosional yang sama. Keempat, *withdrawal symptoms*, yakni kondisi perasaan tidak menyenangkan dan/atau efek fisik yang terjadi saat penggunaan *game* dihentikan atau tiba-tiba dikurangi. Misalnya, merasa gemetar, suasana hati tidak menentu, dan mudah tersinggung. Kelima, *relapse*, yakni kecenderungan untuk kembali lagi ke kebiasaan bermain *game* sebelumnya. Ketika seseorang setelah mencoba mengurangi atau berhenti bermain *game*, ia dapat dengan cepat kembali ke kebiasaan lama, bahkan dapat kembali ke tingkat penggunaan yang ekstrem, terutama setelah periode “pantang”. Keenam, *conflicts*, merujuk pada semua konflik interpersonal akibat bermain *game* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi antara individu (pemain *game*) dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup pertengkaran, pengabaian, kebohongan, dan penipuan. Terakhir, *problems*, merujuk pada konsekuensi yang lebih luas yang muncul akibat bermain *game* secara berlebihan, khususnya pengalihan aktivitas penting. Hal ini terjadi ketika individu memprioritaskan bermain *game* daripada mengerjakan tugas-tugas penting seperti sekolah, pekerjaan, atau bersosialisasi, yang menyebabkan pengabaian di area tersebut. Masalah juga dapat bersifat internal, seperti konflik intrapsikis, di mana individu menyadari bahwa mereka kehilangan kendali tetapi tidak dapat berhenti (Griffiths, 2008; Lemmens et al., 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Jap et al. (2013) menunjukkan bahwa sebanyak 150 dari 1.477 siswa SMP dan SMA yang aktif dalam bermain *game online* di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta dinyatakan terkena adiksi *game online*. Kecanduan *game online* kerap menjadi salah satu pemicu permasalahan *drop out* di sekolah dan tumbuhnya sifat tertutup di kalangan remaja (Aji, 2012). Pada kasus yang terdapat di Semarang, terdapat tiga anak harus menjalani terapi di RS Jiwa daerah di Kota Semarang lantaran kecanduan *game* hingga menderita gangguan jiwa. Pada kasus ini, anak kesulitan mengontrol dirinya saat memainkan *game online*. Anak tidak mau sekolah karena hanya ingin bermain *game* dan membuat orang tua pun merasa kewalahan (Farasonalia & Assifa, 2019). Kasus lainnya terdapat di Kota Depok tahun 2019, sebanyak 20 orang pelajar sekolah diamankan saat polisi melakukan razia di sebuah warung internet (warnet). Para pelajar diamankan usai kedatangan bolos sekolah demi bermain *game* (Alfons, 2019). Di kota Jayapura, Papua, juga terdapat fenomena kecanduan *game online*. Seorang pemuda berusia 26 tahun dilaporkan kecanduan bermain *game* Dota 2 bersama teman-temannya hingga larut malam. Waktu tidur pun ia gunakan untuk bermain *game online*. Ia juga tidak rela kehabisan kuota internet demi bermain *game online* (Indriyani, 2017).

Menurut Detria (dalam Heni, 2023), faktor yang memengaruhi remaja dalam bermain *game online* dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi lingkungan (teman-teman yang juga gemar bermain *game*), atau justru kurangnya hubungan sosial yang baik dalam hidup individu (membuat individu menjadikan *game* sebagai tempat untuk mencari kesenangan). Sementara itu, faktor internal yang dimaksud antara lain kurangnya kontrol diri, keinginan yang kuat untuk mendapat pencapaian dalam *game*, rasa bosan, serta ketidakmampuan individu dalam mengatur skala prioritas terkait kegiatan yang harus ia lakukan. Menurut Tangney et al. (2004), kontrol diri meliputi kemampuan individu untuk mengesampingkan, menolak dan mengubah suatu respon yang datang, dan bagaimana cara individu tersebut dapat menghentikan perilaku yang tidak diinginkan. Kontrol diri merupakan aspek penting yang memungkinkan individu untuk menolak, menghentikan, dan menahan diri dari melakukan sebuah kegiatan yang destruktif. Chita et al. (2015) menyatakan bahwa kontrol diri

menggambarkan adanya keputusan yang dibuat oleh individu melalui pertimbangan kognitif guna mencapai tujuan tertentu.

Terdapat sejumlah penelitian mengenai kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil penelitian Mehroof dan Griffiths di Inggris (2010), terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Hal ini berarti semakin rendah kontrol diri individu, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*-nya. Namun, pengaruh ini dilaporkan tidak cukup kuat atau tidak signifikan. Sementara itu, hasil penelitian Puspita dan Mulyana (2018) menunjukkan bahwa kontrol diri hubungan negatif yang signifikan dengan *game online*. Sayangnya, belum ada penelitian yang diadakan di Papua Barat. Padahal, ketika penulis melakukan wawancara pada kepala sekolah, guru Bimbingan Konseling (BK), orang tua siswa, serta teman penulis mengenai siswa SMA XYZ di Papua Barat, penulis menemukan sebuah fenomena di mana banyak siswa bolos sekolah demi bermain *game online* (n.n., komunikasi pribadi, Juli 2019). Melalui observasi langsung, penulis menyaksikan sejumlah siswa SMA XYZ bolos pada jam pelajaran demi bermain *game online*. Kurangnya penelitian di Papua Barat terkait fenomena yang jelas terlihat ini memotivasi penulis untuk melakukan penelitian. Studi ini dilakukan guna melihat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada pelajar SMA di Papua Barat. Harapannya, dengan memahami kondisi psikologis para siswa di Papua Barat, penyusunan strategi yang lebih efektif untuk menangani masalah kecanduan *game online* dapat dilakukan.

2. METODE PENELITIAN

Karakteristik partisipan dalam penelitian ini adalah siswa berusia 14 hingga 19 tahun di SMA XYZ Papua Barat yang gemar bermain *game online*. Dalam penelitian ini, jenis atau genre *game online* yang dimainkan tidak dibatasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif non-eksperimental dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* adalah *Game Addiction Scale* (Lemmens et al., 2009). Sementara itu, alat ukur yang digunakan untuk mengukur kontrol diri adalah *Self-Control Scale* (Tangney et al., 2004). Jumlah sampel yang berhasil dikumpulkan adalah sebanyak 290 dan dianalisis dengan *Spearman's Correlation* menggunakan *software* SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Tidak adanya hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* dikarenakan kurangnya pemahaman Bahasa Indonesia Standar (SI) pada subjek yang diteliti.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan bahwa tidak ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini dapat terjadi karena beberapa keterbatasan, yaitu: (a) siswa di SMA XYZ tidak paham dengan butir kuesioner, (b) siswa belum pernah mengisi angket/kuesioner, (c) kurang dalam pemahaman Bahasa Indonesia Standar (SI) meski penulis dan guru BK yang mendampingi penulis sudah memberi penjelasan secara rinci kepada siswa di SMA XYZ, (d) adanya batasan waktu pengisian kuesioner sehingga proses pengisian kuesioner menjadi tidak efektif.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam proses pengumpulan data. Jumlah responden yang diambil hanya mencapai 290 siswa dari 7 kelas untuk tingkatan kelas X yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, serta adanya kendala untuk mengambil sampel dari kelas XI dan XII akibat padatannya jadwal mereka. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini belum bisa menggambarkan hubungan kontrol diri dengan kecanduan *game online* secara keseluruhan pada remaja di SMA XYZ Papua Barat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Tidak adanya hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* dikarenakan adanya kurang dalam pemahaman Bahasa Indonesia Standar (SI) pada subjek yang diteliti.

Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengadaptasi alat ukur terkait kontrol diri dan kecanduan *game online* dengan bahasa yang lebih dipahami calon partisipan. Uji coba kuesioner juga perlu dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas alat ukur. Selain itu, sesi pelatihan atau bimbingan yang lebih intensif dapat diadakan sebelum pengisian kuesioner, dengan melibatkan guru atau fasilitator untuk menjelaskan pertanyaan dan memberikan contoh yang relevan. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode kualitatif, seperti wawancara atau diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*), untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan masalah pada kesehatan mental dan kualitas hubungan sosial siswa. Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik. Karena itu, penting bagi para tenaga pendidik untuk lebih memperhatikan aspek-aspek yang berkaitan dengan kecanduan *game online* agar dapat menyusun strategi yang efektif untuk menangani masalah ini. Misalnya, pihak sekolah dapat mengadakan psikoedukasi untuk orang tua murid terkait kecanduan *game online*. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang cara mengenali tanda-tanda kecanduan *game* dan mendiskusikan batasan yang sehat di rumah, sehingga pihak sekolah dan orang tua murid dapat bersama-sama mengawasi kebiasaan bermain *game* para siswa. Sekolah juga dapat menyusun kegiatan ekstrakurikuler yang menarik sebagai alternatif untuk bermain *game*. Hal ini dapat membantu siswa menemukan minat dan hobi baru yang lebih produktif.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kami ucapkan kepada para tenaga pendidik di SMA XYZ yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, serta kepada seluruh partisipan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Bouna Books.
- Alfons, M. (2019, Februari 14). Bolos sekolah, 20 pelajar dirazia saat asyik main game di warnet. *detiknews*.
<https://news.detik.com/berita/d-4428563/bolos-sekolah-20-pelajar-dirazia-saat-asyik-main-game-di-warnet>
- Bohang, F. K., & Wahyudi, R. (2018, Januari 22). Berapa jumlah pengguna internet Indonesia? *Kompas.com*.
<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>

- Chita, R. C., David, L., & Pali, C. (2015). Hubungan antara self-control dengan perilaku konsumtif online shopping produk fashion pada mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Sam Ratulangi angkatan 2011. *Jurnal e-Biomedik*, 3(1), 297-302. <https://doi.org/10.35790/ebm.v3i1.7124>
- Farasonalia, R., & Assifa, F. (2019, Oktober 19). 3 anak di Semarang alami gangguan jiwa akibat kecanduan game online. *Kompas.com*. <https://regional.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game-online>
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>
- Griffiths, M. D. (2003). Videogames: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 21(3), 48-49.
- Griffiths, M. D. (2008). Internet and video-game addiction. In Essau, C. A. (Ed.), *Adolescent addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment* (pp. 231-267). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-012373625-3.50010-3>
- Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3-6.
- Henri, R. (2023). Kontribusi self-esteem terhadap kecanduan game online. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(3), 1-17.
- Ilhamsyah, R. (2023). Efek kecanduan game online bagi komunikasi interpersonal anak di desa Pebenaan kecamatan Keritang kabupaten Indragiri Hilir Riau. *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi*, 8(2), 138–155. <http://dx.doi.org/10.30631/mauizoh.v8i2.78>
- Indriyani, L. (2017). Game dota 2 digandrungi remaja kota Jayapura. *KabarPapua.co*. <https://kabarpapua.co/game-dota-2-digandrungi-remaja-kota-jayapura/>
- 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>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2017, Maret 16). Evolusi dan klasifikasi permainan elektronik di Indonesia. *Ditjen Aplikasi Informatika*. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Kim, H. J., Min, J. Y., Min, K. B., Lee, T. J., & Yoo, S. (2018). Relationship among family environment, self-control, friendship quality, and adolescents' smartphone addiction in South Korea: Findings from nationwide data. *PLoS ONE*, 13(2), 1-13. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0190896>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- Puspita, S. T. A., & Mulyana, O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Character: Jurnal Psikologi Psikologi*, 5(1). 1-5.
- Saepulloh, R. (2019, Februari 21). Populasi pengguna internet aktif Indonesia capai 79%. *Warta Ekonomi*. <https://www.wartaekonomi.co.id/read216563/populasi-pengguna-internet-aktif-indonesia-capai-79.html>

Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–324. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3506.2004.00263.x>