

## ABSTRAK

Bernardinus Sanctus Setyo Rosario (01081190022)

### INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG*)

(13+ 93 halaman: 1 gambar, 14 tabel, 6 lampiran)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap munculnya kecanduan akan *game online*, khususnya *Mobile Legends: Bang – Bang (MLBB)* yang dikaitkan dengan gangguan kesehatan mental. Dalam penelitian ini yang dipilih sebagai subyek penelitian adalah para pemain *MLBB* kategori remaja dan pemuda.

Adapun faktor yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu keterlekatan, rasa percaya diri, dan perasaan kenikmatan pada kecanduan gim daring (*online game*) *MLBB* di antara para remaja. Terdapat empat hipotesis dalam penelitian ini. Ketiga hipotesis pertama adalah keterlekatan, rasa percaya diri, dan perasaan kenikmatan memiliki hubungan positif dengan adiksi *game MLBB*. Hipotesis keempat menyatakan adanya hubungan positif antara adiksi *game MLBB* dengan gangguan kesehatan mental.

Untuk mendapatkan data penelitian digunakan metode kuesioner yang melibatkan para responden dengan kriteria: mereka adalah pemain *game MLBB* yang berdomisili di Indonesia, masuk dalam rentang usia 15 – 26 tahun. Berdasarkan respon dari 230 responden, keempat hipotesis diuji menggunakan metode *PLS-SEM (Partial Least Squares Structural Equation Modeling)*. Hasil pengolahan menunjukkan adanya hubungan di setiap variabel, baik dengan tingkat pengaruh moderat dan tinggi. Tingkat pengaruh antar variabel yang masuk kategori moderat meliputi: keterlekatan dengan kecanduan *game MLBB*, rasa percaya diri dengan kecanduan *game MLBB*, dan perasaan kenikmatan dengan kecanduan *game MLBB*. Sedangkan, hubungan antara variabel kecanduan *game MLBB* berpengaruh secara tinggi terhadap munculnya masalah kesehatan mental.

**Kata kunci** : kecanduan game, mobile legends bang bang, embeddness, self-efficacy, perceived enjoyment, remaja, kesehatan mental.

**Referensi** : 62

## ABSTRACT

Bernardinus Sanctus Setyo Rosario (01081190022)

### **INVESTIGASI *MOBILE GAME ADDICTION* PADA REMAJA PEMUDA (STUDI KASUS *GAME MOBILE LEGENDS: BANG – BANG*)**

(13+ 93 pages: 1 figures, 14 tables, 6 appendices)

The purpose of this study is to gain deeper insight into the factors that influence the emergence of addiction to online games, especially Mobile Legends: Bang - Bang (MLBB) which is associated with mental health disorders. In this study, the MLBB players in range of adolescent and young adults were selected as research subjects.

The factors analyzed in this study are embeddedness, self-efficacy, and perceived enjoyment in MLBB online game addiction among the categorized research subjects. There are four hypotheses in this study. The first three hypotheses, which is embeddedness, self-efficacy, and perceived enjoyment, have a positive relationship with MLBB game addiction. The fourth hypothesis states that there is a positive relationship between MLBB game addiction and mental health disorders.

To obtain research data, a questionnaire method was used which involved respondents with the following criteria: they are MLBB game players domiciled in Indonesia, within the age range of 15-26 years. Based on the responses from 230 respondents, the four hypotheses were tested using the PLS-SEM (Partial Least Squares Structural Equation Modeling) method. The processing results show that there is a relationship in each variable, both with moderate and high levels of influence. The level of influence between variables in the moderate category includes: embeddedness to MLBB game addiction, self-efficacy with MLBB game addiction, and perceived enjoyment with MLBB game addiction. Meanwhile, the relationship between MLBB game addiction variables has a high effect on the emergence of mental health problems.

**Keywords** : game addiction, mobile legends bang bang, embeddedness, self-efficacy, perceived enjoyment, youth, mental health.

**Reference** : 62