

GAMBARAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGEND* DI JEMBER

INTISARI

Yoga Kurnia¹ Panca Kursistin Handayani² Danan Satriyo Wibowo³

Urgensi pada penelitian ini ialah sebagai dasar untuk melakukan tindakan preventif bagi Anggota yang belum kecanduan dan bagi yang kecanduan diberi kuratif rehabilitatif seperti konseling, rehabilitasi, dan penggunaan obat agar tidak semakin parah dan bertujuan untuk memahami 1) perilaku kecanduan dari para pemain *game MLBB*, 2) faktor pemicu kecanduan *game online*, 3) dampak dari kecanduan *game online*, 4) pembentukan dan motif perilaku kecanduan *game MLBB*.

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *quota sampling* yaitu anggota dari komunitas *MLBB* di Jember dengan kriteria 1) merupakan anggota aktif dan mengikuti rangkaian kegiatan komunitas seperti turnamen, latihan, atau *gathering* bulanan lebih dari 3 kali, dan 2) anggota yang selalu bermain setiap hari. Sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dari Chen & Chang (2008) yang diadaptasi dari Hutasuhut (2020), dengan model skala likert. Analisis data uji deskriptif dengan menggunakan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas mengalami kecanduan *game online* dengan kategori tinggi sebanyak 71% dengan skor ($X \geq 63$) dan kategori rendah sebanyak 29% dengan skor ($X < 63$). Berdasarkan pengkategorian secara indikator *game online* dengan indikator *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, dan *interpersonal and health related problems* didominasi pada tingkat kategori yang tinggi.

Kata kunci: Kecanduan, Komunitas, *Mobile Legend*, Perilaku

-
- 1 Peneliti
2 Dosen Pembimbing 1
3 Dosen Pembimbing 2

THE DESCRIPTION OF ONLINE GAME ADDICTION IN COMMUNITY OF MOBILE LEGEND BANG-BANG IN JEMBER

ABSTRACT

Yoga Kurnia¹ Panca Kursistin Handayani² Danan Satriyo Wibowo³

This study aims to understand 1) addictive behavior of MLBB game players, 2) trigger factors for online game addiction, 3) the impact of online game addiction, 4) the formation and motives of MLBB game addiction behavior.

The sample selection in this study used the quota sampling technique, namely members of the MLBB community in Jember with criteria 1) are active members and participate in a series of community activities such as tournaments, training, or monthly gatherings more than 3 times, and 2) members who always play every day. So that the total sample in this study amounted to 100 people. The data collection method uses an online game addiction scale from Chen & Chang (2008) adapted from Hutasuhut (2020), with a Likert scale model. Analysis of descriptive test data using percentages.

The results showed that community members experienced addiction to online games with a high category as much as 71 percent with a score ($X \geq 63$) and a low category as much as 29 percent with a score ($X \leq 63$). Based on the categorization of online game indicators with indicators of compulsion, withdrawal, tolerance, and interpersonal and health related problems dominated at a high category level.

Keywords: Addiction, Behavior, Community, Mobile Legend

-
- ¹ Researcher
² First Supervisor
³ Second Supervisor