

# **Pengaruh Kecanduan *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Perilaku Prokrastinasi pada Dewasa Awal**

**Aris Kusuma Hidayat**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *game online mobile legends: bang bang* terhadap perilaku prokrastinasi pada dewasa awal. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan populasi pemain aktif *game online mobile legends: bang bang* di Tangerang adalah 737 orang. Metode pengambilan sampel dengan metode *purposif sampling* berjumlah 100 responden. Peneliti menggunakan alat ukur yang dimodifikasi dari *IPS (Irrational Procrastination Scale)* milik Steel (2010) untuk mengukur prokrastinasi dan alat ukur dari *GAIA (Game Addiction Inventory for Adults)* milik Wong (2014) yang telah penulis modifikasi. Teknik analisis data menggunakan analisis Regresi Sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan Uji-T diperoleh  $t$  hitung (4,030) >  $t$  tabel (1,98) dan nilai Sig.  $p < 0,000$  dimana  $p < 0,05$ , hal ini menunjukkan kecanduan *game online mobile legends: bang bang* terhadap perilaku prokrastinasi pada dewasa awal. Jika tingkat kecanduan *game online mobile legends: bang bang* tinggi maka perilaku prokrastinasi tinggi. Hasil  $R^2$  sebesar 0,142, hal ini berarti *game online mobile legends: bang bang* memberikan kontribusi sebesar 14.2% terhadap perilaku prokrastinasi sedangkan sisanya sebesar 85.8% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Kata kunci : *game online, mobile legends: bang bang*, prokrastinasi, dewasa awal.

**THE EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION MOBILE  
LEGENDS: BANG BANG FOR PROCRASTINATION ON  
YOUNG ADULTHOOD**

**Aris Kusuma Hidayat**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there is an effect of addicted to online games mobile legends: bang bang on procrastination behavior in young adulthood. The method used is quantitative with a population of active players online game mobile legends: bang bang in Tangerang is 737 people. The sampling method with purposive sampling method totaled 100 respondents. The researchers used a modified measuring tool from IPS (Irrational Procrastination Scale) by Steel (2010) to measure procrastination and measuring tools from GAIA (Game Addiction Inventory for Adults) by Wong (2014) to measure addicted to online games mobile legends: bang bang. Data analysis technique used Simple Regression.*

*The result showed that T-Test was obtained  $t$  calculation (4,030) >  $t$  table (1,98) and significance 0,000 ( $p < 0,05$ ), this indicate there is effect of addicted to online games mobile legends: bang bang on procrastination behavior in young adulthood. If the level of addicted to online games mobile legends: bang bang is high then the procrastination is high. The result of  $R^2 = 0,142$  means that the online games mobile legends: bang bang contributes 14.2% on procrastination while the rest of 85.8% is influenced by other factors*

*Keywords: game online, mobile legends: bang bang, procrastination, young adulthood.*