

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan pada hubungan kecanduan *game online mobile legend* terhadap regulasi emosi di Sekolah Darma Satria Persada. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei (kuisisioner). Dalam membuktikan penelitian ini maka digunakan analisis regresi linier berganda. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 200 anak remaja, penentuan sampel menggunakan teknik *non probability* dengan kriteria anak remaja yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi. Teknik pengumpulan data dengan memberi kuesioner pada anak remaja, wawancara secara terbuka kepada 10 anak remaja untuk mendapatkan informasi tentang kecanduan *game online mobile legend*. Pengujian analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas dan uji regresi linier berganda. Perilaku kecanduan adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga memberikan dampak negatif seperti kenikmatan dan kepuasan. Faktor-faktor dari kecanduan internet adalah keinginan yang kuat untuk memperoleh skor tinggi, rasa bosan ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan untuk mengerjakan kegiatan penting dan kurangnya pengaturan dalam diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang kecanduan game online dan cara mengatasi kecanduan game online tersebut. Hasil pengujian koefisien regresi diperoleh r hitung sebesar $0.895 > 0.05$. Pada pengujian koefisien regresi berganda yang berarti terdapat hubungan kecanduan *game online mobile legend* pada remaja sekolah terhadap regulasi emosi.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Regulasi Emosi



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

This research theme is about the relationship between online game addiction and mobile legend against the transition agreement at the Darma Satria Persada School. This research uses a quantitative survey method (questionnaire). In proving this research, multiple linear regression analysis is used. The number of samples in this study were 200 teenagers, while the sample used non-probability techniques with the criteria of teenagers who have high competence in playing online games. The technique of receiving data is by giving questionnaires to teenagers, open interviews for 10 teenagers to get information about the addiction to online mobile games called mobile legend. Testing data analysis uses validity, reliability and multiple linear regression tests. Addiction behavior is an activity that is carried out repeatedly so that it gives negative results such as pleasure and satisfaction. Factors of internet addiction are a strong desire to get high scores, boredom compilation at home or at school, inability to do important activities and improve self-regulation. The purpose of this research is to get a picture of online game addiction and how to overcome the online game addiction. The test results obtained by the regression coefficient r count of $0.895 > 0.05$. In testing multiple regression coefficients related to the legendary online mobile game addiction in school adolescents towards logistical approval.

Keyword : Online Gaming Addiction, Emotional Regulation



UNIVERSITAS
MERCU BUANA