

ABSTRAK

PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN PADA KOMUNITAS MOBILE LEGENDS YOGYAKARTA

Oleh:

Fera Mei Saroh
(20150710087)

Adiksi *game online* adalah situasi dimana bermain *game* menjadi kepuasan dan kesenangan tersendiri, ada perasaan untuk mengulang-ulang bermain *game* karena menyenangkan dan waktunya banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga individu tersebut tidak dapat mengendalikannya. Perilaku keagamaan yaitu aktivitas seseorang yang terjadi ketika melakukan ibadah/ritual seperti: sholat, puasa, berdoa, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini 25% dari 120 anggota Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta, jadi sampelnya berjumlah 30 responden. Hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana, didapati bahwa terdapat pengaruh adiksi *game online mobile legends* terhadap perilaku keagamaan pada Komunitas *Mobile Legends* Yogyakarta, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel adiksi *game online mobile legends* memiliki pengaruh pada variabel perilaku keagamaan.

Kata Kunci: *Adiksi Game Online, Mobile Legends, Perilaku Keagamaan*

**THE INFLUENCE OF MOBILE LEGENDS ONLINE GAME ADDICTION
AGAINST RELIGIOUS BEHAVIOR
IN YOGYAKARTA MOBILE LEGENDS COMMUNITY**

ABSTRACT

Online game addiction is a situation where playing games provide satisfaction and pleasure. There is a feeling to keep repeating playing games. Also, much time is spent playing games so that the individual cannot control it. Religious behavior is someone's activity that occurs when performing worship or rituals such as prayer, fasting, and others. This study aims to determine whether or not the influence of mobile legends online game addiction on religious behavior in the Yogyakarta Mobile Legends Community. This study uses a quantitative approach. The sample of this study amounted to 30 respondents representing 25% of the 120 members of the Yogyakarta Mobile Legends Community. The results of hypothesis testing using a simple linear regression test indicate that there is an influence of online mobile legends addiction to religious behavior in the Yogyakarta Mobile Legends Community. This is indicated by the results of a significance value of 0.005 which is smaller than 0.05. Thus, the addiction variable for online game mobile legends influences the variable religious behavior.

Keywords: *Online Game Addiction, Mobile Legends, Religious Behavior.*