

## **KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE DOTA 2 PADA MAHASISWA**

**Baby Safira Besthari**

**(1151313)**

Fakultas Psikologi

Universitas Gunadarma

### **ABSTRAK**

*Game online yang diakses menggunakan jaringan internet telah berkembang pesat dan digemari banyak kalangan, anak-anak, remaja tidak terkecuali mahasiswa. Mahasiswa yang diskuai oleh game online adalah Dota 2. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran kecenderungan adiksi game online Dota 2 pada mahasiswa. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data menggunakan kuesioner dan skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Internet Gaming Disorder (IGD) yang disusun berdasarkan aspek-aspek dari Young (2017) yang terdiri dari salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, neglect of social life. Populasi dan sampel dalam penelitian adalah mahasiswa aktif bermain game Dota 2 berusia 18 sampai 27 tahun minimal waktunya lebih 10 jam/perhari. Teknik sampling digunakan dengan non probability sampling dengan jenis snowball sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecenderungan adiksi game online Dota 2 pada mahasiswa masuk kategori rendah dengan nilai mean empiric sebesar 49,03.*

**Kata kunci:** Adiksi game online, Mahasiswa, Dota 2.

(X + 42 + lampiran)

Daftar Pepustaka (2010 – 2024)