

ABSTRAK

Resiko akan *gaming addiction* tidak hanya terbatas pada gaya *hardcore gaming*, namun juga pada gaya *casual gaming* yang semakin populer. Penelitian *gaming addiction* secara global maupun lokal masih didominasi dengan fokus *hardcore gamer*, meskipun penelitian-penelitian terkini menemukan adanya *gaming addiction* pada *casual gamer*. Penelitian *gaming addiction* pada *casual gamers* sudah sepantasnya berkembang seiring dengan tren *gaming addiction* pada *casual gamer*. Hal ini penting untuk diteliti karena karakteristik *smartphone* yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja mampu meningkatkan resiko *gaming addiction*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *leisure boredom* terhadap *gaming addiction* pada pengguna *smartphone* dewasa awal. Pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional telah digunakan dalam penelitian ini. Responden memiliki kriteria berusia 18 – 25 tahun yang bermain *game* pada *smartphone* minimal satu kali dalam sehari dan berdomisili di Surabaya, Indonesia. Pengambilan data dimulai dari tanggal 8 Februari 2019 dan berakhir pada tanggal 5 Maret 2019. Terdapat 175 responden yang bersedia mengikuti penelitian ini. Alat ukur *Leisure Boredom Scale (LBS)* dan *Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test)* yang dimodifikasi telah digunakan untuk mengumpulkan data. Data dianalisa menggunakan regresi linear sederhana. Hasil menunjukkan bahwa *leisure boredom* berpengaruh terhadap *gaming addiction* pada pengguna *smartphone* dewasa awal. Komponen *conflict* ditemukan sebagai komponen yang paling dipengaruhi *leisure boredom* sedangkan komponen *mood modification* ditemukan tidak dipengaruhi *leisure boredom*. Peneliti menduga pengalaman bermain sebagai faktor lain yang mempengaruhi *gaming addiction* dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *casual gamer*, dewasa awal, *gaming addiction*, *leisure boredom*, *smartphone*

ABSTRACT

The risk of gaming addiction is not limited to hardcore gaming style, but also to the ever trending casual gaming. Hardcore gaming is still dominating the main focus of gaming addiction research globally and locally, even when researchers have found gaming addiction in casual gamers. The trend of gaming addiction in casual gamer must be followed by conducting gaming addiction research with casual gamer as its focus. This kind of research must be done because the fact that smartphone can be used anytime and anywhere can increase the risk of gaming addiction. This research aimed to test the influence of leisure boredom towards gaming addiction in young adult smartphone users. A quantitative approach with correlational design was used as the research design. The criteria of the respondents were individuals with the age of 18 - 25 years' old, played game in smartphone once a day at bare minimum, and resides in Surabaya, Indonesia. Data was collected from 8th of February 2019 until 5th of march 2019. A total of 175 respondents participated in this research. Modified version of Leisure Boredom Scale (LBS) and the Internet Gaming Disorder Test (IGD-20 Test) were used to collect data. The data was analyzed using simple linear regression. The results showed that leisure boredom influences gaming addiction in young adult smartphone users. Conflict was found to be the most influenced component by leisure boredom whereas mood modification was found to be the only component not influenced by leisure boredom. The researcher assumed gaming experience as other factors that influence gaming addiction in this research.

Keywords: *casual gamer, gaming addiction, leisure boredom, smartphone, young adult*