

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA BOREDOM DENGAN KECANDUAN MOBILE PHONE GAME PADA REMAJA SERTA TINJAUAN MENURUT ISLAM

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *mobile game* memiliki hubungan signifikan dengan *leisure boredom* secara spesifik. Namun demikian, penelitian lain menemukan bahwa pada remaja mengalami kebosanan secara umum. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara *boredom* secara umum dengan kecanduan *mobile game* pada remaja, menggunakan teknik *purposive sampling*, kriteria sampel adalah remaja berusia 10-24 tahun, dan memiliki minimal 1 *mobile game* yang terinstall. Sampel penelitian adalah 100 remaja yang telah dikategorikan sebagai remaja kecanduan *game* dilihat dari jawaban mereka pada *Game Addiction Scale* (GAS). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multidimensional State Boredom Scale* (MSBS) dan *Game Addiction Scale* (GAS). Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa boredom memiliki korelasi yang cukup kuat dan signifikan dengan kecanduan *mobile game* ($r_s = 0.198, p < 0.05$). Apabila ditinjau dari sudut pandang Islam, kebosanan dan kecanduan pada remaja tidak memiliki hubungan karena keduanya berdampak negatif pada individu. Oleh karena itu, diharapkan bagi remaja untuk membatasi penggunaan *mobile game* serta melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat ketika mengalami kebosanan.

Kata Kunci : *Mobile Game*, Kecanduan, Kebosanan, Remaja