

ABSTRAK

Kemudahan manusia menemukan hiburan melalui internet saat ini terkadang membuat seseorang merasakan kenyamanan berlebihan pada situasi yang di jalani, sehingga dapat larut dalam permainan, hal ini disebut juga dengan adiksi *game online*. Ketika seseorang mengalami adiksi hal ini akan membuat dirinya tidak dapat mengidentifikasi nilai-nilai keagamaan yang ada pada dirinya, namun selain itu ada hal lain yang dapat membantu individu untuk menentukan baik buruknya tindakan yang akan dilakukan yaitu berkaitan dengan kontrol dirinya. Pada penelitian ini, peneliti menguji pengaruh *religious identity* terhadap *online gaming addiction* dengan *self control* sebagai variabel mediator. *Religious identity* yang terdiri dari aspek internalisasi, simbolisasi dan afiliasi terhadap agamanya diukur dengan skala *religious identity*; Perilaku *online gaming addiction* diukur dengan skala *online gaming addiction*; dan *self control* yang terdiri dari aspek *behavioral control*, *cognitive control* dan *decisional control* diukur dengan menggunakan skala *self control*. Data diperoleh dari 267 subjek mahasiswa. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan analisis regresi berganda menunjukkan bahwa *religious identity* berpengaruh negatif terhadap *online gaming addiction* ($R = .189$, $\beta = -.189$, $t = -3.096$, $p = .002$), orang yang *religious identity*nya tinggi akan mempengaruhi rendahnya *online gaming addiction*. Selain itu, *religious identity* berpengaruh positif terhadap *self control* ($R = .623$, $\beta = .623$, $t = 12.976$, $p = .000$), orang yang *religious identity*nya tinggi akan memiliki *self control* yang tinggi juga. Hasil uji efek mediasi menunjukkan bahwa *self control* dapat memengaruhi *religious identity* terhadap *online gaming addiction* dengan sangat signifikan ($\beta = .0333$, $p = 0.01$).

Kata Kunci : *religious identity*, *online gaming addiction*, *self control*