

Game menjadi sangat populer saat ini karena dapat menjadi sarana hiburan yang praktis. Namun game juga dapat menyebabkan munculnya berbagai permasalahan sosial seperti kecanduan terhadap game online. Hal ini dapat berpengaruh terhadap kesejahteraan subjektif para pemain game online salah satunya pada pemain game *mobile legends* sehingga perlu untuk diteliti. Dari pernyataan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari intensitas bermain game, tingkat kecanduan bermain game online, tingkat dorongan aktualisasi diri, dan tingkat interaksi sosial terhadap kesejahteraan subjektif para anggota komunitas virtual game *mobile legends*.

Teori yang digunakan yaitu teori tindakan sosial dari Max Weber. Teori ini melihat tujuan dari bermain game *mobile legends* yang dilakukan oleh anggota komunitas virtual terhadap kesejahteraan subjektif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif survei dengan jumlah responden sebanyak 88 orang. Teknik analisis data yang digunakan yakni uji korelasi untuk melihat hubungan antar variabel dan uji regresi untuk melihat pengaruh antar variabel.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan variabel kecanduan bermain game online memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,549 sehingga dikatakan memiliki pengaruh positif terhadap kesejahteraan subjektif. Pada variabel dorongan aktualisasi diri yang berpengaruh positif terhadap kesejahteraan subjektif dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,406. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online dan aktualisasi diri berperan dalam meningkatkan kesejahteraan subjektif individu di komunitas virtual. Di sisi lain, intensitas bermain game online dan interaksi sosial tidak berpengaruh terhadap kesejahteraan subjektif karena memiliki nilai koefisien regresi pada intensitas sebesar 0,031 dan koefisien regresi pada interaksi sosial sebesar -0,129. Sehingga, intensitas bermain game online dan interaksi sosial dalam komunitas virtual tidak berperan maksimal terhadap kesejahteraan subjektif.

Kata kunci : game online, pengaruh, aktualisasi diri, interaksi sosial, komunitas virtual, kesejahteraan subjektif.

Game. REZALDI ANDER PRAMADHA, S.E., M.S. They can be a practical means of entertainment. However, games can also cause various social problems such as addiction to online games. This can affect the subjective well-being of online game players, one of which is mobile legends game players, so it needs to be investigated. From this statement, this study aims to analyze the influence of the intensity of playing games, the level of addiction to playing online games, the level of self-actualization drive, and the level of social interaction on the subjective well-being of members of the virtual community of mobile legends games.

The theory used is the theory of social action from Max Weber. This theory sees the purpose of playing mobile legends games by members of the virtual community on subjective well-being. The research method used is a quantitative survey research method with a total of 88 respondents. The data analysis technique used is correlation test to see the relationship between variables and regression test to see the effect between variables.

The results of the research that have been carried out show that the addiction to playing online games has a regression coefficient value of 0.549 so it is said to have a positive influence on subjective well-being. The self-actualization drive variable has a positive effect on subjective well-being with a regression coefficient of 0.406. These values indicate that addiction to playing online games and self-actualization play a role in increasing the subjective well-being of individuals in virtual communities. On the other hand, the intensity of playing online games and social interaction has no effect on subjective well-being because it has a regression coefficient value of 0.031 for intensity and a regression coefficient for social interaction of -0.129. Thus, the intensity of playing online games and social interactions in virtual communities does not play a maximum role in subjective well-being.

*Keywords: online games, influence, self-actualization, social interaction, virtual community, subjective well-being.*