

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Kecendrungan Depresi dengan Adiksi *Game Online* Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan positif antara depresi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Semakin tinggi kecenderungan depresi maka semakin tinggi kecanduan *game online*. Sebaliknya, semakin rendah depresi maka semakin rendah kecanduan *game online*. Subjek dalam penelitian yang digunakan adalah 108 orang dengan karakteristik mahasiswa berstatus aktif yang berusia 18-25 tahun. Sedangkan metode yang digunakan adalah teknik statistik analisis korelasi *product moment* dari pearson. Pada hasil analisis diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,219 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,009 menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecenderungan depresi dengan adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Sehingga hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecenderungan depresi maka semakin tinggi adiksi *game online* pada mahasiswa.

Kata kunci: depresi, kecanduan *game online*, mahasiswa

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between depressive tendencies and online game addiction among students at Mercu Buana University Yogyakarta. The hypothesis proposed is that there is a positive relationship between depression and online game addiction among students at Mercu Buana University Yogyakarta. The higher the depressive tendencies, the higher the online game addiction. Conversely, the lower the depression, the lower the online game addiction. The subjects in this study consisted of 108 people, all active students aged 18-25 years. The method used was the Pearson product-moment correlation statistical analysis technique. The analysis results showed a correlation coefficient of 0.219 with a significance value of $p = 0.009$, indicating a positive relationship between depressive tendencies and online game addiction among students at Mercu Buana University Yogyakarta. Therefore, the hypothesis proposed in this study is accepted. This shows that the higher the depressive tendencies, the higher the online game addiction among students.

Keywords: *depression, online game addiction, students*