

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara *sensation seeking* (pencarian sensasi) dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara *sensation seeking* (pencarian sensasi) dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini (N=100) adalah mahasiswa di Universitas “X” di Kota Mataram. Dua skala diterapkan untuk mengukur *sensation seeking* (pencarian sensasi) dan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hasil penelitian mengindikasikan hubungan positif dan signifikan antara *sensation seeking* (pencarian sensasi) dan kecanduan *game online* pada mahasiswa ($r = 0,979$; $p = 0,000$), artinya bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah 0,959 yang mengindikasikan bahwa *sensation seeking* (pencarian sensasi) berkontribusi sebesar 95,9 % terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa.

Kata kunci: *sensation seeking* (pencarian sensasi), kecanduan *game online*, mahasiswa.

Abstract

The aim of this study is to investigate the relationship between sensation seeking and online game addiction on college student. It was hypothesized that there is a positive relationship between sensation seeking and online game addiction on college student. The subjects of this study (N=100) were the student of “X” University at Mataram City. Two scale were applied to measure sensation seeking and online game addiction on college student. The result indicated a positive and significant relationship between sensation seeking and online game addiction on college student ($r = 0,979$; $p = 0,000$), meaning that the research hypothesis was accepted. The determination coefficient was 0,959 indicating that the sensation seeking contributes 95,9 % to the online game addiction on college student.

Keywords: sensation seeking, online game addiction, college student.