

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan hubungan antara adiksi *game online* dan sikap apatis mahasiswa. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa ada korelasi yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan sikap apatis. Penelitian ini melibatkan 60 mahasiswa berusia 18 hingga 25 tahun yang bermain *game online*. Metode *purposive sampling* digunakan untuk memilih subjek. Dua skala, yaitu Skala Adiksi *Game Online* dan Skala Sikap Apatitis, digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Metode analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi sebesar 0,624 dengan $p = 0,000$ ($p < 0,005$), yang menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara adiksi *game online* dan sikap apatis mahasiswa. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini diterima. Faktor sebesar 38,9% terhadap tinggi rendahnya sikap apatis mahasiswa dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*. Berdasarkan temuan penelitian, pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, institusi pendidikan yang unggul, fisik, emosional, dan pengalaman adalah 61,1% dari pengaruh faktor tambahan.

Kata Kunci: Apatitis, *Game Online*, Mahasiswa

ABSTRACT

The aim of this study was to determine the relationship between online gaming addiction and student apathy. The hypothesis of this study is that there is a significant correlation between online gaming addiction and an attitude of indifference. The study involved 60 students aged 18 to 25 who played online games. Purposive sampling method is used to select subjects. Two scales, namely the Online Game Addiction Scale and the Apathy Attitude Scale, were used to gather data from this study. The data analysis method used is the product moment correlation of Karl Pearson. The results of the study showed that the correlation coefficient was 0.624 with $p = 0,000$ ($p < 0.005$), which suggests that there is a positive relationship between online gaming addiction and student apathy. Therefore, this research hypothesis is accepted. The factor of 38.9% in the high level of low student apathy is influenced by online gaming habits. Based on research findings, personal experience, influence of others considered important, cultural influence, superior educational institutions, physical, emotional, and experience, it was 61.1% of the additional influence factor.

Keywords: *Apathy, Online Games, Student*