

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Kesenian Dengan Kecanduan Bermain *Game* Roblox Pada Mahasiswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan bermain *game*. Subjek penelitian ini berjumlah 213 mahasiswa yang sering bermain *game* Roblox, terdiri dari durasi bermain 2-3 jam/hari dengan total subjek 168 (78,8%) dan durasi bermain 4-5 jam/hari dengan total subjek 45 (21,2%). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Skala Kecanduan Bermain Game dan Skala Kesenian. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product momen Pearson*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) = 0,875 ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perhitungan nilai determinasi (R^2) diketahui kontribusi kesepian terhadap kecanduan bermain *game* yakni sebesar 76,2% sedangkan 23,8% merupakan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi kecanduan bermain *game* pada mahasiswa.

Kata Kunci: Kesenian, Kecanduan Bermain *Game*, Mahasiswa

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between loneliness and online game addiction to Roblox among college students. The hypothesis proposed in this study is that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction. The subjects consisted of 213 college students who frequently play Roblox, comprising 168 subjects (78.8%) with a playing duration of 2–3 hours per day and 45 subjects (21.2%) with a playing duration of 4–5 hours per day. Data were collected using the Online Game Addiction Scale and the Loneliness Scale. The data analysis technique utilized was Pearson correlation. Based on the analysis, the correlation coefficient (r_{xy}) was found to be 0.875 ($p < 0.05$). The results indicate a significant positive relationship between loneliness and game addiction. Furthermore, the coefficient of determination (R^2) reveals that loneliness contributes 76,2% to game addiction, while the remaining 23,8% is influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: *Loneliness, Online Game Addiction, College Students*