DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3
P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062

Pengaruh *Neuroticism* dan Kesepian Terhadap Kecenderungan Adiksi *Game Online Roblox* pada Dewasa Awal di Komunitas X

[1]Aura Langit Putri [2]Arie Rihardini Sundari,
[1,2]Program Studi Psikologi, Universitas Persada Indonesia Y.A.I, Jakarta

E-mail: [1]raalngt@gmail.com, [2]arie.rihardini@upi-yai.ac.id

ABSTRAK

Dalam sepuluh tahun terakhir, industri *game online* telah berkembang sangat pesat sehingga mengubah dunia interaksi digital. *Platform* seperti *Roblox* kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga merupakan tempat untuk rekonstruksi sosial untuk kelompok dewasa awal. Fenomena ini menawarkan konektivitas tanpa batas, tetapi juga menimbulkan risiko patologis seperti kecenderungan adiksi yang semakin mengkhawatirkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Neuroticism* dan kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online Roblox* pada dewasa awal di komunitas X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana dan berganda. Data dikumpulkan dari 100 anggota komunitas X menggunakan skala *Neuroticism* (sebagian dari hasil adaptasi *Big Five Inventory*), skala kesepian, dan skala kecenderungan kecanduan *game online*, dengan model skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Neuroticism* dan kesepian memiliki pengaruh signifikan terhadap kecenderungan kecanduan *game online Roblox,* dengan kontribusi sebesar 27,9%. Selain itu, kesepian merupakan faktor dominan dengan kontribusi sebesar 26,7% terhadap kecenderungan adiksi *game online Roblox* pada dewasa awal pengguna di Komunitas X.

Kata kunci : adiksi *game online, neuroticism*, kesepian, dewasa awal.

ABSTRACT

Over the past decade, the online gaming industry has expanded rapidly, transforming the landscape of digital interaction. Platforms like Roblox now serve not only as a medium for entertainment but also as a space for social reconstruction among young adults. While this phenomenon offers boundless connectivity, it also presents pathological risks, such as increasingly concerning tendencies toward addiction. This study aims to examine the influence of Neuroticism and loneliness on the tendency toward Roblox online game addiction among young adults in Community X. A quantitative approach was employed, utilizing simple and multiple linear regression analyses. Data were collected from 100 members of Community X using Likert-scale instruments: a Neuroticism scale (adapted from the Big Five Inventory), a loneliness scale, and an online game addiction tendency scale. The results indicate that Neuroticism and loneliness significantly influence the tendency toward Roblox online game addiction, collectively contributing 27.9%. Furthermore, loneliness emerged as the dominant factor, contributing 26.7% to the tendency toward Roblox online game addiction among young adult users in Community X.

Keyword : game online addiction, neuroticism, loneliness, early adulthood.

P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062
DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3

1. PENDAHULUAN

Dalam sepuluh tahun terakhir, industri *game online* telah berkembang sangat pesat sehingga mengubah dunia interaksi digital. *Platform* seperti *Roblox* kini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga merupakan tempat untuk rekonstruksi sosial untuk kelompok dewasa awal. Fenomena ini menawarkan konektivitas tanpa batas, tetapi juga menimbulkan risiko patologis seperti kecenderungan adiksi yang semakin mengkhawatirkan. Adiksi *Game Online* penting untuk diteliti karena perilaku bermain yang berlebihan dapat berkembang menjadi *gaming disorder*. Musetti dkk., (2025) menjelaskan bahwa *gaming disorder* ditandai oleh pola perilaku bermain *Game* yang persisten, seperti gangguan kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas bermain dibandingkan aktivitas lain, serta tetap melanjutkan atau bahkan meningkatkan aktivitas bermain meskipun telah menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun akademik. Sejalan dengan hal tersebut, *World Health Organization* (WHO) telah mengklasifikasikan *gaming disorder* sebagai gangguan mental dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11) sejak tahun 2019.

Adiksi *Game Online* tidak hanya dipahami sebagai frekuensi bermain yang tinggi, tetapi juga sebagai bentuk perilaku yang kompleks. Balhara dkk., (2023) menjelaskan bahwa aktivitas *gaming* memiliki karakteristik yang beragam dan dapat menjadi maladaptif ketika individu menunjukkan keterlibatan yang berlebihan, kesulitan dalam mengontrol perilaku, serta mengalami dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memahami karakteristik tersebut, Griffiths (2005) menjelaskan model enam komponen adiksi yang terdiri atas *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict,* dan *relapse*.

Dalam perkembangan *Game online* yang semakin kompleks dan interaktif, salah satu platform yang banyak digunakan adalah *Roblox*. *Roblox* merupakan platform permainan dan kreasi digital yang memungkinkan pengguna untuk bermain, membuat, serta membagikan berbagai pengalaman virtual secara interaktif. *Roblox* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pengguna lain dalam berbagai jenis permainan yang tersedia. Penggunaan *Roblox* juga telah menjadi perhatian dalam penelitian mengenai adiksi *Game Online*. Penelitian Suci dan Wati (2025) menunjukkan adanya hubungan antara *escapism* dan kecanduan *Game Online* pada pengguna *Roblox* berusia 18–29 tahun. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa salah satu dimensi dari *escapism,* yaitu dimensi *self-suppression* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kecanduan *Game Online* pada pengguna *Roblox*. Dapat dikatakan bahwa mekanisme koping yang dilakukan pengguna *Roblox* melalui *Self-suppression* (mencerminkan upaya sadar individu untuk menekan pikiran negatif, emosi yang menyakitkan, atau realitas hidup yang tidak menyenangkan) bersifat maladaptif. Pada kelompok usia 18–29 tahun, fase ini cenderung rentan mengalami *quarter-life crisis*, seperti tekanan akademis, ketidakpastian karier, dan dinamika hubungan interpersonal, sehingga adalah wajar jika membutuhkan pelarian sejenak dari situasi krisis tersebut.

Salah satu permainan yang terdapat dalam platform *Roblox* dan dimainkan oleh komunitas X, yaitu *Game* simulasi pertanian dengan sistem progres terbuka. Permainan ini memungkinkan pemain untuk terus meningkatkan level dan memperoleh berbagai item tanpa batas yang jelas, sehingga dapat mendorong keterlibatan pemain secara berkelanjutan.

DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3
P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062

Karakteristik permainan seperti sistem level yang terus berkembang, adanya *reward* berupa item langka, serta mekanisme peluang (*chance system*) dalam memperoleh hasil tertentu berpotensi meningkatkan intensitas dan durasi bermain pemain. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan berbagai aspek adiksi, seperti *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict,* dan *relapse*.

Adiksi *game online* perlu dipahami sebagai persoalan yang dapat berdampak terhadap kesejahteraan individu, sehingga penting untuk mengetahui faktor-faktor yang berperan dalam munculnya perilaku tersebut. Salah satu faktor psikologis yang dapat berkaitan dengan adiksi *Game Online* adalah faktor kepribadian, khususnya *Neuroticism*. *Neuroticism* merupakan salah satu dimensi kepribadian yang menggambarkan kecenderungan individu dalam mengalami emosi negatif, seperti kecemasan, ketegangan, dan ketidakstabilan emosi. Liao dkk., (2020) menemukan bahwa *Neuroticism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *internet gaming disorder*, sehingga individu dengan tingkat *Neuroticism* yang tinggi cenderung memiliki risiko lebih besar mengalami kecanduan *Game Online*. Temuan tersebut diperkuat oleh Rodríguez-Ruiz dkk., (2023) yang menemukan bahwa *Neuroticism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *gaming disorder* pada remaja. Individu dengan kecenderungan *Neuroticism* dapat memandang dunia nyata sebagai sesuatu yang lebih mengancam dan menjadikan dunia virtual *Game* sebagai tempat pelarian yang terasa lebih aman serta lebih dapat dikendalikan.

Selain faktor kepribadian, aspek psikososial seperti kesepian (*loneliness*) juga menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan kecanduan *Game Online*. Kesepian merupakan kondisi ketika individu merasakan ketidakpuasan terhadap hubungan sosial yang dimiliki, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Batmaz dan Çelik (2021) menemukan bahwa kesepian berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecanduan *Game Online*. Individu yang merasa kesepian cenderung menjadikan *Game Online* sebagai sarana kompensasi sosial dan emosional untuk memperoleh rasa terhubung, rasa memiliki, dan kenyamanan psikologis yang tidak cukup diperoleh dalam relasi nyata. Sejalan dengan hal tersebut, Saputra dan Lukman (2023) menemukan bahwa kesepian berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecanduan *Online Game* pada mahasiswa. Bahren dan Rosyidi (2024) juga menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *Game Online*, karena individu dapat menggunakan *Game Online* sebagai bentuk pelarian dari tekanan emosional serta sebagai sarana memenuhi kebutuhan rasa memiliki dan hubungan sosial yang tidak terpenuhi.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, *Neuroticism* dan kesepian merupakan faktor psikologis yang berpengaruh terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online*. Individu dengan tingkat *Neuroticism* yang tinggi cenderung menggunakan *Game* sebagai bentuk pelarian dari emosi negatif, sedangkan individu yang mengalami kesepian cenderung memanfaatkan *Game Online* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *Neuroticism* dan kesepian terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online* pada dewasa awal pengguna *Roblox*, khususnya dalam komunitas X, masih terbatas. Hal tersebut menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Neuroticism* dan kesepian terhadap kecenderungan

P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062
DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3

kecanduan *Game Online* pada dewasa awal pengguna *Roblox* di Komunitas X.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Kecenderungan Adiksi *Game Online*

Kecanduan *Game Online* merupakan salah satu bentuk perilaku adiktif yang ditandai dengan ketidakmampuan individu dalam mengontrol aktivitas bermain *Game*. Fahrul dan Nurfarhanah (2025) menjelaskan bahwa kecanduan *Game Online* merupakan kondisi ketika individu tidak mampu mengontrol keinginan bermain *Game*, sehingga menghabiskan waktu secara berlebihan dan mengabaikan tanggung jawab lain dalam kehidupan sehari-hari. Novrialdy (2019) menjelaskan bahwa kecanduan *Game Online* ditandai dengan hilangnya kontrol terhadap aktivitas bermain *Game*, meningkatnya prioritas bermain dibandingkan aktivitas lain, serta tetap melanjutkan aktivitas bermain meskipun menimbulkan dampak negatif. Harahap dkk., (2023) juga menjelaskan bahwa kecanduan *Game Online* merupakan gangguan kontrol terhadap penggunaan *Game Online* secara berlebihan sehingga individu sulit menghentikan perilaku bermain dan mengalami dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa adiksi *Game Online* merupakan gangguan perilaku adiktif non-zat yang ditandai dengan ketidakmampuan individu mengendalikan keinginan bermain *Game* secara berlebihan meskipun menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Dimensi kecenderungan adiksi *Game Online* dalam penelitian ini mengacu pada *components model of addiction* dari Griffiths (2005), yaitu:

1) *Salience*: *Game Online* menjadi aktivitas yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku individu.
2) *Mood Modification*: bermain *Game Online* digunakan untuk memperoleh perasaan tertentu, seperti kesenangan, ketenangan, atau mengurangi stres.
3) *Tolerance*: adanya peningkatan durasi atau frekuensi bermain untuk memperoleh efek yang sama.
4) *Withdrawal*: munculnya perasaan tidak menyenangkan atau reaksi tertentu ketika individu mengurangi atau menghentikan aktivitas bermain.
5) *Conflict*: munculnya konflik dengan orang lain maupun aktivitas kehidupan lainnya akibat bermain *Game Online*.
6) *Relapse*: kecenderungan individu untuk kembali pada pola bermain sebelumnya setelah berusaha mengurangi atau mengendalikan aktivitas bermain.

2.2. *Neuroticism*

Neuroticism merupakan salah satu dimensi kepribadian dalam model *Big Five Personality* yang berkaitan dengan kecenderungan individu mengalami emosi negatif. Lahey (2009) menjelaskan bahwa *Neuroticism* merupakan kecenderungan individu untuk merespons berbagai ancaman, tekanan, atau kehilangan dengan emosi negatif seperti kecemasan, frustrasi, dan kesedihan. Widiger dan Oltmanns (2017) menyatakan bahwa *Neuroticism* merupakan disposisi kepribadian yang ditandai dengan kecenderungan mengalami afek negatif seperti kecemasan, kemarahan, iritabilitas, dan ketidakstabilan emosi. DeYoung (2010) juga menjelaskan bahwa *Neuroticism* mencerminkan sensitivitas individu terhadap ancaman, hukuman, dan emosi negatif. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Neuroticism* merupakan dimensi kepribadian yang berkaitan dengan kecenderungan individu mengalami emosi

DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3
P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062

negatif, ketidakstabilan emosi, serta kerentanan terhadap stres.

Dimensi *Neuroticism* dalam penelitian ini mengacu pada *Big Five Inventory* (BFI) yang dikembangkan oleh John, Donahue dan Kentle (1991) dan disebarkan secara lebih luas oleh John & Srivastava (1999), kemudian telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Ramdhani (2012), yang meliputi:

1) Mudah murung atau sedih: kecenderungan individu mengalami perasaan sedih atau murung.
2) Kurang mampu mengatasi stres dengan baik: kecenderungan mengalami kesulitan dalam menghadapi tekanan.
3) Mudah merasa tegang: kecenderungan individu mengalami ketegangan ketika menghadapi situasi tertentu.
4) Sering merasa khawatir: kecenderungan mengalami kekhawatiran terhadap berbagai situasi.
5) Kurang stabil secara emosional: kecenderungan mengalami perubahan atau ketidakstabilan emosi.
6) Suasana hati mudah berubah: kecenderungan mengalami perubahan suasana hati.
7) Kurang tenang dalam situasi menegangkan: kecenderungan sulit mempertahankan ketenangan ketika menghadapi tekanan.
8) Mudah gugup: kecenderungan mengalami kegugupan dalam menghadapi situasi tertentu.

2.3. Kesepian

Kesepian merupakan kondisi psikologis subjektif yang berkaitan dengan ketidakpuasan individu terhadap hubungan sosial yang dimilikinya. Sabrina dkk., (2022) menjelaskan bahwa kesepian merupakan kondisi psikologis yang tidak menyenangkan yang muncul ketika individu menginginkan kehadiran atau hubungan dengan orang lain tetapi kebutuhan tersebut tidak terpenuhi. Mansfield dkk., (2021) menjelaskan bahwa kesepian merupakan pengalaman subjektif individu yang berkaitan dengan relasi sosial dan dapat muncul dalam bentuk kesepian sosial, emosional, maupun eksistensial. Repi (2023) juga menjelaskan bahwa kesepian merupakan pengalaman emosional yang tidak menyenangkan yang membuat individu merasa kosong dan sendirian meskipun berada di tengah lingkungan sosial. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesepian merupakan kondisi psikologis yang bersifat subjektif dan tidak menyenangkan yang muncul ketika individu merasa hubungan sosial yang dimilikinya tidak sesuai dengan yang diharapkan, baik dari segi kualitas maupun kuantitas.

Dimensi kesepian dalam penelitian ini mengacu pada Russell (1996), yaitu:

1) *Personality*: karakteristik pribadi yang berkaitan dengan kecenderungan individu dalam memandang diri dan berinteraksi dengan orang lain, termasuk kecenderungan menarik diri dan sensitif terhadap penolakan sosial.
2) *Social Desirability*: kecenderungan individu untuk menampilkan diri secara positif sesuai dengan harapan sosial dan menghindari penilaian negatif dari orang lain.
3) *Depression*: kondisi afektif negatif yang berkaitan dengan pengalaman kesepian, seperti perasaan hampa, terisolasi, dan tertutup terhadap orang lain.

P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062
DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3

3. METODOLOGI

Metode statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan teknik analisis *Linear Regression* sederhana dan berganda dengan pengolahan data menggunakan JASP versi 0.19.1.0. *for Windows*. Dalam penelitian ini adiksi *game online* sebagai *dependent variable*, sementara *Neuroticism* dan kesepian sebagai *independent variable*.

Populasi dari penelitian ini adalah Komunitas X dengan total jumlah 100 orang pengguna *game Roblox*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden dewasa awal pengguna *Roblox* yang merupakan anggota komunitas X. Instrumen penelitian terdiri dari tiga skala psikologi berbentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu skala kecenderungan kecanduan *Game Online* (48 item, α = 0,940), skala *Neuroticism* (8 item, α = 0,741), dan skala kesepian (24 item, α = 0,831). Skala kecenderungan kecanduan *Game Online* disusun berdasarkan *components model of addiction* dari Griffiths (2005) yang meliputi *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict,* dan *relapse*. Skala *Neuroticism* mengadopsi *Big Five Inventory* (BFI) berdasarkan adaptasi dari Ramdhani (2012), sedangkan skala kesepian disusun berdasarkan dimensi Russell (1996), yaitu *personality, social desirability,* dan *depression*. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas isi dan dihitung menggunakan formula *Aiken's* V, kemudian melalui uji daya beda item, serta uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* yang menunjukkan hasil memadai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipan dominan dalam penelitian ini berusia 21-23 tahun (66 orang). Sebagian besar subyek penelitian memiliki kecenderungan adiksi *game online Roblox* pada taraf sedang (65 orang) dan *neuroticism* pada taraf sedang (52 orang) serta kesepian pada taraf sedang (orang). Selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 4. 1. Deskripsi Statistik

	Kecenderungan adiksi *game online*	*Neuroticism*	Kesepian
Valid	100	100	100
Missing	0	0	0
Mean	99,59	28,51	37,14
Std. Deviation	18,93	4,722	8,731

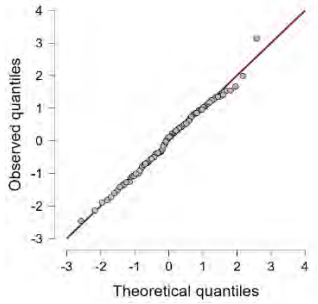
Tabel 4. 2. Data demografis penyebaran responden penelitian

Kategori	Frekuensi	Presentase
Usia		
18 – 20 tahun	19	19 %
21 – 23 tahun	66	66 %
24 – 26 tahun	9	9 %
27 – 30 tahun	6	6 %
Kecenderungan adiksi *game online*		
Tinggi	32	32 %
Sedang	65	65 %
Rendah	3	3 %
Neuroticism		
Tinggi	45	45 %
Sedang	52	52 %
Rendah	3	3%
Kesepian		
Tinggi	41	41 %
Sedang	45	45 %
Rendah	14	14 %

4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas visual dengan grafik *Q-Q Plots Standardized Residuals*. Didapatkan hasil grafik dengan sebaran data menyebar dan mengikuti garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, (dapat dilihat pada Gambar 4.1).

DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3
P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062

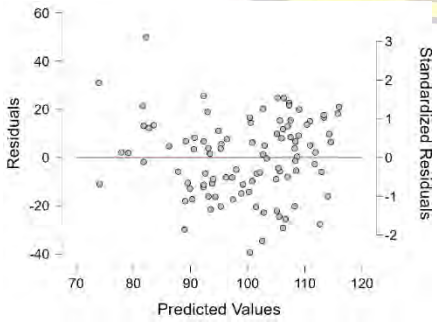


Gambar 4.1 *Q-Q Plot Standardized Residuals*

Selain itu, dilakukan pula uji statistik terhadap skala kecenderungan adiksi *game online* diperoleh nilai p sebesar 0,633 (p > 0,05) maka skala kecenderungan adiksi *game online* dikatakan berdistribusi normal. Sementara pada skala *neuroticism* diperoleh nilai p sebesar 0,366 (p > 0,05) maka skala *neuroticism* dikatakan berdistribusi normal dan skala kesepian mendapatkan nilai p sebesar 0,330 (p>0,05), maka dapat dikatakan skala kesepian berdistribusi normal.

4.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dengan menggunakan grafik *Scatter Plots* menghasilkan kesimpulan bahwa tidak ada pola yang jelas, sebaran data menyebar di atas dan di bawah, atau di sekitar angka 0, sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi heteroskedastisitas terpenuhi atau tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2. Grafik *scatter plots*

4.3 Uji Multikolinearitas

Berdasarkan uji multikolinearitas, dihasilkan angka VIF pada variabel *fear of missing out* sebesar 1,000 (<10,00) dan nilai *tolerance* sebesar 1,000 (>0,10). Artinya tidak terjadi masalah multikolinearitas. Nilai VIF dan *tolerance* dapat dilihat pada Tabel 4.3. Setelah uji normalitas, uji heteroskedastisitas dan multikolienaritas terpenuhi, maka dapat dilakukan uji regresi linier.

Tabel 4.3. *Coefficients*

Model		B	*t*	*p*	*Collinearity Statistics*	
					tolerance	VIF
H_1	*Neuroticism*	1,603	4,316	<0,001	1,000	1,000
H_2	Kesepian	1,121	5,981	<0,001	1,000	1,000

Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa *Neuroticism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox* pada dewasa awal di komunitas X, dengan nilai p < 0,001 dan β = 1,603. Hal ini berarti *Neuroticism* yang dimiliki individu, terbukti dapat memprediksi kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*. Koefisien standar beta yang sangat tinggi (β = 1,603) mencerminkan kekuatan efek (*effect size*) yang luar biasa besar. Setiap peningkatan satu satuan standar deviasi pada variabel *neuroticism* diikuti oleh peningkatan kecenderungan adiksi *Roblox* sebesar 1,603 satuan standar deviasi. Angka ini menegaskan bahwa dalam konteks Komunitas X, *neuroticism* merupakan salah satu faktor risiko utama (*primary risk factor*) yang sangat dominan dalam menjelaskan varians adiksi *game online Roblox*. Individu dengan *Neuroticism* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami emosi negatif, seperti kecemasan, stres, ketegangan, dan ketidakstabilan emosi. Kondisi tersebut dapat mendorong individu menggunakan *Game Online* sebagai sarana untuk

P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062
DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3

mengalihkan perhatian dari emosi negatif atau sebagai bentuk pelarian yang (cenderung) maladaptif dari tekanan yang dirasakan. Saat individu yang memiliki *neuroticism* merasa cemas atau stres di dunia nyata, individu masuk ke dalam *game Roblox*. Di dalam platform tersebut, kecemasan individu mereda berkat stimulasi visual, pencapaian instan dalam *game*, atau interaksi avatar. Penurunan rasa cemas ini mendorong perilaku bermain *game* secara berulang. Dengan seiring berjalannya waktu, kecenderungan psikologis ini berkembang menjadi adiksi, di mana individu kehilangan kendali atas waktu bermain dan memprioritaskan *Roblox* daripada aktivitas kehidupan nyata.

Temuan tersebut diatas, sejalan dengan penelitian Lopez-Fernandez dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa *Neuroticism* berpengaruh terhadap *disordered gaming*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Neuroticism* dapat berhubungan dengan kecenderungan bermain *Game* secara bermasalah melalui motif *coping*, sehingga individu dengan *Neuroticism* yang lebih tinggi lebih rentan menggunakan aktivitas bermain sebagai cara untuk menghadapi kondisi emosional yang tidak menyenangkan. Sementara itu, secara konsep teori psikologi kepribadian, yakni individu dengan *neuroticism* yang tinggi cenderung mengalami emosi negatif, seperti kecemasan, depresi dan rentan terhadap tekanan yang tinggi (John & Srivastava, 1999). Kondisi tersebut dapat mendorong individu menggunakan *game online* sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian atau mengurangi ketidaknyamanan emosional. Apabila bermain *game* digunakan secara berulang sebagai strategi regulasi emosi (yang cenderung maladaptif), individu dapat semakin bergantung pada aktivitas tersebut, sehingga meningkatkan risiko munculnya pola bermain yang bermasalah atau adiktif.

Sementara itu, hasil regresi sederhana menunjukkan bahwa kesepian berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan adiksi *Game Online*, dengan nilai $p < 0{,}001$ dan $\beta = 1{,}121$. Artinya, tingkat kesepian yang dialami individu, terbukti berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*. Individu yang mengalami kesepian cenderung merasa kurang memiliki hubungan sosial yang bermakna sehingga dapat mencari pemenuhan kebutuhan sosial melalui lingkungan daring, termasuk melalui *Game Online Roblox*. Interaksi dengan pemain lain dalam *Game* dapat memberikan rasa kebersamaan, hiburan, dan kesempatan untuk membangun hubungan sosial sehingga aktivitas bermain dapat menjadi lebih menarik bagi individu yang mengalami kesepian. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lebho dkk., (2020) yang menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku kecanduan *Game Online*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa individu yang mengalami kesepian memiliki risiko lebih besar untuk mengalami kecanduan *Game Online*. Selain itu, temuan Suci & Wati (2025) menjelaskan bahwa *self-suppression*, merupakan mekanisme koping maladaptif, apabila individu yang mengalami kesepian memilih koping jenis ini, kemudian 'melarikan diri' dengan bermain *game online,* secara berulang, maka akan cenderung berakhir dengan adiksi. Kesepian yang dirasakan individu akan kembali, dan siklus tersebut berulang sehingga individu cenderung terjebak dalam adiksi *game online*.

Hasil analisis regresi berganda memperlihatkan bahwa *Neuroticism* dan kesepian secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kecenderungan adiksi *Game Online*, dengan nilai $F = 18{,}74$, nilai $p < 0{,}001$, dan nilai R *Square* sebesar 0,279. Hal ini menunjukkan bahwa *Neuroticism* dan kesepian secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar

DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3
P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062

27,9% terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox* pada dewasa awal pengguna di komunitas X. Sementara itu, sebesar 72,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor lain tersebut antara lain motivasi bermain, daya tarik permainan, frekuensi bermain, durasi bermain, dan jenis *Game* yang dimainkan (Hardanti, Nurhidayah, & Fitri, 2013; Irawan & Siska, 2021).

Selain itu, hasil analisis regresi linear *stepwise* menunjukkan bahwa kesepian merupakan prediktor yang lebih dominan dibandingkan *Neuroticism* dalam memengaruhi kecenderungan kecanduan *Game Online*. Kesepian memberikan kontribusi sebesar 26,7% (*R Square* = 0,267), sedangkan setelah *Neuroticism* dimasukkan ke dalam model, nilai *R Square* meningkat menjadi 0,279. Dengan demikian, *Neuroticism* memberikan tambahan kontribusi sebesar 1,2% terhadap kecenderungan adiksi *Game Online*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, kondisi psikologis yang berkaitan dengan kebutuhan individu terhadap hubungan sosial yang lekat dan akrab, memiliki peran yang lebih besar dibandingkan kecenderungan individu mengalami emosi negatif yang bermanifestasi terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox.*

Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa tingkat *Neuroticism*, kesepian, dan kecenderungan adiksi *Game Online Roblox* pada anggota komunitas X secara umum berada pada kategori sedang. Mayoritas responden berada pada kategori sedang pada variabel *Neuroticism* sebanyak 52 orang (52%), kesepian sebanyak 45 orang (45%), dan kecenderungan adiksi *Game Online* sebanyak 65 orang (65%). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anggota komunitas X memiliki tingkat emosi negatif, kesepian, serta kecenderungan bermain *Game Online Roblox* yang cukup, tetapi belum berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, meskipun aktivitas bermain *Game Online Roblox* menjadi bagian dari aktivitas responden, sebagian besar responden masih memiliki kemampuan untuk menjalankan aktivitas kehidupan sehari-hari dan belum menunjukkan kecenderungan kecanduan *Game Online Roblox* pada tingkat yang tinggi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Neuroticism* dan kesepian memiliki peran terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox* pada dewasa awal di komunitas X. *Neuroticism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*, demikian pula kesepian berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online Roblox*. Ketika kedua variabel diuji secara bersama-sama, *Neuroticism* dan kesepian, terbukti memprediksi terjadinya kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*, dan ditemukan adanya kontribusi sebesar 27,9% terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*, dengan kesepian menjadi prediktor yang lebih dominan. Dengan demikian, kecenderungan adiksi *Game Online Roblox* pada dewasa awal tidak hanya berkaitan dengan intensitas bermain, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh kondisi psikologis individu, khususnya pengalaman kesepian dan kecenderungan mengalami emosi negatif serta distres emosional. Disarankan kepada pengguna *game Roblox* di komunitas X untuk dapat memilih mekanisme koping yang lebih adaptif agar regulasi emosi lebih positif.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh

P-ISSN : 2597-5064
E-ISSN : 2654-8062
DOI 10.37817/ikraith-humaniora.v10i3

Neuroticism dan kesepian terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online Roblox* pada dewasa awal di komunitas X. *Neuroticism* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online*, demikian pula kesepian terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan kecanduan *Game Online*. Secara bersama-sama, *Neuroticism* dan kesepian memberikan kontribusi sebesar 27,9% terhadap kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*, dengan kesepian sebagai faktor yang lebih dominan dibandingkan *Neuroticism* dalam memengaruhi kecenderungan adiksi *Game Online Roblox*.

DAFTAR PUSTAKA

Bahren, S. Z. S., & Rosyidi, H. (2024). The influence of loneliness and self-control on *Online Game* addiction. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi, 13*(2), 85–94. https://doi.org/10.21009/JPPP.132.02

Balhara, Y. P. S., Singh, S., & Gupta, P. K. (2023). *What constitutes 'gaming' in the gaming disorder?: Observations and recommendations*. *Indian Journal of Psychological Medicine,* 45(3), 297–303. https://doi.org/10.1177/02537176221150601

Batmaz, H., & Çelik, E. 2021. Examining the *Online Game* addiction level in terms of sensation seeking and loneliness in university students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130. https://doi.org/10.5152/ADDICTA.20 21.21017

DeYoung, C. G. (2010). Toward a theory of the Big Five. *Psychological Inquiry, 21*(1), 26–33. https://doi.org/10.1080/1047840100336 48674

Fahrul, A., & Nurfarhanah. (2025). Dampak kecanduan Game Online pada siswa SMP. *Ahkam: Jurnal Hukum Islam dan Humaniora*, 4(1), 145–157. https://doi.org/10.58578/ahkam.v4i1.4 923

Griffiths, M. D. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use, 10*(4), 191–197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

Lahey, B. B. (2009). Public health significance of Neuroticism. *American Psychologist, 64*(4), 241–256. https://doi.org/10.1037/a0015309

Lebho, M., Lerik, M. D., Wijaya, R. P., & Littik, S. (2020). Perilaku kecanduan *Game Online* ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science, 2*(3), 202–212. https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.223 2.

Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., Shao, T., Fang, T., Chen, X., Lin, S., Qi, J., Cai, Y., & Shen, H. (2020). Prevalence of Internet Gaming Disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among Chinese adolescent Gamers. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 598585 https://doi.org/10.3389/fpsyt.2020.598585

Lopez-Fernandez, F. J., Mezquita, L., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). Mediational role of gaming motives in the associations of the Five Factor Model of personality with weekly and disordered gaming in

adolescents. *Personality and Individual Differences, 82*,111063. https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.11 1063

Mansfield, L., Victor, C., Meads, C., Daykin, N., Tomlinson, A., Lane, J., Gray, K., & Golding, A. (2021). A Conceptual Review of Loneliness in Adults: Qualitative Evidence Synthesis. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(21), 11522. https://doi.org/10.3390/ijerph182111 5 22

Musetti, A., Floros, G., Chiappedi, M., & Stavropoulos, V. (2025). Gaming disorder in the ICD-11: the state of the Game. *BMC Psychiatry*, 25, 1114. https://doi.org/10.1186/s12888-025-07576-8

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi, 27*(2), 148–158. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Harahap, A. C. P., Halim, A., Ilmi, A. A., Panggabean, M. D. P., Azizah, N., & Yanda, R. A. (2023). Analisis kecanduan Game Online pada siswa dan strategi guru BK dalam pemberian layanan BK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(2), 1354–1364. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.833

Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. R. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain *Game Online* pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran, 1*(3), 166–175. https://doi.org/10.24198/jkp.v1i3.65

Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game Online* peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang, 7*(1), 9–19. https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646

John, O. P., & Srivastava, S. (1999). *The Big Five Trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives*. In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research* (2nd ed., pp. 102–138). Guilford Press.

Ramdhani, N. (2012). Adaptasi bahasa dan budaya inventori *Big Five*. *Jurnal Psikologi, 39*(2), 189–207. https://doi.org/10.22146/jpsi.6986

Repi, A. A. (2018). Self-compassion, hardiness, dan loneliness pada mahasiswa rantau asal luar pulau jawa. *Talenta: Jurnal Psikologi, 8*(2), 1–12. https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.36392

Rodríguez-Ruiz, F., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Castellano-García, F., Sánchez-Llorens, M., Almodóvar-Fernández, I., & Haro, G. (2023). Relationship of gaming disorder with parenting based on low affection-communication and personality trait of Neuroticism in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 14, 1147601. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.114 7601

Russell D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): reliability, validity, and factor structure. *Journal of personality assessment*, *66*(1), 20–40. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2

Sabrina, K. N., Syakarofath, N. A., Karmiyati, D., & Widyasari, D. C. (2022). Loneliness dan internalizing problems remaja. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi, 5*(2), 142–150. https://doi.org/10.36341/psi.v5i2.2337

Saputra, A. M., & Lukman. (2023). Pengaruh Kesepian Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 8(2). https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.45162

Suci, A. A. V. A., & Wati, L. (2025). *Roblox* addiction and the role of escapism among emerging adults in Jabodetabek. *Psychological Research and Intervention, 8*(2), 95–102. https://doi.org/10.21831/pri.v8i2.94910

Widiger, T. A., & Oltmanns, J. R. (2017). Neuroticism is a fundamental domain of personality with enormous public health implications. *World Psychiatry : official journal of the World Psychiatric Association (WPA), 16*(2), 144–145. https://doi.org/10.1002/wps.20411