



**HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN INTENSITAS  
BERMAIN GAME ROBLOX PADA DEWASA AWAL**

**SKRIPSI**

**DIANA SEPTIANI**

**46122010070**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2026**



**HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN INTENSITAS  
BERMAIN GAME ROBLOX PADA DEWASA AWAL**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana**

**DIANA SEPTIANI**

**UNIVERSITAS 46122010070**

**MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2026**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Septiani  
NIM : 46122010070  
Fakultas/Program Studi : Psikologi/Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:  
“Hubungan Antara *Loneliness* dengan Intensitas Bermain Game Roblox pada Dewasa Awal”  
adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 03 Maret 2026



Diana Septiani.

## PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Diana Septiani

NIM : 46122010070

Program Studi : S1 Psikologi

dengan judul

“ Hubungan Antara *Loneliness* dengan Intensitas Bermain Game Roblox pada Dewasa Awal”, telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 20 Februari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 23%.

Jakarta, 23 Februari 2026  
Administrator Turnitin



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

  
Donny Dwi Hambodo, S.Ikom

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Diana Septiani

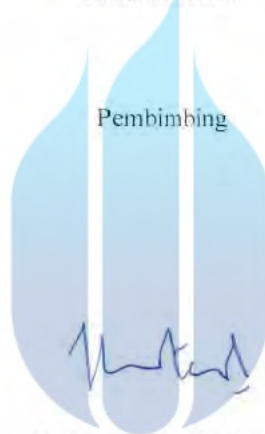
NIM : 46122010070

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Hubungan antara Loneliness dengan Intensitas Bermain Game Roblox pada Dewasa Awal

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:



Dr. Istiqomah, M.Si.

NIDN/NUPTK: 0025117105

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Maret 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

A blue ink signature of the Dean of the Faculty of Psychology, Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

NIDN/NUPTK: 0316058002

Ketua Program Studi Psikologi

A blue ink signature of the Head of the Psychology Program, Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog.

Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

NIDN/NUPTK: 0324068701

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir s dengan judul “Hubungan antara *Loneliness* dengan Intensitas Bermain Game Roblox pada dewasa awal”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Laila Meiliyadrie Indah W, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Yenny, M. Psi., Psikolog, selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Uniersitas Mercu Buana.
3. Ibu Kharisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog, selaku Kepala Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Dr. Istiqomah, M.Psi, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan tugas akhir.
6. Kedua orang tua tercinta, Buya Ismael Kent dan Amak Heni Marlina, yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, kasih sayang, perhatian, serta pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis. Buya dan Amak mungkin tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, namun dari merekalah penulis belajar tentang arti kerja keras, ketulusan, dan kesabaran dalam menjalani kehidupan. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga sampai pada titik ini tidak pernah lepas dari doa dan harapan Buya dan Amak. Semoga pencapaian kecil ini dapat menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan bagi Buya dan Amak.
7. Ketiga saudara penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama perjalanan pendidikan ini. Kepada kakak pertama Silvia Ismaini yang selalu memberikan arahan dan nasihat kepada penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kakak kedua Fasbir Lihukmi , yang telah banyak membantu dan berperan besar dalam memberikan dukungan finansial selama penulis menempuh

pendidikan hingga tahap penyusunan skripsi ini. Serta kepada kakak ketiga Ayu Sintia, yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

8. Para ponakan tersayang, “4M” Michella, Mahatir, Mohzain, dan Malik, yang selalu berhasil menghibur penulis di tengah rasa lelah dan jenuh selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran kalian sering kali menjadi penyemangat yang sederhana namun sangat berarti bagi penulis.
9. Sahabat The Lumuts Emiliya Indriani, Putri Andini dan Rachma Nurfikha Dewi, yang telah menjadi sahabat penulis sejak semester pertama perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta cerita yang telah dilalui bersama selama perjalanan perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat penulis sejak masa Sekolah Dasar Indah Oktadila dan Tiara Amelia Putri, yang hingga saat ini masih menjaga hubungan pertemanan dengan baik serta selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Sepupu sekaligus sahabat penulis Asral Maulana, yang selalu memberikan dukungan serta menjadi tempat berbagi cerita bagi penulis.
12. Sahabat-sahabat masa SMA Mella Firna Sari, Mutiaraziom Susanti dan Zakiyah Rahmi, yang tetap memberikan dukungan dan semangat kepada penulis hingga saat ini.
13. Teman-teman di Lab Akademik, yaitu Sajes, Padang, Lili, Rizka, Manda, dan Iqbal, yang telah menemani penulis di sela-sela pengerjaan skripsi dan di penghujung masa perkuliahan. Terima kasih juga kepada Ka Vyna, Ka Rahma dan Ka Risa atas bimbingan, arahan, serta pengalaman yang telah diberikan selama penulis berada di Lab Akademik.
14. Seluruh Mamak-mamak beserta keluarga dan Ande beserta keluarga yang selalu memberikan doa, perhatian, serta dukungan kepada penulis, baik secara moral maupun finansial selama proses penyelesaian skripsi ini.
15. Terakhir, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Perjalanan selama perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini tidak selalu mudah. Banyak hal yang terjadi, mulai dari tawa hingga tangis, dari rasa semangat hingga rasa lelah yang datang silih berganti. Terima kasih karena telah bertahan dan tetap berusaha hingga sampai di titik ini. Terima kasih karena tidak menyerah, meskipun pernah merasa lelah dan ragu. Pada akhirnya, semua proses tersebut menjadi bagian dari perjalanan yang mengantarkan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Dan pihak lainnya yang tidak dapat penulis tuliskan satu per-satu yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 03 Maret 2026

Diana Septiani



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Septiani  
NIM : 46122010070  
Fakultas/Program Studi : Psikologi  
Judul Tugas Akhir : Hubungan antara *Loneliness* dengan Intensitas Bermain Game Roblox pada Dewasa Awal

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 14 Maret 2026

Yang menyatakan,



( Diana Septiani )

# HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ROBLOX PADA DEWASA AWAL

DIANA SEPTIANI

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Loneliness* dengan intensitas bermain game online Roblox pada dewasa awal. *Loneliness* didefinisikan sebagai *Loneliness* adalah sebuah kondisi yang bersifat subjektif, di mana individu merasakan bahwa kualitas hubungan sosial yang dimiliki tidak memenuhi harapan mereka (Peplau & Perlman, 1982). Intensitas bermain merupakan tingkat keterlibatan individu dalam aktivitas bermain game online yang ditinjau dari frekuensi dan durasi bermain (Horrigan, 2002). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel penelitian terdiri dari dewasa awal pemain roblox yang diperoleh melalui teknik non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi Spearman. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *Loneliness* dengan intensitas bermain game online. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi *Loneliness* yang dimiliki Dewasa Awal, semakin tinggi pula keterlibatan mereka dalam bermain game online.

**Kata Kunci :** *Loneliness*, Intensitas Bermain, Dewasa Awal

**HUBUNGAN ANTARA LONELINESS DENGAN INTENSITAS BERMAIN  
GAME ROBLOX PADA DEWASA AWAL**

**DIANA SEPTIANI**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the relationship between Loneliness with the intensity of playing Roblox online games in early adulthood. Loneliness is a subjective condition in which individuals feel that the quality of social relationships do not meet their expectations (Peplau & Perlman, 1982). Intensity of play is the level of individual involvement in online gaming activities in terms of frequency and duration of play (Horrigan, 2002). This study uses a quantitative approach with correlational methods. The study sample consisted of early adult roblox players obtained through non-probability sampling technique with purposive sampling method. Data analysis was conducted using Spearman correlation. The results showed a significant positive relationship between Loneliness with the intensity of playing online games. These findings indicate that the higher the Loneliness that early adults had, the higher their involvement in playing online games.*

**Keywords:** *Loneliness, Intensity of Playing, Early Adulthood.*



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i> .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB .....	viii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Praktis .....	4
BAB 2 .....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Intensitas Bermain Game Online .....	6
2.1.1 Definisi Intensitas Bermain Game Online .....	6
2.1.2 Dimensi atau Aspek Intensitas Bermain Game Online.....	6
2.1.3 Faktor-faktor Intensitas Bermain Game.....	7

2.2 Loneliness .....	8
2.2.1 Definisi <i>Loneliness</i> .....	8
2.2.2 Aspek-aspek <i>Loneliness</i> .....	9
2.2.3 Faktor-faktor <i>Loneliness</i> .....	10
2.3 Penelitian Terdahulu .....	11
2.4 Dinamika Penelitian .....	15
2.5 Kerangka Berfikir .....	16
2.6 Hipotesis .....	17
BAB III .....	18
METODE PENELITIAN .....	18
3.1 Desain Penelitian .....	18
3.2 Variabel Penelitian .....	18
3.3 Populasi dan Sampel .....	18
3.3.1 Populasi .....	18
3.3.2. Sampel .....	18
3.4 Definisi Operasional .....	19
3.4.1 Loneliness .....	19
3.4.2 Intensitas Bermain Game .....	19
3.5 Teknik Sampling .....	19
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.7 Instrumen Penelitian .....	20
3.7.1 Alat Ukur <i>Loneliness</i> .....	20
3.7.2 Alat Ukur Intensitas Bermain Game .....	21
3.8 Validitas dan Reliabilitas .....	22
3.8.1. Validitas .....	22
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	23
3.9 Analisis Data .....	23
3.9.1 Analisis Deskriptif .....	23
3.9.2 Uji Normalitas .....	23
3.9.3 Uji Hipotesis .....	24

BAB 4 .....	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Gambaran Umum Subjek.....	25
4.1.1 Data Demografi.....	25
4.2 Analisis Deskriptif .....	28
4.2.1 Data Deskriptif Statistik.....	28
4.2.2 Kategori Variabel Intensitas Bermain Game .....	29
4.2.3 Kategori Variabel <i>Loneliness</i> .....	29
4.3 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	30
4.3.1 Hasil Uji Normalitas .....	30
4.4 Uji Hipotesis .....	30
4.4.1 Uji Korelasi <i>Loneliness</i> dengan Intensitas Bermain Game.....	30
4.4.2 Uji Korelasi Antardimensi .....	31
4.4.3 Uji Tambahan.....	33
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	43
BAB 5 .....	47
KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	47
5.3 Saran.....	48
5.3.1 Saran Teoretis.....	48
5.3.2 Saran Praktis .....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	50
Lampiran .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian .....	17
---------------------------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Blueprint Skala Loneliness .....	21
Tabel 3. 2 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game .....	21
Tabel 3. 3 Nilai Reliabilitas Variabel.....	23
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden .....	25
Tabel 4. 2 Usia Responden.....	25
Tabel 4. 3 Status Responden .....	26
Tabel 4. 4 Domisili Responden.....	26
Tabel 4. 5 Lama Bermain Game Roblox Responden.....	27
Tabel 4. 6 Sudah Bermain Game Roblox Responden.....	27
Tabel 4. 7 Hasil Uji Deskriptif.....	28
Tabel 4. 8 Kategorisasi Hipotetik dan Empirik Intensitas Bermain Game .....	29
Tabel 4. 9 Kategorisasi Hipotetik dan Empirik Loneliness .....	29
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas .....	30
Tabel 4. 11 Uji Korelasi Spearman .....	30
Tabel 4. 12 Hasil Uji Korelasi Antardimensi.....	31
Tabel 4. 13 Hasil Uji Mann-Whitney Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Jenis Kelamin) .....	33
Tabel 4. 14 Uji Mann-Whitney Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Jenis Kelamin).....	33
Tabel 4. 15 Hasil Uji Mann-Whitney Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Jenis Kelamin).....	34
Tabel 4. 16 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Usia).....	35
Tabel 4. 17 Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Usia)	35
Tabel 4. 18 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Usia) .....	36
Tabel 4. 19 Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Usia) .....	37
Tabel 4. 20 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Status) .....	37
Tabel 4. 21 Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Status) .....	38
Tabel 4. 22 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Status).....	38

Tabel 4. 23 Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Status).....	39
Tabel 4. 24 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Domisili).....	39
Tabel 4. 25 Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Domisili).....	40
Tabel 4. 26 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Domisili).....	40
Tabel 4. 27 Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Domisili).....	41
Tabel 4. 28 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Lama Bermain Game).....	41
Tabel 4. 29 Uji Kruskal-Wallis Variabel Loneliness dengan Data Demografi (Lama Bermain Game).....	42
Tabel 4. 30 Hasil Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Lama Bermain Game).....	42
Tabel 4. 31 Uji Kruskal-Wallis Variabel Intensitas Bermain Game dengan Data Demografi (Lama Bermain Game).....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian .....	55
Lampiran 2 Expert Judgment .....	57
Lampiran 3 Kuesioner .....	63
Lampiran 4 Output Data SPSS .....	65
Lampiran 5 Pernyataan Similarity .....	73

