

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game* Roblox Dengan Kecenderungan Perilaku *Social Withdrawal* Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Kevin Pramudya¹, Desy Safitri², Dian Alfia Purwandari³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: kevinpramudya207@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², dian-alfia@unj.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong mahasiswa sebagai bagian dari generasi Z untuk semakin bergantung pada internet secara intensif, termasuk dalam memainkan *game online* seperti Roblox. Tingginya intensitas penggunaan Roblox berpotensi menggantikan interaksi sosial secara langsung dan memicu kecenderungan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dengan perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang tergabung dalam komunitas Discord UNJ Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian berjumlah 92 mahasiswa, dengan sampel sebanyak 77 mahasiswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala *Likert* yang mengukur intensitas penggunaan *game* Roblox berdasarkan dimensi frekuensi dan durasi penggunaan, serta perilaku *social withdrawal* berdasarkan dimensi frekuensi keluar rumah dan gangguan fungsi kehidupan. Analisis data dilakukan melalui uji korelasi Pearson *Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *game* Roblox pada mayoritas responden berada pada kategori sedang (30%), sedangkan perilaku *social withdrawal* berada pada kategori tinggi (47%). Hasil uji korelasi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,535, yang menunjukkan hubungan dengan tingkat keeratan sedang dan arah hubungan positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game* Roblox, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game, Roblox, Social Withdrawal, Mahasiswa

Abstract

The development of digital technology drove university students, as members of Generation Z, to depend increasingly on the internet, including for playing online games such as Roblox. The high intensity of Roblox use could replace direct social interaction and trigger social

withdrawal behavior among students. This study aimed to examine the relationship between the intensity of Roblox game use and social withdrawal behavior among students of Universitas Negeri Jakarta who were members of the UNJ Roblox Discord community. A quantitative approach with a correlational method was employed. The population consisted of 92 students, with a sample of 77 selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire measuring game-use intensity based on frequency and duration, and social withdrawal behavior based on frequency of leaving the house and disruption to daily functioning. Data were analyzed using the Pearson Product Moment correlation test. Results showed that Roblox use intensity was predominantly moderate (30%), while social withdrawal behavior was predominantly high (47%). The test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a Pearson coefficient of 0.535, indicating a moderate, positive relationship. These findings suggested that higher intensity of Roblox game use was associated with a greater tendency toward social withdrawal behavior among students of Universitas Negeri Jakarta.

Keywords : Intensity Of Game Use, Roblox, Social Withdrawal, University Students

LATAR BELAKANG

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dengan pesat telah membawa perubahan mendasar dalam pola kehidupan sosial masyarakat, khususnya di Indonesia. Transformasi digital yang terjadi secara masif mendorong masyarakat untuk semakin bergantung pada teknologi dan internet dalam menjalani aktivitas sehari-harinya. Kemajuan teknologi digital telah menciptakan peluang baru yang memengaruhi keterlibatan, visualisasi, dan keterlibatan emosional di kalangan pelajar dalam usia remaja, termasuk dalam hal cara berinteraksi dan menghabiskan waktu sehari-hari (Safitri et al., 2026). Perubahan tersebut turut dirasakan di Indonesia, di mana masyarakat khususnya remaja generasi Z yang tumbuh bersama internet sejak usia dini semakin mengandalkan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupannya. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi Z memanfaatkan internet tidak hanya untuk keperluan akademik, tetapi juga sebagai media hiburan, salah satunya melalui *game online*. Salah satu *game online* yang tengah populer di kalangan remaja dan mahasiswa adalah Roblox.

Roblox menjadi salah satu *game online* yang saat ini memiliki peminat yang tinggi di kalangan generasi Z dan generasi *alpha* (Han et al., 2023). Roblox merupakan sebuah media yang memberikan akses kepada pemainnya untuk mengembangkan *game online* atau memainkan *game online* yang sudah tersedia di dalamnya (Maulana & Nurcahyani, 2023). Roblox dibuat oleh David Baszucki dan Eric Cassel pada tahun 2004, namun pengembangannya dilakukan oleh para pengguna Roblox di seluruh dunia yang menyebabkan terdapat 200 juta pengguna aktif di setiap bulannya (Rizky et al., 2025). Keunggulan Roblox adalah fitur *chat* pada setiap *game* dan juga fitur mikrofon yang membuat para pemain dapat berkomunikasi dengan suara secara langsung (Wang, 2025). Selain itu, sistem *User Generated Content* yang dimiliki Roblox memungkinkan pemain untuk membuat pemainnya sendiri dan menjadikan platform ini sebagai media digital yang terus

berkembang mengikuti aktivitas penggunaanya (Salsabila, 2025). Karakteristik tersebut menjadikan Roblox bukan hanya sekadar hiburan, melainkan sebuah ekosistem digital yang berpotensi menggantikan interaksi sosial secara langsung di dunia nyata, sekaligus menjadi media pelarian yang dapat mengurangi keterampilan sosial penggunaanya.

Tingginya intensitas penggunaan *game online* seperti Roblox di kalangan mahasiswa menjadi perhatian serius mengingat dampaknya yang signifikan terhadap kehidupan sosial. Intensitas penggunaan *game online* merujuk pada total waktu yang digunakan seseorang secara berulang kali untuk bermain *game online* melalui jaringan internet (Bustamam et al., 2025). Intensitas penggunaan *game online* seperti Roblox diukur melalui dua dimensi utama yakni frekuensi dan durasi bermain (Nurdin et al., 2024). Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang tergabung dalam Komunitas Discord UNJ Roblox pada bulan Januari 2026, ditemukan bahwa tidak ada satu pun dari 33 responden yang tidak pernah bermain Roblox dalam satu minggu, dengan mayoritas bermain antara tiga hingga enam hari per minggu. Temuan ini sejalan dengan penelitian Corbella-González et al. (2025), yang menyatakan bahwa kelompok remaja yang bermain *game* 3-5 hari dalam seminggu memiliki pemahaman yang buruk tentang keterampilan sosial dan cara mereka beradaptasi di lingkungan sosial dibandingkan dengan kelompok remaja yang bermain 1-3 hari dalam seminggu. Penelitian yang dilakukan oleh Pujiyana et al. (2025), menyatakan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* akan berdampak negatif bagi kualitas interaksi sosial yang dimiliki oleh mahasiswa, terutama jika bermain *game* telah menjadi kegiatan utama dibandingkan dengan kegiatan sosial lainnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki intensitas penggunaan *game online* yang tinggi akan cenderung mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi secara nyata dengan orang-orang di sekitarnya.

Dampak dari tingginya intensitas penggunaan *game online* yang paling mengkhawatirkan adalah munculnya kecenderungan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa. Perilaku *Social withdrawal* merupakan perilaku individu yang menyendiri dan mengisolasi dirinya dari orang lain secara sadar untuk menghabiskan sebagian besar waktu sendirian tanpa adanya interaksi dengan orang lain (Novianti et al., 2023). *Social withdrawal* juga dapat diartikan sebagai perilaku manusia yang cenderung menarik dirinya untuk menghindari interaksi sosial yang dimanifestasikan dalam bentuk menghindari kontak sosial dan juga isolasi diri dari lingkungan sosial (Ramadhan & Sibly, 2023). Adapun nama lain dari *social withdrawal* adalah *hikikomori* yang merupakan bahasa Jepang dan memiliki arti seseorang yang menjauhi aktivitas sosial dalam jangka waktu lebih dari 6 bulan (Rooksby et al., 2020). *Hikikomori* pada umumnya terdapat pada usia remaja yang ditandai dengan penurunan keterampilan sosial yang berujung pada munculnya sikap apatis kepada individu lain, sehingga dalam rentang waktu yang lama akan menyebabkan kecenderungan diri untuk mengutamakan diri sendiri dan mengisolasi diri dari kehidupan sosial (Su et al., 2023). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rubin & Chronis-Tuscano (2021), *social withdrawal* merupakan fenomena penarikan diri dari kelompok teman sebaya dan menolak adanya hubungan pertemanan. Susanti et al. (2025) bahkan menyebutkan bahwa bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dan berakhir pada kecenderungan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa merupakan gejala patologi sosial digital.

Secara teoritis, terdapat teori yang dapat menjelaskan intensitas penggunaan *game online* dapat berhubungan bahkan memicu perilaku *social withdrawal*. Kardafelt-Winther (2014) menjelaskan melalui teori *Compensatory Internet Use* bahwa beberapa individu memiliki kecenderungan untuk menggunakan internet secara terus menerus ketika sedang stres, merasa cemas, atau tidak nyaman. Dalam konteks penelitian ini, Roblox menjadi media kompensasi bagi mahasiswa yang merasa tertekan akibat tekanan akademik maupun sosial dan sebagai media hiburan saat stres. Teori *Cognitive-Behavioral Model of Internet Use* yang dikemukakan oleh Davis (Yen et al., 2026) juga menyatakan bahwa individu yang mengalami gejala gangguan dalam diri seperti adanya kecemasan dan depresi cenderung mengembangkan perilaku yang mendorong mereka untuk mencari ketenangan melalui internet. Teori *Cognitive-Behavioral Model of Internet Use* juga menjelaskan bahwa salah satu konsekuensi paling serius dari penggunaan internet yang bermasalah adalah terjadinya isolasi sosial yang bersifat progresif, di mana individu secara bertahap menggantikan seluruh hubungan sosialnya di dunia nyata dengan interaksi virtual yang pada dasarnya tidak mampu memenuhi kebutuhan emosional manusia secara utuh. Teori *hikikomori* oleh Kato dkk. (2024) memperkuat teori yang dikemukakan oleh Kardafelt-Winther dan Davis, teori *hikikomori* ini menyatakan bahwa *social withdrawal* dapat dikategorikan sebagai patologi sosial pada saat individu mengalami perasaan stres, adanya kecemasan, dan perasaan tidak nyaman yang dinyatakan sebagai gangguan fungsi kehidupan.

Penelitian Susanti et al., (2025), menyatakan bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dan berakhir pada kecenderungan perilaku *social withdrawal* di kalangan mahasiswa merupakan gejala patologi sosial digital. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rudyanto (2024) menyatakan bahwa ketika remaja bermain *game online* lebih dari 6 jam dalam satu minggu maka akan menimbulkan kondisi kecemasan sedang yang berujung pada kurangnya interaksi sosial secara langsung dan ketidakmampuan diri secara emosional dan mental. Kedua penelitian tersebut berfokus pada pembahasan durasi bermain *game online* yang mengkaji durasi bermain dan dampaknya bagi tingkat kecemasan remaja dan masih belum mengeksplorasi perilaku *social withdrawal* secara mendalam. Berdasarkan kedua penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji lebih dalam mengenai *game online* Roblox dan hubungannya dengan perilaku *social withdrawal*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dengan perilaku *social withdrawal*. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang tergabung dalam komunitas Discord UNJ Roblox yang berjumlah 92 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Untuk menentukan jumlah sampel yang dapat mewakili populasi menggunakan rumus pengambilan sampel (*Slovin*) dengan tingkat kesalahan sebesar 5% sehingga 75 mahasiswa terpilih menjadi sampel. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert yang mengukur variabel intensitas penggunaan *game* Roblox berdasarkan dua dimensi yaitu frekuensi penggunaan dan durasi penggunaan, serta variabel perilaku *social withdrawal* berdasarkan dua dimensi yaitu frekuensi keluar rumah dan gangguan fungsi

kehidupan. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat analisis yaitu normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* (Sugiyono, 2023).

Skala yang digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *game* Roblox didasari oleh penelitian Nurdin et al. (2024) yang menyatakan bahwa intensitas dapat diukur berdasarkan frekuensi penggunaan dan durasi penggunaan. Sedangkan skala yang digunakan untuk mengukur perilaku *social withdrawal* diadaptasi oleh skala HiDE-S dari Kato et al. (2024). Skala tersebut berisi dimensi frekuensi keluar rumah dan gangguan fungsi kehidupan yang dapat menilai atau mengetahui perilaku *social withdrawal* patologis yang dimiliki oleh responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini melibatkan 77 mahasiswa dari berbagai fakultas dan program studi di Universitas Negeri Jakarta. Fakultas dengan Responden terbanyak adalah Fakultas Teknik dan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, dan responden didominasi dari angkatan 2022. Distribusi responden yang berasal dari seluruh fakultas mencerminkan adanya keterwakilan dari lintas disiplin ilmu di Universitas Negeri Jakarta, sehingga data yang diperoleh tidak terpusat pada satu kelompok akademik saja. Keberagaman latar belakang dari setiap fakultas juga menunjukkan keberagaman perilaku sosial mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang diharapkan dapat memperkaya pemahaman terhadap fenomena pada penelitian ini.

Tabel 1. Tabel Sebaran Responden

No.	Fakultas	Angkatan 2022	Angkatan 2023	Angkatan 2024	Angkatan 2025	Total
1.	Fakultas Ilmu Pendidikan	2	2	1	3	8
2.	Fakultas Bahasa dan Seni	4	0	2	1	7
3.	Fakultas Matematika dan IPA	7	2	1	1	11
4.	Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum	9	3	1	0	13
5.	Fakultas Teknik	3	3	4	3	13
6.	Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan	2	2	5	2	11
7.	Fakultas Ekonomi dan Bisnis	1	4	1	3	9
8.	Fakultas Psikologi	3	0	1	1	5
Total Keseluruhan		31	16	16	14	77

Variabel Intensitas Penggunaan *Game* Roblox

Variabel intensitas penggunaan *game* Roblox pada penelitian ini diperoleh dari responden yang mengisi kuesioner dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju serta pilihan sangat sering, sering, jarang, dan tidak pernah. Kuesioner menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 15 pertanyaan yang valid dan reliabel.

Tabel 2. Tabel Kategorisasi variabel Intensitas Penggunaan *Game* Roblox

Keterangan	Jumlah	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	7	9%
Tinggi	22	29%
Sedang	23	30%
Rendah	21	27%
Sangat Rendah	4	5%
TOTAL	77	100%

Berdasarkan hasil pengelompokan skor responden, proporsi terbesar responden menempati kategori sedang, yakni sebanyak 23 responden (30%). Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memiliki intensitas penggunaan *game* Roblox pada tingkat moderat yang berarti mereka bermain dalam frekuensi dan durasi yang cukup, namun belum menunjukkan adanya indikasi penggunaan yang berlebihan. Namun, sejumlah responden juga menunjukkan intensitas penggunaan *game* Roblox yang tergolong tinggi hingga sangat tinggi, yaitu sebanyak 22 responden (29%) pada kategori tinggi dan 7 responden (9%) dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 38% responden yang sering menggunakan *game* Roblox yang tercermin dari frekuensi penggunaan yang tinggi serta durasi penggunaan yang lama. Temuan ini menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game* Roblox pada responden terdistribusi secara beragam, dengan dominasi pada kategori sedang namun tetap terdapat kecenderungan sebagian responden yang memiliki tingkat penggunaan yang tinggi terhadap *game* Roblox.

Variabel Perilaku *Social Withdrawal*

Variabel perilaku *social withdrawal* pada penelitian ini diperoleh dari responden yang mengisi kuesioner dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju serta pilihan sangat sering, sering, jarang, dan tidak pernah. Kuesioner menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 17 pertanyaan yang valid dan reliabel

Tabel 3. Tabel Kategorisasi variabel Perilaku Social Withdrawal

Keterangan	Jumlah	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	8	10%
Tinggi	36	47%
Sedang	26	34%
Rendah	7	9%
Sangat Rendah	0	0%
TOTAL	77	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 77 responden pada variabel *social withdrawal*, distribusi skor responden menunjukkan kecenderungan yang cukup jelas yaitu pada kategori tinggi sebanyak 36 responden (47%). Selanjutnya kategori sedang dengan 26 responden (34%), kategori sangat tinggi sebanyak 8 responden (10%), dan kategori rendah sebanyak 7 responden (9%). Adapun kategori sangat rendah tidak ditemukan sama sekali, dengan 0 responden. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat perilaku *social withdrawal* di kalangan responden secara keseluruhan didominasi oleh kecenderungan yang tinggi, dengan hampir tidak adanya responden yang memiliki tingkat perilaku *social withdrawal* yang rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini menunjukkan kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial yang ditandai dengan rendahnya frekuensi keluar rumah sehingga menyebabkan kurangnya interaksi dengan tetangga di lingkungan rumah, tingginya perasaan cemas dan stres, adanya perasaan terisolasi, serta menurunnya intensitas komunikasi dengan keluarga, teman di lingkungan rumah, dan teman di lingkungan kampus. Ketiadaan responden pada kategori sangat rendah semakin memperkuat temuan bahwa responden merasakan fenomena perilaku *social withdrawal* secara nyata dalam penelitian ini, meskipun dalam tingkatan yang bervariasi.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengukur tingkat keeratan dan arah hubungan antara variabel bebas yaitu intensitas penggunaan *game* Roblox (X) dan variabel terikat yaitu perilaku *social withdrawal* (Y), maka dalam penelitian ini dilakukan uji koefisien korelasi. Adapun uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *Pearson Product Moment*. Dasar pengambilan keputusan pada uji korelasi Pearson yaitu jika nilai sig. (*p-value*) < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y sedangkan jika nilai sig. (*p-value*) > 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

		Intensitas	Perilaku Social Withdrawal
Intensitas	Pearson Correlation	1	,535**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	77	77
Perilaku Social Withdrawal	Pearson Correlation	,535**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	77	77

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Merujuk pada hasil yang terdapat pada tabel di atas, nilai sig. Yang diperoleh dari kedua variabel menunjukkan angka 0,000, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *game* Roblox dan variabel *social withdrawal* (sig. 0,000 < 0,05).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian menggunakan uji koefisien korelasi *pearson product moment* yang menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dan perilaku *social withdrawal* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Hasil uji koefisien korelasi juga menunjukkan nilai *pearson correlation* sebesar 0,535. Berdasarkan teknik interpretasi nilai koefisien *pearson correlation* oleh Sugiyono (2023), maka hubungan antara kedua variabel tersebut memiliki tingkat hubungan sedang dengan arah hubungan yang bersifat positif. Kondisi ini menyatakan bahwa terdapat hubungan kausalitas, yaitu ketika variabel X mengalami penambahan nilai, maka akan diikuti dengan penambahan nilai variabel Y secara searah.

Temuan dalam penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan Kato et al., (2024), dalam penelitiannya Kato memaparkan bahwa konsep terbaru mengenai *hikikomori* atau *social withdrawal* yang membedakan antara penarikan diri sosial yang bersifat patologis dan non-patologis. Dalam penelitiannya individu yang memiliki *social withdrawal* patologis memiliki kecenderungan yang sangat kuat terhadap aktivitas bermain *game* yang berlebihan atau *gaming disorder*, yang secara langsung memperkuat hasil penelitian ini bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *game* Roblox dengan perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa. Dalam penelitian tersebut Kato juga menegaskan bahwa era pasca COVID-19, isolasi fisik bukan lagi dipandang sebagai kondisi patologis saja, tetapi juga dapat disertai dengan adanya gangguan fungsi kehidupan serta tekanan psikologis. Pernyataan ini sejalan dengan temuan pada dimensi gangguan fungsi kehidupan, yaitu sebagian responden mulai merasakan dampak dari perilaku *social withdrawal* terhadap berbagai aspek fungsional kehidupan mereka.

Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori *compensatory internet use* yang dikemukakan oleh Kardefelt-Winther (2014), menjelaskan bahwa individu cenderung menggunakan internet secara terus menerus dan intens sebagai bentuk kompensasi atas ketidaknyamanan yang dirasakan secara sosial maupun psikologis. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa yang menggunakan *game* Roblox dengan intensitas tinggi dalam kesehariannya berpotensi secara bertahap mengalihkan kebutuhan sosialnya ke dalam dunia virtual, sehingga keterlibatan dan interaksi sosial secara langsung di dunia nyata pun berkurang. Keadaan tersebut semakin diperkuat ketika mahasiswa mulai menjadikan *game* Roblox bukan lagi sekadar hiburan, melainkan sebagai pelarian utama dari tekanan akademik maupun sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga intensitas penggunaannya terus meningkat tanpa disadari.

Temuan dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan oleh teori *Cognitive-Behavioral Model of Internet Use* yang dikemukakan oleh Davis (et al., 2026). Teori tersebut menyatakan bahwa individu yang mengalami gejala gangguan dalam diri seperti adanya kecemasan dan depresi cenderung mengembangkan perilaku yang mendorong mereka untuk mencari ketenangan melalui internet. Teori *Cognitive-Behavioral Model of Internet Use* juga menjelaskan bahwa salah satu konsekuensi paling serius dari penggunaan internet yang bermasalah adalah terjadinya isolasi sosial yang bersifat progresif, di mana individu secara bertahap menggantikan seluruh hubungan sosialnya di dunia nyata dengan interaksi virtual yang pada dasarnya tidak mampu memenuhi kebutuhan emosional manusia secara utuh. Siklus ini bersifat *self-reinforcing*, yang berarti semakin intens seseorang bergantung pada dunia virtual untuk memenuhi kebutuhan sosialnya, semakin melemah pula kemampuannya untuk menjalin interaksi sosial yang bermakna di dunia nyata, dan semakin kuat dorongan untuk menghindari interaksi sosial secara langsung. Pernyataan tersebut secara langsung memperkuat hasil temuan yang ada dalam penelitian ini, bahwa mahasiswa yang menggunakan *game* Roblox secara intens sebagai pelarian dari tekanan sosial akan berpotensi mengembangkan ketergantungan yang berujung pada penarikan diri dari lingkungan sosial di dunia nyata.

Kondisi penarikan diri yang apabila dilakukan dalam jangka waktu yang lama tersebut berpotensi berkembang menjadi perilaku *social withdrawal* patologis apabila tidak mendapatkan penanganan yang tepat. Berdasarkan teori *hikikomori* oleh Kato et al., (2024), *social withdrawal* dapat dikategorikan sebagai patologis saat perilaku tersebut disertai dengan adanya gangguan fungsi kehidupan dan tekanan psikososial yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Dalam konteks penelitian ini, indikasi ke arah kondisi tersebut dapat dilihat dari temuan pada dimensi gangguan fungsi kehidupan, yaitu sebagian responden mulai merasakan dampak nyata dari kecenderungan perilaku *social withdrawal* terhadap hubungan interpersonal, partisipasi sosial dan kesejahteraan psikologis atau mental mereka sehari-hari. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian mahasiswa tidak hanya sekadar mengurangi interaksi sosialnya, melainkan telah mengalami gangguan fungsional yang merupakan karakteristik utama dari *social withdrawal* patologis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat diketahui hubungan variabel intensitas penggunaan *game* Roblox (X) dengan variabel perilaku *social withdrawal* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *game* Roblox (X) dengan variabel perilaku *social withdrawal* (Y). Nilai *pearson correlation* pada penelitian sebesar 0,535 menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game* Roblox (X) dengan variabel perilaku *social withdrawal* (Y) memiliki keeratan hubungan yang sedang dan adanya arah hubungan yang positif antara kedua variabel tersebut. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas *game* Roblox maka semakin tinggi juga perilaku *social withdrawal* pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Bustamam, N., Erna Shafera, & Dara Rosita. (2025). The Influence Of Mobile Legends Online Gaming Intensity On Learning Motivation Among Junior High School Students. *QUANTA Journal: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 9(2), 118–124. <https://doi.org/10.22460/Quanta.V9i2.5593>
- Corbella-González, A., Cal-Herrera, A., & Fernández-Rodríguez, O. I. (2025). Playing Video Games In Community Spaces And Adolescent Loneliness: A Cross-Sectional Study. *Child And Adolescent Psychiatry And Mental Health*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.1186/S13034-025-00980-8>
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners In The Metaverse: A Systematic Review On The Use Of Roblox In Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296. <https://doi.org/10.3390/Educsci13030296>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A Conceptual And Methodological Critique Of Internet Addiction Research: Towards A Model Of Compensatory Internet Use. *Computers In Human Behavior*, 31, 351–354. <https://doi.org/10.1016/J.Chb.2013.10.059>
- Kato, T. A., Sartorius, N., & Shinfuku, N. (2024). Shifting The Paradigm Of Social Withdrawal: A New Era Of Coexisting Pathological And Non-Pathological Hikikomori. *Current Opinion In Psychiatry*, 37(3), 177–184. <https://doi.org/10.1097/YCO.0000000000000929>
- Maulana, M. A., & Nurcahyani, N. (2023). Tinjauan Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Pada Platform Roblox. *Jurnal Analisis Hukum*, 6(1), 68–84. <https://doi.org/10.38043/Jah.V6i1.4205>
- Novianti, W. R., Rachmawati, W., & Sutini, T. (2023). Prevalensi Kecenderungan Social Withdrawal (Hikikomori) Pada Remaja Di Kota Bandung. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1730–1736. <https://doi.org/10.31539/Jks.V6i2.5407>
- Nurdin, Muh. N. H., Firdaus, F., Fajrianti, A. A., Fadilah, N., & Piara, M. (2024). Effect Of Online Game's Intensity On Verbal Aggression Behavior In Students Of SMP Negeri 10 Makassar. *ARRUS Journal Of Social Sciences And Humanities*, 4(3), 319–328. <https://doi.org/10.35877/Soshum2547>
- Pujiyana, P., Sawitri, S., Setiawan, I., Anggraeni, L., & Rosidi, Moh. I. (2025). Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Di

- Universitas Nasional Pasim). *Indonesian Journal Of Social Science*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.58818/Ijss.V3i2.127>
- Ramadhan, A. P., & Sibly, S. (2023). The Effects Of Social-Withdrawal Characteristics Among Older Academics: An Indonesian Case Study. *Anthropology & Aging*, 44(1), 57–64. <https://doi.org/10.5195/Aa.2023.444>
- Rizky, R., 1✉, R., & Zaky, M. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 1656–1669.
- Rooksby, M., Furuhashi, T., & Mcleod, H. J. (2020). Hikikomori: A Hidden Mental Health Need Following The <Scp>COVID</Scp> -19 Pandemic. *World Psychiatry*, 19(3), 399–400. <https://doi.org/10.1002/Wps.20804>
- Rubin, K. H., & Chronis-Tuscano, A. (2021). Perspectives On Social Withdrawal In Childhood: Past, Present, And Prospects. *Child Development Perspectives*, 15(3), 160–167. <https://doi.org/10.1111/Cdep.12417>
- Rudiyanto, W. (2024). HUBUNGAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECEMASAN PADA REMAJA. In *JKJ: Persatuan Perawat Nasional Indonesia* (Vol. 12).
- Safitri, D., Ibrahim, N., Sujarwo, S., Marini, A., Pratama, I., Dewiyani, L., Julia, V., Saputro, R. H., Muharrani, N. P., Sudrajat, A., & Marfu, A. (2026). Understanding Pro Environmental Behavior Through Local Wisdom And AR Based Environmental Education Using PLS SEM And MGA Approach. *Discover Sustainability*, 7(1), 633. <https://doi.org/10.1007/S43621-026-02931-5>
- Salsabila, I. (2025). DARI GAMEPLAY MENJADI KAJIAN KEAGAMAAN: TRANSFORMASI PRAKTIK KEAGAMAAN SEBAGAI EKSPRESI KESALEHAN GENERASI MUDA DI ROBLOX. *Makkah: Journal Of Islamic Studies*, 1(4), 92–110.
- Su, X., Li, T. M. H., & Wong, P. W. C. (2023). Expanding Sources Of Recognition: Towards An Experience-Driven Framework For Reengaging Hikikomori And Semi-Hikikomori. *Child And Adolescent Social Work Journal*, 40(5), 713–725. <https://doi.org/10.1007/S10560-021-00795-4>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &D. In *Bandung: Alfabeta*. (5th Ed.). ALFABETA, Cv.
- Susanti, S., Sembiring, C. D. B., Virjitia, E., Azzahrah, L., & Sekali, S. R. B. K. (2025). GAME ONLINE SEBAGAI GAYA HIDUP REMAJA KOS DI JALUR HIJAU MEDAN: ANALISIS PATOLOGI SOSIAL DALAM PERILAKU DIGITAL REMAJA. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(12), 264–269.
- Wang, R. (2025). *ETHICALITY OF INTRODUCING VOICE CHAT WITH A CASE STUDY OF YLE'S LINNA PARTY*.
- Yen, C.-F., Chou, W.-J., Hsiao, R. C., & Wang, P.-W. (2026). Internet Addiction, ADHD, And Adolescent Mental Health: A 1-Year Longitudinal Study Of Risk And Moderation. *Child And Adolescent Psychiatry And Mental Health*, 20(1), 36. <https://doi.org/10.1186/S13034-026-01045-0>