

**STUDI DESKRIPTIF *PROBLEMATIC ONLINE GAME USE (POGU)* PADA
PENGGUNA *GAME ROBLOX***

Syadida Abdini

(16519213)

ABSTRAK

Peminat *game Roblox* meningkat setelah masa pandemi Covid-19 berakhir. Pemain *game* ini menghabiskan waktu, tenaga dan uangnya untuk bermain *game Roblox* dan ini menunjukkan adanya potensi *problematic online game use (POGU)*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris *problematic online game use (POGU)* pada pengguna *game Roblox*. Sampel dalam penelitian ini adalah remaja pengguna *Game Roblox* dengan rentang usia 14 tahun – 21 tahun. Untuk alat ukur POGU menggunakan skala POGU berdasarkan dimensi–dimensi yang dikembangkan oleh Kim dan Kim (2010). Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif bantuan program komputer SPSS versi 25 *for Windows*.

Kata Kunci: *Problematic Online Game Use (POGU), Game Roblox, Remaja*