

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the role of loneliness in mediating relationship between low offline social support and tendency of video game addiction. This research was conducted by a survey method involving 308 elementary school students aged 9-12 years living in Malang City. This study uses multiple regression analysis using SPSS 25.0 and SEM based on components using SmartPLS3. The results of this study indicate that loneliness does not act as a mediator in the relationship between the low level of offline social support and the tendency of video game addiction with an indirect coefficient of 0.066 ($\text{sig} > 0.05$). The results of the regression analysis indicate that the low level of social support and loneliness predict the tendency of video game addiction ($F=17.55$, $p < 0.001$) with effective contribution 10.3%.

Keywords : *offline social support, tendency of video game addiction, loneliness*

Intisari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara rendahnya dukungan sosial *offline* dan kecenderungan adiksi *video game* dimediasi oleh kesepian pada anak usia akhir. Penelitian ini dilakukan dengan metode survei yang melibatkan 308 anak dengan rentang usia 9-12 tahun. Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dengan menggunakan SPSS 25.0 dan SEM berdasarkan komponen dengan bantuan SmartPLS3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian tidak berperan sebagai mediator dalam hubungan antara rendahnya dukungan sosial *offline* dan kecenderungan adiksi *video game* dengan koefisien tak langsung sebesar 0.066 ($\text{sig} > 0.05$). Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa rendahnya dukungan sosial *offline* dan kesepian secara bersama-sama dapat memprediksi kecenderungan adiksi *video game* ($F=17.55$, $p < 0.001$) dengan sumbangan efektif sebesar 10.3%.

Kata kunci : *dukungan sosial offline, kecenderungan adiksi video game, kesepia*