

202210040311357
Ferdiansyach Surya Rozak
Prodi Ilmu Komunikasi

**PENGARUH KONSUMSI KONTEN GAME ROBLOX DI MEDIA SOSIAL TIKTOK
TERHADAP SINDROM *FEAR OF MISSING OUT* (FOMO) PADA MAHASISWA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2022 UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MALANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh

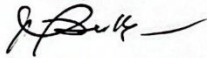
N a m a : Ferdiansyach Surya Rozak
N I M : 202210040311357
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dosen pembimbing:

Nasrullah, S.Sos., M.Si., Ph.D

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI	
PENGARUH KONSUMSI KONTEN GAME ROBLOX DI MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP SINDROM <i>FEAR OF MISSING OUT</i> (FOMO) PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2022 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG	
Diajukan Oleh :	
<u>FERDIANSYACH SURYA ROZAK</u> 202210040311357	
Telah disetujui <i>Rabu / 24 Juni 2026</i>	
Pembimbing I	
 NASRULLAH, S.Sos., M.Si., Ph.D	
Wakil Dekan I	Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
  <u>Joko Supriyanto, M.Si.</u>	 <u>Novin Farid Styowibowo, M.Si.</u>

SKRIPSI

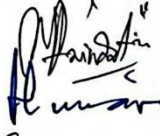
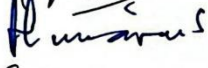
Dipersiapkan dan disusun oleh :

FERDIANSYACH SURYA ROZAK
202210040311357

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan
L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi
Rabu, 24 Juni 2026
Dihadapan Dewan Penguji

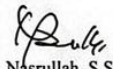
Dewan Penguji :

1. Dr. Winda Hardyanti, S.Sos., M.Si ()
2. M.Himawan Sutanto, S.Sos., M.Si ()
3. Nasrullah, S.Sos. M.Si., Ph.D ()

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  	SURAT KETERANGAN	
	Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VI/2026	
	Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:	
	Nama No. Induk Mahasiswa Program Studi Judul Skripsi	: Ferdiansyach Surya Rozak : 202210040311357 : Ilmu Komunikasi : Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang
Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan Siap Diuji . Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih		
Malang, 15 Juni 2026 Dosen Pembimbing  Nasrullah, S.Sos, M.Si.		
 UN-QA STADE Kampus I Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 253 (Hunting) F. +62 341 551 435 Kampus II Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur P. +62 341 551 149 (Hunting) F. +62 341 551 383 Kampus III Jl. Raya Togomas No 246 Malang, Jawa Timur P. +62 341 464 218 (Hunting) F. +62 341 462 435 E: webmaster@umm.ac.id		

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA : Ferdiansyach Surya Rozak
NIM : 202210040311357
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester 8 (delapan) tahun akademik 2025 / 2026 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikin surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 15 Juni 2026

Ketua Program Studi

Novin Farid Styow Wibowo, M.Si



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 464 435

Kampus II

Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 532 535

Kampus III

Jl. Raya Togomas No 246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 464 435
E: webmaster@umm.ac.id

Scanned with CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



Lembar Persetujuan Skripsi

Nama : Ferdiansyach Surya Rozak
NIM : 202210040311357
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang

Disetujui,
Pembimbing


Nasrullah, S.Sos, M.Si.

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi


Novin Farid Styowibowo, M.Si



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Scanned with CamScanner

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ferdiansyach Surya Rozak
NIM : 202210040311357
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :
Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

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

Malang, 15 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Ferdiansyach Surya Rozak



Kampus I

Jl. Bendung I Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 551 253

Kampus II

Jl. Bendungan Sutami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 551 149

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 464 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**LEMBAR PERSETUJUAN
DETEKSI PLAGIASI**

SKRIPSI/TESIS/DISERTASI DENGAN JUDUL:
Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang

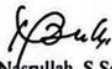
Oleh:

Nama : Ferdiansyach Surya Rozak

NIM : 202210040311357

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,
Malang, 15 Juni 2026
Pembimbing I/Promotor


Nasrullah, S.Sos, M.Si.
NIP. 10303090338

(*) Coret yang tidak perlu



STARS

Kampus I
Jl. Bendung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sitani No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 069

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

Scanned with CamScanner

TANDA TERIMA PLAGIASI



PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Tanda Terima
Plagiasi

Nama : Ferdiansyach Surya Rozak
NIM : 202210040311357

Hasil Plagiasi : 17/6

BAB I	9			
BAB II	10			
BAB III	6			

BAB IV	3			
BAB V	8			
BAB VI				



Malang, 17 Juni 2022
Admin Plagiasi Prodi,



Scanned with CamScanner

PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ferdiansyach Surya Rozak
2. NIM : 202210040311357
3. Program Studi : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Skripsi : Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang
6. Pembimbing : Nasrullah, S.Sos, M.Si.
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
04/10/2025	ACC Judul Penelitian	✓
11/10/2025	Bimbingan BAB I-III	✓
18/10/2025	Bimbingan BAB I-III	✓
29/10/2025	Bimbingan BAB I-III	✓
01/11/2025	ACC Seminar Proposal	✓
12/11/2025	Seminar Proposal	✓
14/01/2026	Revisi BAB I-III	✓
21/2025	Revisi BAB I-III	✓
07/02/2026	ACC Penelitian	✓
13/05/2026	Bimbingan BAB IV-V	✓
26/05/2026	Pengajuan Seminar Hasil	✓
02/06/2026	Seminar Hasil Online	✓
10/06/2026	Revisi dari Dosen Penguji	✓

Malang, 15 Juni 2026

Dosen Pembimbing

Nasrullah, S.Sos, M.Si.



Kampus I

Jl. Bawean 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 252 (Hunting)
F: +62 341 665 435

Kampus II

Jl. Bawean-Sukani No 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 553 603

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 218 (Hunting)
F: +62 341 465 435
E: astmester@umma.ac.id



Scanned with CamScanner

BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UMM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMMPASTI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA SEMINAR HASIL
PENELITIAN SKRIPSI

Pada Hari: Selasa
Tanggal: 2 Juni 2026
Telah dilaksanakan Seminar Hasil oleh:

Nama	Ferdiansyach Surya Rozak
NIM	202210040311357
Jurusan	Ilmu Komunikasi
Fakultas	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul Skripsi	Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok terhadap Sindrom <i>Fear of Missing Out</i> (FoMO) pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang.
Pembimbing	Nasrullah, S.Sos, <u>M.Si</u>
Dosen Penguji	Dr. Winda Hardiyanti, S.Sos, M.Si

Seminar hasil dilakukan secara daring/online melalui platform Zoom Meeting dengan tautan link <https://us06web.zoom.us/j/83688983182?pwd=MeZUMVtNcmDWynRVsq9SWeJUoYZYzv>
1. Dihadiri oleh dosen pembimbing, dosen penguji, serta 16 mahasiswa dengan daftar hadir terlampir. Penyajian seminar hasil dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

Dosen Pembimbing


Nasrullah, S.Sos, M.Si

Malang, 15 Juni 2026

Dosen Penguji


Dr. Winda Hardiyanti, S.Sos, M.Si

Mengetahui,
Kaprosdi/ Sekprodi Ilmu Komunikasi,


Novin Farid Styowibowo, M.Si



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



PRODI ILMU KOMUNIKASI



PRODI ILMU KOMUNIKASI

Kampus I
Jl. Blandong 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (paling)
F. +62 341 402 435

Kampus II
Jl. Blandong Satrio No 158 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (paling)
F. +62 341 502 003

Kampus III
Jl. Raya Tugu No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 318 (paling)
F. +62 341 402 435
E. webmaster@umma.ac.id

Scanned with CamScanner

LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

NO.	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Jingga Naraya Putri	202210040311199	Ilmu Komunikasi
2.	Nia Sulistiyawati	202210040311318	Ilmu Komunikasi
3.	Said Ahmad Assagaf	202210040311360	Ilmu Komunikasi
4.	Muhammad Farhan Ammarie	202210040311327	Ilmu Komunikasi
5.	Ikram Muhammad Zidan Lahati	202210040311167	Ilmu Komunikasi
6.	Raihan Danar Pratiya	202210040311331	Ilmu Komunikasi
7.	Dimasharyo Dwisaputro	202210040311184	Ilmu Komunikasi
8.	Ro'if Fadillah Achmad	202210040311313	Ilmu Komunikasi
9.	Daffa Haikhal Fiqih Hartanto	202210040311322	Ilmu Komunikasi
10.	M Haikal Hafif Ramdhani	202210040311324	Ilmu Komunikasi
11.	Kamili Lam'a Qadar Kautsar	202210040311364	Ilmu Komunikasi
12.	Muhammad Hisni	202210040311355	Ilmu Komunikasi
13.	Masaya Zatihanani	202210040311117	Ilmu Komunikasi
14.	Fajar Iksanudin	202210040311087	Ilmu Komunikasi
15.	Rizal Farel Agata	202210040311353	Ilmu Komunikasi
16.	Lalu Syahreza Alfaroobi	202210040311359	Ilmu Komunikasi

Malang, 15 Juni 2026

Dosen Pembimbing

Nasrullah, S.Sos, M.Si.



Kampus I
Jl. Blandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Blandung Sutarso No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 435
E. webmaster@umm.ac.id

CS Scanned with CamScanner

ABSTRAK

ABSTRAK

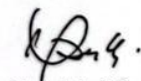
Ferdiansyach Surya Rozak, 202210040311357 Pengaruh Konsumsi Konten Game Roblox Di Media Sosial Tiktok Terhadap Sindrom Fear Of Missing Out (Fomo) Pada Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya pertumbuhan media sosial TikTok di kalangan Generasi Z dan munculnya tren konten *game* Roblox sebagai salah satu jenis konten yang banyak dikonsumsi di platform tersebut. Intensitas konsumsi konten semacam ini diduga dapat memunculkan sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO), yaitu kecemasan, ketakutan, dan kekhawatiran tertinggal dari tren yang berkembang di lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konsumsi konten *game* Roblox di media sosial TikTok terhadap sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dengan pendekatan kuantitatif tipe eksplanatif dan metode survei, yang dilandasi oleh teori *Uses and Gratification*. Populasi penelitian merupakan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang yang memenuhi kriteria tertentu, dengan jumlah sampel sebanyak 65 responden yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berskala Likert yang disebarakan secara daring, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji T dengan bantuan program SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsumsi konten *game* Roblox di media sosial TikTok berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO). Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan nilai t-hitung sebesar 7,546 yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,669, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil uji regresi linear sederhana memperoleh nilai konstanta sebesar 5,143 dan koefisien regresi sebesar 0,876 dengan arah positif, yang berarti setiap peningkatan intensitas konsumsi konten *game* Roblox di TikTok berpotensi meningkatkan tingkat FoMO pada mahasiswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,475 menunjukkan bahwa variabel konsumsi konten *game* Roblox di media sosial TikTok mampu menjelaskan 47,5% variasi sindrom FoMO, sedangkan 52,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti tipe kepribadian, tingkat literasi digital, dan penggunaan platform media sosial lainnya. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat konsumsi konten *game* Roblox di media sosial TikTok, yang dilihat dari frekuensi, atensi, dan durasi, maka semakin tinggi pula tingkat sindrom *Fear of Missing Out* (FoMO) yang dialami mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2022 Universitas Muhammadiyah Malang.

Kata Kunci: Terpaan Media, Game Roblox, TikTok, Fear of Missing Out (FoMO), Uses and Gratification

Dosen Pembimbing



Nasrullah, S.Sos, M.Si

Malang, 15 Juni 2026
Peneliti



Ferdiansyach Surya Rozak

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pertama, penulis memanjatkan rasa syukur kepada Allah SWT, yang dengan rahmat dan izin-Nya telah mengantarkan penulis melalui setiap tahapan perjalanan akademik hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Di balik setiap proses yang dijalani, terdapat begitu banyak kemudahan, pelajaran, dan kesempatan yang menjadi bagian dari karunia-Nya. Oleh karena itu, selesainya karya ini merupakan wujud syukur atas segala nikmat yang telah Allah SWT limpahkan kepada penulis.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Subiyantoro dan Bunda Nisfah Elfulaila, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi tanpa henti kepada penulis.
3. Saudara kandung serta saudara sepupu, Tasya Syafa Salsabiela S.T dan Fathul Taufiq Abiyu S.T, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
4. Rektor Universitas Muhammadiyah Malang (UMM), Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si., beserta jajaran pimpinan universitas.
5. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang (FISIP UMM), Dr. Fauzik Lendriyono, M.Si., beserta seluruh civitas akademika.
6. Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, Novin Farid Setyo Wibowo, S.Sos., M.Si., beserta jajaran program studi.

7. Dosen pembimbing, Bapak Nasrullah, S.Sos., M.Si., yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman grup “Ouch Creative”: Lalu Syahreza Afarobi, Ro’if Fadillah Achmad, Said Ahmad Assagaf, Daffa Haikhal, Raihan Danar Prastiya, M. Farhan Ammarie, dan Haikal Hafif, selaku teman dekat penulis yang selalu memberikan dukungan, kebersamaan, serta semangat selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
10. Teman-teman kos BPM 10 yang telah seperti keluarga kedua penulis, membantu penulis serta menjadi tempat dimana selalu berkumpul bersama.
11. Kopi Jaya yang telah memberikan minuman matcha yang enak, suasana nyaman, dukungan, serta menjadi salah satu tempat yang menemani penulis dalam menyelesaikan berbagai proses pengerjaan skripsi ini.
12. Last but not least, kepada saya sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Ilmu Komunikasi.

Malang, 15 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI	iii
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN	vi
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI.....	vii
TANDA TERIMA PLAGIASI.....	viii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	ix
BERITA ACARA SEMINAR HASIL.....	x
LAMPIRAN AUDIENS SEMINAR HASIL.....	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Akademis	10
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Media Baru (<i>New Media</i>).....	11
2.1.1 Media Sosial Tiktok	12
2.2 <i>Game Online</i> Roblox	17

2.2.1 <i>Game Online</i>	17
2.2.2 <i>Game Online Roblox</i>	17
2.3 <i>Fear of Missing Out (FoMO)</i>	18
2.3.1 Faktor Penyebab Fear of Missing Out (FoMO)	19
2.4 Landasan Teori	20
2.4.1 Teori Uses and Gratification	20
2.5 Penelitian Terdahulu	23
2.6 Kerangka Konseptual	25
2.7 Hipotesis	26
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Paradigma Penelitian.....	27
3.2 Pendekatan Penelitian	27
3.3 Metode Penelitian.....	28
3.4 Tipe Penelitian	28
3.5 Populasi dan Sampel	29
3.5.1 Populasi	29
3.5.2 Sampel	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6.1 Sumber Data	31
3.7. Definisi Konsep dan Operasional Penelitian	32
3.8 Uji Keabsahan Data	40
3.8.1 Uji Validitas	40
3.8.2 Uji Reliabilitas	41
3.9 Teknik Analisis Data	41
3.10 Uji Hipotesis.....	43
BAB IV	45
HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	45
4.1.1 Uji Validitas	45

4.1.2 Uji Reliabilitas	51
4.2 Deskripsi Dimensi Variabel Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial TikTok (X).....	52
4.2.1 Frekuensi.....	52
4.2.2 Atensi	54
4.2.3 Durasi	56
4.3 Deskripsi Dimensi Variabel <i>Fear of Missing Out</i> (Y).....	58
4.3.1 Kecemasan	58
4.3.2 Ketakutan	60
4.3.3 Kekhawatiran	62
4.4 Uji Normalitas	64
4.5 Uji Linearitas	65
4.6 Uji Regresi Linear Sederhana	65
4.7 Koefisien Determinasi	67
4.8 Uji T.....	68
4.9 Pembahasan	69
BAB V	77
PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78
5.2.1 Saran Akademis.....	78
5.2.2 Saran Praktis	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
Lampiran	85
Hasil Uji Validitas Variabel X	85
Hasil Uji Validitas Variabel Y	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Platform Media Sosial yang paling banyak digunakan pada tahun 2025.....	1
Gambar 1.2 Pengguna Harian Aktif Roblox	4
Gambar 1.3 Persebaran Umur Pengguna Roblox Pada Tahun 2024.....	5
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3.1 Skala Pengukuran Data Primer	32
Gambar 3.2 Tingkat Reliabilitas	41
Gambar 3.3 Rumus Uji Regresi Linier Sederhana.....	43
Gambar 3.4 Rumus Uji T	44
Gambar 4.1 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	51
Gambar 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	52
Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	64
Gambar 4.4 Hasil Uji Linearitas	65
Gambar 4.5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	66
Gambar 4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi	67
Gambar 4.7 Hasil Uji T	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Operasional Variabel Penelitian	34
Tabel 3.2 Tabel Variabel X dan Y	38
Tabel 3.3 Tabel Aitem Kuesioner X	38
Tabel 3.4 Tabel Aitem Kuesioner Y	39
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X (Konsumsi Konten Game Roblox di Media Sosial Tiktok)	45
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Y (Fear of Missing Out)	48
Tabel 4.3 Mean Data Tunggal Indikator Frekuensi (X.1)	52
Tabel 4.4 Mean Data Tunggal Indikator Atensi (X.2)	54
Tabel 4.5 Mean Data Tunggal Indikator Durasi (X.3)	56
Tabel 4.6 Mean Data Tunggal Indikator Frekuensi (Y.1)	58
Tabel 4.7 Mean Data Tunggal Indikator Ketakutan (Y.2)	60
Tabel 4.8 Mean Data Tunggal Indikator Kekhawatiran (Y.3)	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	85
Lampiran 1.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	86



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Taqwin, Fadilla, Z., Ardiawan, K. N., Masita, & Sari, M. E. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Umum* (Ed. Revisi). Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2).
- Alim, S. (2024). *DIGITAL PR: DASAR-DASAR STRATEGI KOMUNIKASI DI ERA DIGITAL* (R. Kriyantono, Ed.). Global Interactive Media. <https://www.researchgate.net/publication/382868101>
- Alt. (2015). College students' academic motivation, media engagement and fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 49. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215001788?via%3Dihub>
- Ananda, M. R. (2021). PEMANFAATAN MEDIA BARU UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DALAM MASA WABAH COVID 19. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 7(1), 577–581. www.journal.uniga.ac.id
- Andini, W., Fitriani, D., & Purba, L. K. N. (2023). Paradigma Penelitian Kuantitatif Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1).
- APJII. (2025). *SURVEI PENETRASI INTERNET DAN PERILAKU PENGGUNAAN INTERNET 2025*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Jurnal Universitas Padjajaran*, 3(1).
- Arikunto, S. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK* (15th ed.). JAKARTA : RINEKA CIPTA.
- Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). KARAKTERISTIK GENERASI Z DAN KESIAPANNYA DALAM MENGHADAPI BONUS DEMOGRAFI 2030. In *Accounting Student Research Journal* (Vol. 2, Number 1).
- Aryani, I. K. (2022). Game Online Mobile Legends. *PRIMARY*.

- Astuti, S. W., & Subandiah, D. S. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan Tik Tok Terhadap Gratifikasi Penggunaanya. *PRoMEDIA*, 7(1), 107.
- Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Backlinko Team. (2025, August 12). *Roblox User and Growth Stats You Need to Know*. BACKLINKO. <https://backlinko.com/roblox-users>
- Baran, & J, S. (2020). *TEORI KOMUNIKASI MASSA; DASAR, PERGOLAKAN, DAN MASA DEPAN (Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future) Edisi 5*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Booth, R. (2024). *What is Roblox? Everything you need to know about the online game platform*. The Guardian.
https://www.theguardian.com/games/2024/nov/18/what-is-roblox-everything-you-need-to-know-about-online-game-platform?utm_source=chatgpt.com
- Buglass, S. L., Binder, J. F., Betts, L. R., & Underwood, J. D. M. (2017). Motivators of Online Vulnerability: The Impact of Social Network Site Use and FOMO. *Nottingham Trent Institutional Repository*.
- Bungin, B. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF : Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Prenada.
- Deborah, T., Anggraeni, D., Sawah, J. S., Selatan, J., & Abstrak, I. (2022). Pengaruh Terpaan Media Terhadap Minat Berkunjung pada Sial Interfood Expo Jakarta 2022 (Studi Pada Akun Instagram @interfoodexpo). *Jurnal Publish*, 1(2), 70–175.
- Deriyanto, D., Qorib, F., Komunikasi, J. I., Tribhuwana, U., & Malang, T. (2018). PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK. *JISIP*, 7(2), 77. www.publikasi.unitri.ac.id
- Dezuanni, M., Schoonens, A., Levido, A., & Leaver, T. (2024). Digital Child Rapid Analysis series #1 ROBLOX: A Rapid Analysis. *Digital Child*.
<https://doi.org/10.26187/q42e-6047>
- Harahap, W. S., & Satriana, S. (2022). KECANDUAN TIKTOK PADA ANAK PESISIR PANTAI DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING KELOMPOK (STUDI KASUS). *AL-IRSYAD*, 12(1), 98.
<https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v12i1.12012>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Buku Metode Penelitian*

Kualitatif & Kuantitatif (H. Abadi, Ed.). CV. Pustaka Ilmu Group
Yogyakarta. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>

Jenkins, Henry. (2008). *Convergence culture : where old and new media collide*.
New York University Press.

Karo, J. L. K., Navanti, D., & Sumantyo, F. D. S. (2024). Analisis Pengaruh
Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan, Harga, Dan Lokasi Terhadap
Pengambilan Keputusan Pembelian Pada Pt. Bumi Agung Perkasa Indah.
*KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan
Manajemen*, 2(2).

Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2021). The co-evolution of two Chinese
mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok.
Mobile Media and Communication, 9(2), 229–253.
<https://doi.org/10.1177/2050157920952120>

Kimitosie, O. S., & Arif, M. (2025). KARAKTER “PEACEKIMI” PADA GAME
ROBLOX SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA KERAMIK DUA
DIMENSI GAYA NAIVISME. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 6(2), 157–
167. <http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala>

Kriyantono, R. (2017). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. K E N C A N A.

Kriyantono, R. (2022). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan
Kualitatif: Edisi Kedua* (2nd ed.). Prenada Media.

Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi
Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo
Spirit). *Journal Unair*, IV(2), 154.

Machmud, M. (2016). *Tuntutan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip
Dasar Penelitian Ilmiah* (2nd ed.). Penerbit Selaras.

Morissan. (2013). *TEORI KOMUNIKASI INDIVIDU HINGGA MASSA* (6th ed.).
K E N C A N A.

Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)* (2nd ed.).
PRENADAMEDIA GROUP.

Natasya Serliacy Sirait, P., & Brahmana, K. M. (2023). Pengaruh Intensitas
Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Fear Of Missing Out (Fomo)
pada Remaja. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.

Nazeer, J., & Abrar, W. (2025). Digital Disruption and its Impact on Youth: A
Case Study of Tiktok Videos. *Media and Communication Review*, 5(1), 102–
126. <https://doi.org/10.32350/mcr.51.06>

- Nurudin. (2011). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2007.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIKA PENELITIAN* (01 ed.). SIBUKU MEDIA. www.sibuku.com
- Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, share or create: The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 121–137. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I04.12429>
- Palmgreen, P. (1984). Uses and Gratifications: A Theoretical Perspective. *Annals of the International Communication Association*, 8(1), 20–55. <https://doi.org/10.1080/23808985.1984.11678570>
- Pratiwi, W. D., Sofawati, S., Dopo, E. A., Khairunnisa, F., & Rahmadhan, I. A. (2025). PERANAN KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT CITRA KARSA DINAMIKA. *KOMUNIKATA*, 6.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Priyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Revisi). ZIFATAMA PUBLISHING.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Purwanto, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Fear Of Missing Out(Fomo) di Kalangan Siswa Sma Negeri 1 Wajo. *PRECISE: Journal of Economic*, 3.
- Putra, Y. S. (2016). THEORITICAL REVIEW:TEORI PERBEDAAN GENERASI. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 9(2).
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2020). The Social Media Party: Fear of Missing Out (FoMO), Social Media Intensity, Connection, and Well-Being. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(4), 386–392. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1646517>
- Safitri, D., Roosyidah, A., & Wijaya, S. (2024). Perilaku Fear of Missing Out (FoMO) Pada Gaya Hidup Generasi Z di Media Sosial. *Seminar Nasional*

Universitas Negeri Surabaya, 3.

<https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/24/media-sosial-favorit-gen-z->

Setiadi, A. (2016). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK EFEKTIFITAS KOMUNIKASI. *Cakrawala: Jurnal Humaniora*, 16(2).

Silaen, S., & Heriyanto, Y. (2013). *PENGANTAR STATISTIKA SOSIAL* (1st ed.). In Media.

Sipayung, M. A., Ika, N., & Simarmata, P. (2023). PENGARUH FOMO (FEAR OF MISSING OUT) TERHADAP KECENDERUNGAN NOMOPHOBIA PADA MAHASISWA DI KOTA MEDAN. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1). http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal

Sodik, M. A., & Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, Ed.; 1st ed.). Literasi Media Publishing.
<https://www.researchgate.net/publication/314093441>

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN RND* (1st ed.). Penerbit Alfabeta.
https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

We Are Social. (2025). *Digital 2025 Indonesia*. Wearesocial.Com.
<https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025/>

West, R., & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* (5th ed.). Salemba Humanika.

Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research: An International Journal*, 16(4), 362–369. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>

Widyastuti, S. R. (2022). *BAHAN AJAR STATISTIKA INFERENSIAL* (1st ed.).

Zebah, A. C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounaboks.

Zhou, R. (2024). Understanding the Impact of TikTok's Recommendation Algorithm on User Engagement. *International Journal of Computer Science and Information Technology*, 3(2), 201–208.
<https://doi.org/10.62051/ijcsit.v3n2.24>