

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 100 remaja akhir usia 17-21 tahun bermain *game online* minimal 12 bulan. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* (*Internet Gaming Disorder Scale-9 Short Form*) dan skala kesepian (*De Jong Gierveld Loneliness Scale*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi *product moment* Pearson. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,663 dengan $p = 0,000$ ($p < 0,050$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Koefisien determinasi (R^2) antara kesepian dengan kecanduan *game online* sebesar 0,439 menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi 43,9% terhadap kecanduan *game online*, dengan demikian 56,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.

Kata kunci : kecanduan game online, kesepian, remaja akhir

ABSTRACT

This research aims to know the correlation between loneliness and online game addiction in late adolescent. The research hypothesis predicts that there is a positive correlation between loneliness and online game addiction in late adolescent. This research involved 100 late adolescent ages 17-21 years who play online game for at least 12 months. Method of data collection using online game scale (Internet Gaming Disorder Scale-9 Short Form) dan loneliness scale (De Jong Gierveld Loneliness Scale). The research data was analyzed with Pearson product moment correlation. Based on the results of data analysis obtained correlation coefficient is 0.663 with $p = 0.000$ ($p < 0,050$). These results indicate that there is a significant positive correlation between loneliness and online game addiction in late adolescent. The coefficient of determination (R^2) between loneliness and online game addiction is 0.439, indicating that the loneliness variable contributes 43.9% to online game addiction, thus 56.1% is influenced by other factors not examined.

Keywords : online game addiction, loneliness, late adolescent