

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Subjek penelitian ini berjumlah 79 orang dengan karakteristik remaja dan bermain *game online* lebih dari 2 jam per hari. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala Kesepian dan Skala Kecanduan *Game Online*. Metode analisis data yang digunakan adalah teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh koefisien korelasi $r_{xy} = 0,780$ dengan taraf signifikansi sebesar $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti ada hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,609 dimana menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi sebesar 60,9% terhadap variabel kecanduan *game online* dan sisanya sebesar 39,1% dipengaruhi oleh faktor lain, yaitu faktor waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, kepuasan hidup, kompetensi sosial dan agresi.

Kata kunci: kecanduan *game online*, kesepian, remaja

ABSTRACT

This research aims to find out the relationship between loneliness and online game addiction in adolescent. The hypothesis proposed in this study that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction in adolescent. The subjects of this study were 79 people with adolescent characteristics and playing online games for more than 2 hours per day. The method of taking sample using purposive sampling technique. Data collection was done using Loneliness Scale and Online Game Addiction Scale. The data analysis method is used technique correlation of product moment from Karl Pearson. Based on the results of the study, it is obtained that the r_{xy} correlation coefficient value is 0,780 with a significance level of $p = 0,000$ ($p < 0,05$) which means that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction in adolescent. The coefficient of determination (R^2) of 0,609 indicates that loneliness variable has a contribution of 60,9% to the variable of online game addiction and the remaining 39,1% are influenced by other factors, namely: time spent of playing games factor, life satisfaction, social competence and aggression.

Key words: adolescent, loneliness, online game addiction