

## ABSTRAK

Remaja akhir merupakan kelompok yang paling banyak menggunakan *game online*. Adiksi *game online* dapat berdampak pada emosi, dan sosial bagi remaja, hal tersebut yang memiliki andil besar pada *loneliness* yang rendah pada diri remaja, maka penting untuk mengidentifikasi hal tersebut agar dapat diberikan pencegahan sehingga remaja terhindar dari *adiksi game online* dan *loneliness* yang rendah, dimana kedua hal tersebut dapat memberikan dampak negatif pula pada aspek kehidupan lainnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *loneliness* dengan adiksi *game online* pada remaja akhir. Adapun Hipotesis penelitian ini adalah ada Hubungan positif antara *Loneliness* dengan Adiksi *Game Online* Pada Remaja Akhir. subjek penelitian ini ialah remaja akhir sebanyak 160 orang berusia rentang 18-21 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah skala likert dengan teknik analisis data yaitu analisis korelasi *product moment* yang diinterpretasikan menggunakan kaidah-kaidah dalam perhitungan. Adapun hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *loneliness* dengan *adiksi game online* pada remaja akhir, Hasil penelitian ini memperoleh koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) sebesar 0,258 dengan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,067. Hal ini menunjukkan bahwa *loneliness* memiliki kontribusi terhadap *adiksi game online* sebanyak 6,7%. Sedangkan sebanyak 93,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata Kunci :** *Loneliness, Adiksi Game Online, Remaja Akhir*

## ABSTRACT

*Late teens are the group that uses online games the most. Online game addiction can have an emotional and social impact on teenagers, this has a big contribution to low loneliness in teenagers, so it is important to identify this so that prevention can be given so that teenagers avoid online game addiction and low loneliness, where Both of these things can also have a negative impact on other aspects of life. The aim of this research is to find out whether there is a relationship between loneliness and online game addiction in late adolescents. The hypothesis of this research is that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction in late teens. The subjects of this research were 160 late adolescents aged 18-21 years. The data collection method used is a Likert scale with data analysis techniques, namely product moment correlation analysis which is interpreted using calculation rules. The research results show that there is a significant positive relationship between loneliness and online game addiction in late teens. The results of this research obtained a correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) of 0.258 with a determination coefficient ( $R^2$ ) of 0.067. This shows that loneliness contributes to online game addiction by 6.7%. Meanwhile, the remaining 93.3% was influenced by other factors not examined in this study.*

**Keywords:** *Loneliness, Online Game Addiction, Late Adolescence*