

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan *ame online* pada remaja. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan game online pada remaja. Subjek penelitian ini berjumlah 130 remaja. Pengambilan data penelitian menggunakan teknik purposive sampling dengan karakteristik remaja yang berusia 12-20 tahun. Metode pengumpulan data menggunakan skala kesepian dan kecanduan game online. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan program SPSS. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil korelasi (r_{xy}) = 0,414 dengan $p = 0,000$ ($p < 0,010$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dengan kesepian pada remaja. Hal ini menunjukkan hipotesis yang diajukan diterima. Koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,172 menunjukkan bahwa variabel kesepian memberikan sumbangan efektifitas sebesar 17,2% terhadap variabel kecanduan game online dan sisanya 82,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : kecanduan *game online*, kesepian

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between loneliness and online game addiction in teenager. The hypothesis in this research is that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction in teenager. The subjects of this research were 130 teenager. Research data was collected using a purposive sampling technique with the characteristics of teenager aged 12-20 years. Data collection methods used the loneliness scale and online game addiction scale. The data analysis technique uses product moment correlation analysis with the SPSS program. Based on the results of data analysis, correlation results were obtained ($r_{xy} = 0.414$ ($p < 0.010$)). These results show that there is a positive relationship between loneliness and online game addiction in teenager. This shows that the proposed hypothesis is accepted. The coefficient of determination (R^2) obtained was 0.172, indicating that the loneliness variable contributed 17,2% to the online game addiction variable and the remaining 82.8% was influenced by other factors.

Keyword: *Loneliness, Online Game Addiction*