

HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA

Rosita Hanna Arinta

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Rositahannaarinta@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 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 dalam penelitian ini berjumlah 85 orang yang memiliki karakteristik remaja berusia 17-20 tahun dan bermain *game online* selama lebih dari 4 jam sehari. Pengambilan data penelitian ini menggunakan skala kesepian dan skala kecanduan *game online*. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0.389 dengan $p = 0.000$ ($p < 0.01$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.151, variabel kesepian memiliki kontribusi sebesar 15.1% terhadap variabel kecanduan *game online* pada remaja dan sisanya 84.9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Kata kunci: Kesepian, Kecanduan *Game Online*, Remaja

***CORRELATION BETWEEN LONELINESS WITH GAME
ONLINE ADDICTION IN ADOLESCENT***

Rosita Hanna Arinta

The Faculty of Psychology University of Mercu Buana Yogyakarta

rositahannaarinta@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the correlation between loneliness with game online addiction in adolescent. The hypothesis of this study was that there is a positive correlation between loneliness with game online addiction in adolescent. Total subject of this study includes 85 individuals with characteristics such as adolescent who age ranging from 17 to 20 years old and played game online for more than 4 hours a day. Retrieval of this research data using the loneliness scale and game online addiction scale. The data analysis technique using product moment correlation from Pearson. Based on the result of data analysis, correlation coefficient (r_{xy}) is up to 0.389 with $p = 0.000$ ($p < 0.01$). This indicates a significant positive correlation between loneliness and game online addiction in adolescent. The proven hypothesis in this study result in determination coefficient (R^2) 0.151, loneliness variable contributing 15.1% to game online addiction, while the other 84.9% is affected by other factors.

Keyword : loneliness, game online addiction, adolescent