

## HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECANDUAN *GAME* *ONLINE* PADA MAHASISWA

Clemens Augustofer Pijoh

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[smithclemens@gmail.com](mailto:smithclemens@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan adalah semakin tinggi *kesepian* semakin tinggi pula kecanduan pada *game online* sebaliknya semakin rendah *kesepian* semakin rendah pula kecanduan pada *game online*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 60 orang yang memiliki karakteristik bermain *game online* 2 sampai 3 jam per hari atau lebih dari 14 jam per minggu. Cara pengambilan subjek dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengambilan data penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala kesepian. Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi product moment dari Karl Pearson. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) = 0,908 dengan  $p = 0,0001$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online*. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,824 yang menunjukkan bahwa variabel kesepian memiliki kontribusi 82,4% terhadap kecanduan *game online*.

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

**THE RELATIONSHIP BETWEEN LONELINESS AND ONLINE GAME  
ADDICTION IN COLLEGE STUDENTS**

Clemens Augustofer Pijoh  
Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta  
[smithclemens@gmail.com](mailto:smithclemens@gmail.com)

***Abstract***

*This research aims to determine the relationship between loneliness and online game addiction in college students. The hypothesis proposed is that the higher the loneliness the higher the addiction to online games, conversely, the lower the loneliness the lower the addiction to online games. Subjects in this research amounted to 60 people who have the characteristics of playing online games 2 to 3 hours per day or more than 14 hours per week. The method of taking the subject using purposive sampling method. Retrieval of research data using the scale of online game addiction and the scale of loneliness. The analysis technique used is the Karl Pearson product moment correlation. Based on the results of data analysis, the correlation coefficient ( $r_{xy}$ ) = 0.908 with  $p = 0.0001$  ( $p < 0.05$ ), which means that there is a significant relationship between loneliness and online game addiction. The acceptance of the hypothesis in this study shows the coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.824 which indicates that the loneliness variable has a contribution of 82.4% to online game addiction.*

**Keywords:** *Loneliness, online game addiction*