**HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECANDUAN**

***GAME ONLINE* PADA REMAJA**

Rosita Hanna Arinta

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

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

**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 dalam penelitian ini berjumlah 85 orang yang memiliki karateristik 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 (rxy) sebesar 0.389 dengan p = 0.000 (p < 0.01), yang berarti ada hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R²) 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](mailto:Rositahannaarinta@gmail.com)

**Abstrak**

*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 (rxy) 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 (R²) 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*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dengan menghasilkan produk-produk teknologi yang dapat memberikan manfaat bagi manusia, salah satunya *internet* (Ameliya, Febriandari, Nauli & Rahmalia, 2016). Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) dalam risetnya pada 2013 menyatakan bahwa jumlah pengguna *internet* terus tumbuh secara signifikan hingga 22% dari 62 juta pengguna pada tahun 2012 menjadi 74,57% juta pengguna pada tahun 2013. Pengguna *internet* rata-rata menghabiskan waktu selama 3 jam lebih sehingga menimbulkan potensi berkembangnya industri *game online* di Indonesia (Ezrananta, 2016). Eva (dalam Herudin, 2014) mengatakan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% - 10% setiap tahunnya. *Game online* menarik perhatian dari berbagai kalangan, seperti anak-anak, remaja dan dewasa. Namun banyak dari kalangan remaja yang larut dengan *game online*. Menurut Papalia, Olds, & Feldman (2009) masa remaja dimulai pada usia 11 tahun atau 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal 20 tahun. Remaja cenderung menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktivitas rekreasi yang sedang populer di kalangan sebayanya, salah satunya adalah *game online*.

Griffiths & Wood (dalam Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan *game online* daripada orang dewasa. Remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada orang dewasa, karena remaja memiliki lebih banyak waktu luang dan tanggung jawab yang lebih rendah dari orang dewasa, serta remaja memiliki jadwal kegiatan mingguan yang lebih fleksibel daripada orang dewasa (Griffiths, dalam Nirwanda & Ediati, 2016). Minat remaja dalam *game online* cukup besar, sehingga kebiasaan bermain *game online* tersebut dapat merugikan diri sendiri. Remaja rela menghabiskan uangnya untuk bermain *game online*, bahkan cukup banyak remaja yang tidak memperdulikan dirinya sendiri karena terlalu larut dalam bermain *game online*, seperti tidak menjaga kesehatannya, tidak belajar, dan kurang tidur. Karena hal tersebut, dikhawatirkan akan memberikan dampak yang buruk bagi mereka sendiri, yaitu para remaja akan mengalami kecanduan *game online* (Ardianasari, 2013).

Menurut Lemmens, dkk, (2009) kecanduan *game online* adalah penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada video *game* atau *game* komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah, pengguna tidak dapat mengendalikan penggunaan *game online* yang berlebihan tersebut. Sedangkan menurut Soetjipto (dalam Pratiwi, Andayani, Karyanta, 2012) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif secara berulang-ulang untuk memuaskan diri dalam bermain *game online*. Individu dapat dikatakan kecanduan *game online* jika individu tersebut terus bermain *game online* lebih dari 4-6 jam sehari (Ayu & Saragih, 2016). Lemmens, dkk, (2009) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* terdiri dari 7 aspek, yaitu *salience* (kepentingan), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *relapse* (kekambuhan), *withdrawal* (menarik diri), *conflict* (konflik), dan *problems* (masalah).

Hasil survey yang dilakukan oleh Yee (dalam Martanto, Hardjono, & Karyanta, 2014) menunjukkan bahwa sebanyak 60,9% subjek menghabiskan waktunya selama 10 jam berturut-turut untuk bermain *game online.* Dalam satu minggu, rata-rata subjek dapat menghabiskan waktu sebanyak 40 jam hanya untuk bermain *game online*. Menurut Kusumadewi (2009) di Indonesia terdapat 54,1% remaja berusia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online*. Sedangkan menurut Ezrananta (2016) di Indonesia terdapat 80% pemain *game online* yang berusia 15-25 tahun. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 8 orang remaja yang berusia 17-20 tahun pada tanggal 23 April 2017 disalah satu *game center* di Yogyakarta, didapatkan hasil yang menunjukkan 5 dari 8 orang remaja menunjukkan bahwa mereka mengalami kecanduan *game online*. Hal tersebut diketahui pada aspek *tolerance*, mereka bermain *game online* selama 2-4 jam sehari atau bahkan lebih dari 4 jam sehari, mereka akan bermain sampai mereka merasa puas. Serta aspek *salience* dan *withdrawal*, mereka merasa tidak tenang jika tidak bermain *game online* dalam sehari saja dan terus memikirkannya. Sebanyak 5 dari 8 orang remaja tersebut juga mengatakan bahwa *game online* dapat membuat mereka lupa dengan masalah yang sedang dihadapi, yang sesuai dengan aspek *mood modification*. Tetapi mereka juga mengatakan bahwa karena bermain *game online*, mereka mengalami beberapa permasalahan dengan orang lain, seperti berbohong kepada orang tua, jarang bersosialisasi dengan orang lain, dan lebih nyaman bermain dengan sesama pemain *game online*, hal tersebut sesuai dengan aspek *conflict* dan *problems*.

Beberapa faktor menyebabkan seseorang menjadi kecanduan *game online* menurut Lemmens, dkk, (2009) yaitu rasa kesepian, waktu yang dihabiskan untuk bermain, kepuasan hidup yang rendah, dan adanya agresi. Berdasarkan faktor-faktor yang telah dikemukakan tersebut maka diasumsikan kesepian rebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini karena *game online* merupakan salah satu media penghibur bagi seseorang ketika sedang merasakan kesepian (Ezrananta, 2016). De Jong Gierveld, Van Tilburg, & Dykstra (2006) mendefinisikan kesepian sebagai situasi yang dialami individu ketika adanya keterbatasan hubungan yang dirasakan tidak menyenangkan, dimana jumlah hubungan (jumlah orang yang dikenal) dianggap kurang dari memadai atau tidak tercapainya keintiman yang diinginkan. Sedangkan Bruno (2000) mendefinisikan kesepian sebagai keadaan mental dan emosional yang terutama dicirikan oleh adanya perasaan terasing dan kurangnya hubungan yang bermakna dengan orang lain. Weiss (dalam De Jong Gierveld, dkk, 2006) menyebutkan adanya 2 aspek kesepian, yaitu kesepian emosional dan kesepian sosial. Kesepian emosional merupakan kesepian yang timbul oleh kurangya hubungan yang dekat dan intim. Kesepian emosional disebabkan oleh tidak terpenuhinya kebutuhan keterikatan (*attachment*) dengan orang lain. Sedangkan kesepian sosial merupakan kesepian yang ditimbulkan oleh kurangnya hubungan dalam bentuk keanggotaan pada suatu kelompok, dimana kelompok tersebut memiliki kesamaan minat. Kesepian sosial disebabkan karena tidak terpenuhinya kebutuhan integrasi sosial berupa jaringan sosial yang memiliki kesamaan minat.

Kesepian sering terjadi pada seseorang yang memiliki konflik sosial dengan orang lain disekitarnya, hal tersebut sering terjadi pada remaja (Martanto, dkk, 2014). Berdasaran tingat usia remaja memiliki tingkat kesepian yang lebih tinggi daripada kelompok usia lainnya (Perlman & Peplau, dalam Missasi, 2015). Hal tersebut karena remaja lebih sering merasakan kesepian ketika merasa ditolak, terasing, dan tidak mampu untuk memiliki peran dalam lingkungannya (Rice, dalam Sari & Hidayati, 2015). Survey yang dilakukan oleh *Mental Health Foundation* di Inggris pada tahun 2010 mengemukakan bahwa dari 2256 orang ditemukan sebanyak 24% merasakan kesepian. Subjek yang berusia 18-34 tahun lebih merasakan kesepian daripada subjek yang berusia diatas 55 tahun (*Mental Health Foundation*, 2010). Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh majalah *Psychology Today* di Amerika memperlihatkan bahwa dari 40.000 individu, seringkali yang merasakan kesepian adalah kelompok usia remaja, yaitu sebanyak 79% (Sears, dalam Missasi, 2015).

Perlman & Peplau (dalam Missasi, 2015) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa dimana perasaan kesepian pertama kali muncul dan lebih sering dirasakan serta lebih mudah untuk dikenali oleh individu yang merasakannya. Remaja yang merasakan kesepian akan mencari suatu hal yang dapat menghilangkan perasaan kesepiannya tersebut untuk menghibur dirinya, salah satunya adalah dengan bermain *game online* (Martanto, dkk, 2014). Remaja yang merasa kesepian berasumsi bahwa bermain *game online* dapat menjadi pilihan sebagai sarana penanggulangan (*coping*) terhadap rasa kesepian yang dialaminya (Prabowo & Juneman, 2012). Ketika para remaja terlalu asyik bermain *game online*, mereka akan bermain secara terus menerus hingga merasakan kepuasan. Waktu yang digunakan untuk bermain *game online* menjadi semakin meningkat setiap harinya dan akan merasa kesulitan untuk mengontrol keinginannya untuk bermain *game online* (Martanto, dkk, 2014). Ketika para remaja tersebut kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk bermain *game online* hingga merasakan dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan, maka dapat dikatakan bahwa remaja tersebut mengalami kecanduan *game online* (Ardianasari, 2013).

**METODE PENELITIAN**

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 85 orang. Karakteristik subjek yang memenuhi untuk penelitian ini adalah remaja berusia 17-20 tahun dan individu yang bermain *game online* selama lebih dari 4 jam sehari. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Skala Kecanduan *Game Online* dan Skala Kesepian. Bentuk skala yang digunakan adalah model skala *likert* dengan 6 alternatif jawaban untuk Skala Kecanduan *Game Online*, yaitu Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), Kadang-kadang (KD), Sering (SR), Sangat Sering (SS), dan Selalu (SL). Sedangkan teknik penilaian Skala Kesepian berisi 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala Kesepian dibuat tanpa menggunakan alternative jawaban netral dengan tujuan untuk mengurangi pengaruh kecenderungan jawaban netral dan mendorong subjek untuk memutuskan jawaban positif atau negatif (Azwar, 2013). Skala-skala ini terdiri dari aitem-aitem pernyataan yang bersifat *favourabel* karena mendukung langsung atribut yang hendak diukur (Azwar, 2015).

Hasil daya beda aitem Skala Kecanduan *Game Online* bergerak dari 0.322 sampai 0.870 dengan koefisien reliabilitas alpha sebesar 0.961. Sedangkan hasil daya beda aitem Skala Kesepian bergerak dari 0.337 sampai dengan 0.663 dengan koefisien reliabilitas alpha sebesar 0.914. Analisis data yang digunakan untuk mengungkap hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja adalah teknik analisis korelasi *product moment* dari Pearson.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji Normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov – Smirnov Test.* Uji normalitas kecanduan *game online* menunjukkan K-S Z = 0.065 (p > 0.050) yang berarti sebaran data variabel kecanduan *game online* adalah normal. Uji normalitas variabel kesepian menunjukkan K-S Z = 0.081 (p > 0.050) yang berarti sebaran data variabel kesepian adalah normal. Sedangkan untuk uji linieritas nilai signifikansi linieritas 0.000 (p < 0.050) yang artinya adanya hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung dengan koefisien linieritas sebesar F = 14.793. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi (rxy) sebesar 0.389. dengan taraf signifikansi sebesar p = 0.000 (p < 0.010) yang berarti terdapat korelasi yang positif antara kesepian dengan kecanduan *game online*, sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini juga diketahui koefisien korelasi (rxy) ≥ 0.050, maka dapat disimpulkan bahwa keeratan korelasi pada hipotesis ini kuat (Gani & Amalia, 2015). Kuatnya keeratan korelasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kesepian maka akan semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah kesepian maka akan semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja. Variabel kesepian memiliki kontribusi sebesar 15.1% terhadap variabel kecanduan *game online* pada remaja dan sisanya 84.9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prabowo & Juneman (2012) tentang penerimaan teman sebaya, kesepian dan kecanduan *game online* pada remaja. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi pula kecanduan *game online*, penerimaan teman sebaya memiliki pengaruh tak langsung (*in-direct effect*) terhadap kecanduan *game online.*

Remaja yang merasakan kecanduan kesepian akan mengatasi dan mengalihkan kesepiannya dengan cara bermain *game online* sehingga mengakibatkan kecanduan (Martanto, dkk, 2014). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna *internet* di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* atau *internet* (Young, 2009), maka dengan menggunakan *game online* memungkinkan para pemain *game online* dapat saling berinteraksi dan mendapatkan hubungan yang diinginkan sehingga tidak merasa kesepian. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa subjek penelitian memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah yaitu sebanyak 63 orang (74.11%), lalu dalam kategori sedang sebanyak 22 orang (25.88%) dan tidak ditemukan subjek dalam kategori tinggi (0%). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini secara umum memiliki kecanduan *game online* dalam kategori rendah. Selanjutnya subjek penelitian yang memiliki tingkat kesepian yang sedang sebanyak 55 orang (64.70%), lalu dalam kategori rendah sebanyak 28 orang (32.94%) dan 2 orang (2.35%) memiliki perasaan kesepian yang tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini secara umum memiliki perasaan kesepian dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada remaja. Artinya, semakin tinggi kesepian yang dirasakan remaja maka akan semakin tinggi kecanduan *game online*. Sebaliknya, semakin rendah kesepian yang dirasakan remaja maka akan semakin rendah juga kecanduan *game online.*

**SARAN**

1. Bagi Subjek Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, disarankan kepada para remaja untuk dapat mengurangi penggunaan *game online* agar tidak mengalami kecanduan *game online* dengan cara melakukan perubahan secara bertahap dengan mengurangi durasi bermain *game online* perharinya, misalnya mengurangi 10 menit perhari, lalu ditingkatkan keesokannya selama 20 menit. Selain itu dapat dengan membatasi penggunaan media seperti *smartphone* atau komputer yang digunakan untuk bermain *game online*. Selain itu dapat juga dengan cara melakukan aktivitas atau hobi yang lain sehingga dapat mengatasi kecanduan *game online* secara perlahan. Sedangkan untuk mengurangi kesepian, disarankan kepada para remaja untuk lebih meningkatkan komunikasi dengan orang lain, seperti keluarga atau teman sebaya agar dapat terhindar dari perasaan kesepian. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan komunikasi seperti mengikuti organisasi di lingkungan tempat tinggal atau kampus, mengikuti komunitas hobi, lebih terbuka terhadap orang tua dan menjalin hubungan yang baik dengan teman-teman. Jika komunikasi yang terjalin antara orang tua atau teman sebaya dapat meningkat maka hal tersebut dapat menekan terjadinya kecanduan *game online*.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama:

1. Pada penelitian ini, variabel kesepian memberikan kontribusi sebesar 15.1 % terhadap variabel kecanduan *game online*, oleh sebab itu diharapkan untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang lain seperti faktor waktu yang dihabiskan untuk bermain, faktor kepuasan hidup yang rendah dan faktor agresi.
2. Penggunaan subjek dalam penelitian ini adalah remaja akhir, sehingga dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan kategorisasi yang relatif lebih variatif dari segi rentang usia seperti dewasa atau anak-anak sehingga dapat memberikan pandangan lain mengenai keterhubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online*.

# DAFTAR PUSTAKA

Ardianasari, L. (2013). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang. (Undergraduate Thesis). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.

Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Fakultas Psikologi. 5 (2), 167-173.

Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

\_\_\_\_\_\_\_\_. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Bruno, F. J. (2000). *Conquer Loneliness, Menakhlukan Kesepian.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

De Jong Gierveld, J., Van Tilburg, T. G., & Dykstra, P. A. (2006). Loneliness and Social Isolation. In D. Perlman & A. Vangelisti (Eds.), *The Cambridge Handbook of Personal Relationships (pp.485-500).* Cambridge, UK: Cambridge University Press. ISBN-13 978-0-521-82617-4 hardback; 978-0-521-53359-1 paperback.

Ezrananta, A. D. (2016). Hubungan Antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. (*Skripsi*). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Fakultas Psikologi.

Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. HD. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Pekanbaru: Universitas Riau. Program Ilmu Keperawatan. 4 (1), 50-56.

Gani, I. & Amalia, S. (2015). *Alat Analisis Data: Aplikasi Statistik untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta: ANDI.

Herudin. (2014). Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online. http://www.tribunnews.com/iptek/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online.

Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja. (*Skripsi*). Jakarta: Universitas Indonesia. Fakultas Psikologi.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent. Media Psychology. 12 (1), 77-95.

Martanto, A., Hardjono, & Karyanta, N. A. (2014). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran.

Mental Health Foundation. (2010). The Mental Health Foundation Survey. The Lonely Society. Inggris: Mental Health Foundation.

Missasi, V. (2015). Hubungan Antara Kualitas Persahabatan dan Self Esteem dengan Loneliness. (*Skripsi*). Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Fakultas Psikologi.

Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*. Semarang: Universitas Diponegoro. Fakultas Psikologi. 5 (1), 19-23.

Papalia, D. E, Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.

Prabowo, O., & Juneman. (2012). Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara Jakarta. Fakultas Humaniora. 28 (1), 9-18.

Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surabaya. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran. 1 (2), 1-15.

Sari, L. G., & Hidayati, F. (2015). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kesepian pada Remaja (Studi Korelasi pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Semarang). *Jurnal Empati*. Semarang: Universitas Diponegoro. Fakultas Psikologi. 4 (2), 163-168.

Young, K. (2009). Understanding Online Game Addiction and Treatment Issue for Adolescents. The American *Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.