

## Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang

Annasaul Putri, Yuninda Tria Ningsih

Psikologi, Universitas Negeri Padang

Email: <sup>1)</sup>[Annaasaulputri97@gmail.com](mailto:Annaasaulputri97@gmail.com), <sup>2)</sup>[Yuninda@gmail.com](mailto:Yuninda@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di Kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan kuantitatif korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Kota Padang yang telah bermain *game online X* selama 12 bulan dan bermain selama 30 jam perminggu dan teknik penarikan sampel dengan menggunakan teknik *snowball sampling* dengan jumlah subjek sebanyak 123 orang. Didalam pengambilan data ini menggunakan skala kesepian yang diadaptasi dari UCLA *Loneliness Scale* yang disusun oleh Russel dan skala kecanduan *game online* yang disusun oleh peneliti. Analisis data menggunakan teknik *product moment correlation*. Hasil penelitian sebesar  $\text{sig} = 0,618$  ( $\text{sig} > 0,05$ ) yang artinya tidak terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di Kota Padang.

**Kata kunci** : kesepian, kecanduan *game online*, mahasiswa yang bermain *game online X*.

### Abstract

This study aims to determine the relationship between loneliness and addiction to online games in students who play online games X in the city of Padang. This research uses quantitative methods with a quantitative correlational research design. The population in this study were students of the city of Padang who had been playing online game X for 12 months and played for 30 hours per week and the sampling technique used snowball sampling technique so that the number of subjects was 123 people. In this data collection, the loneliness scale was adapted from the UCLA Loneliness Scale compiled by Russell and the online game addiction scale compiled by the researcher. Data analysis using the product moment correlation technique. The results showed a significance level of  $\text{sig} = 0.618$  ( $\text{sig} > 0.05$ ), which means that there is no relationship between loneliness and online game addiction in students who play online games X in the city of Padang.

**Keywords**: *loneliness, addiction to online games, students who play online games X.*

### PENDAHULUAN

Zaman sekarang ini teknologi berkembang sangat pesat, salah satunya yaitu perkembangan internet. Horigan (2002) menyatakan internet semakin banyak di akses di seluruh dunia dan terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan, salah satunya yaitu untuk hiburan seperti menonton video, mendengarkan musik, *download* dan bermain *game*. Bogdanowicz et al (Eskasasnanda, 2017) menyatakan bahwa *game online* adalah permainan berbasis elektronik yang bisa digunakan dengan komputer maupun televisi. Zebah (2012) menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang digunakan dengan menggunakan akses internet dan perangkatnya tidak terbatas, *game online* bisa dimainkan melalui hp, komputer, dan lain-lain. Salah satu jenis permainan *game online* saat ini yaitu *game online X*.

*Game online X* adalah game dengan *gendre* MOBA (*multiplayer online battle arena*), game ini dimainkan secara bersamaan dan memiliki tim, dalam satu tim terdiri dari 5 anggota. Pemain dapat memilih siapa anggota timnya dan juga dapat memilih heronya sendiri. Permainan *game online X* memiliki konsep tersendiri yaitu untuk menyerang dan mengalahkan tim lawan (Rani, 2018). Durasi dalam bermain yaitu 20-30 menit dalam satu sesi. Lamanya waktu bermain dalam satu sesi tergantung kuat lemahnya pihak lawan, jika pihak lawan lemah maka permainan akan cepat selesai, akan tetapi jika pihak lawan kuat maka permainan akan lama selesai (Rani,2018). *Game online X* merupakan salah satu jenis *game* yang banyak diminati saat ini, seperti yang telah dikutip dari (Librianty, 2018) menunjukkan bahwa pada tahun 2018 pemain *game online X* di dunia sebanyak 170 juta pengguna aktif dan di Indonesia pengguna *game online X* lebih dari 50 juta.

Indonesia dan luar negeri telah sering mengadakan *tournament game online X*. *Tournament game online X* juga diadakan di Sumatera Barat, salah satu kota yang sering mengadakan yaitu kota Padang dan peserta yang ikutinya cukup banyak. Dari hasil wawancara pada tanggal 8 Januari 2020 dengan salah satu panitia *tournament game online X* di Padang, yang menyatakan terdapat 66 tim yang mendaftar sebagai peserta dalam *tournament* tersebut pada bulan Desember 2019. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani dan Rinaldi (2019) menyatakan bahwa tingkat kecanduan *game online* mahasiswa yang bermain *game online* pubg di Kota Padang termasuk ke dalam kategori tinggi. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017) menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di Kota Bukittinggi termasuk ke dalam kategori sedang.

Assosiation (2013) mengatakan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* mengabdikan waktu selama 30 jam per minggu, serta dalam sehari memainkan *game online* dengan waktu 4 – 6 jam atau lebih (Ayu & Saragih, 2016). Istiqomah dan Suyadi (2018) menyatakan bahwa kecanduan *game* adalah suatu kegiatan yang berlebihan dalam bermain *game online* maupun *offline* sehingga mempengaruhi individu tersebut, kehidupan sosial, lingkungan keluarga, pekerjaan, pendidikan ataupun yang lainnya. Seay dan Kraut (2007) menyatakan bahwa kecanduan *game online* adalah ketika *game online* menjadi aktifitas utama dan mengabaikan aktifitas yang lain, menimbulkan konflik dan gelisah ketika tidak bisa bermain *game online*.

Dampak kecanduan *game online* dapat terlihat setelah bermain selama 12 bulan. *World Health Organization* (WHO) mengatakan bahwa GD (*game disorder*) sudah masuk ke dalam *International Clasification of Diseases* (ICD) revisi ke-11 sebagai pola perilaku bermain *game* baik itu *video game* maupun *digital game* yang ditandai dengan adanya kontrol yang buruk ketika bermain *game*, menjadikan *game* sebagai prioritas utama dibandingkan kegiatan lainnya dalam kehidupan sehari-hari, serta peningkatan waktu bermain *game* walaupun mengalami dampak negatif.

Kecanduan *game online* dapat membuat pemain merasa bahagia, kepuasan, merasakan tantangan, dan lain-lain, namun dengan penggunaan yang berlebihan akan memberikan dampak negatif pada kehidupan pemain, seperti relasi sosial (berbuat kriminal, penarikan diri dari lingkungan, dan perilaku buruk terhadap keluarga), kesehatan (mengurangi jam tidur, pola makan tidak teratur, sakit kepala, sakit punggung, kecemasan sosial, dan depresi), prestrasi akademik (bolos, *drop out*, dan hilangnya kesempatan pendidikan), serta pekerjaan (kehilangan pekerjaan atau karir) (Istiqomah & Suyadi, 2018).

Peneliti telah melakukan wawancara 5 orang subjek terhadap mahasiswa di Kota Padang. Berdasarkan hasil wawancara dari subjek dapat disimpulkan bahwa kesepian menjadi faktor penyebab mereka mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, yang mengakibatkan mereka mengalami dampak negatif akibat bermain berlebihan. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yu, Li, Liu, dan Zhang (2019) menyatakan bahwa kesepian merupakan salah satu penyebab seseorang bermain *game online*. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Qin;Caplan;Lemmens (Yu et, al, 2019), yang mengatakan bahwa ketika seseorang merasa kesepian maka ia lebih suka

bermain *game online*. Parsons (2006) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa kesepian menjadi penyebab seseorang kecanduan *game online*. Hasil temuan ini sesuai dengan temuan yang dilakukan Seay dan Kraut (2007) yang menemukan bahwa kesepian merupakan salah satu alasan terkuat yang menyebabkan kecanduan *game online*. Namun penelitian yang dilakukan oleh Kanat (2019) di Turki mendapatkan hasil bahwa kesepian tidak memiliki hubungan dengan kecanduan *game online*.

Kesepian adalah hasil penilaian seseorang terhadap hubungan sosial yang tidak menyenangkan. Perlman dan Peplau (1998) menyatakan kesepian merupakan suatu emosi negatif dan saat berada di tengah kerumunan orang banyak seseorang bisa merasa kesepian. Menurut (Gierveld, van Tilburg, & Dykstra, 2009), kesepian adalah situasi yang terjadi karena kurangnya kualitas suatu hubungan. Hal ini termasuk ke dalam situasi dimana hubungan yang terjadi lebih kecil daripada yang diinginkan, serta situasi kelekatan atau keintiman yang diinginkan belum terwujud. Weiss (Gierveld, van Tilburg, & Dykstra, 2009) mengelompokkan kesepian ke dalam dua jenis yaitu kesepian emosional dan kesepian sosial. Kesepian emosional adalah keadaan yang timbul karena kehilangan seseorang yang lekat dengan individu. Sedangkan kesepian sosial adalah keadaan yang timbul karena hilangnya hubungan sosial. Weiss (Perlman, D, & Peplau, 1973) juga menyatakan bahwa kesepian emosional lebih menyakitkan daripada kesepian sosial, kesepian sosial terbentuk dari adanya campuran perasaan ditolak atau perasaan tidak dapat diterima, yang diikuti oleh rasa bosan.

Berdasarkan fenomena yang telah deskripsikan di atas, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti “hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota padang”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif korelasional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kesepian dan variabel terikatnya adalah kecanduan *game online*. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Kota Padang yang telah bermain *game online* X selama 12 bulan dan bermain selama 30 jam perminggu dan teknik penarikan sampel dengan menggunakan teknik *snowball sampling* sehingga didapatkan jumlah subjek sebanyak 123 orang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala, untuk skala kesepian menggunakan skala kesepian yang diadaptasi dari *UCLA Loneliness Scale* yang dari Russell dengan jumlah aitem sebanyak 20 aitem dan diuji coba oleh peneliti sehingga terdapat 1 aitem yang gugur, validitas yang didapatkan setelah uji coba sebesar 0.325 sampai 0.760 serta reliabilitas yaitu sebesar 0.922 (Akhtar & Azwar, 2019), sedangkan untuk skala kecanduan *game online* disusun oleh peneliti sendiri dengan jumlah aitem sebanyak 55 aitem dan setelah dilakukan uji coba kepada 690 subjek yang bermain *game online* di seluruh Indonesia didapatkan hasil validitas, yaitu 21 aitem gugur dan 34 aitem yang valid, sehingga pada skala kecanduan *game online* peneliti menggunakan skala sebanyak 34 aitem dan memiliki validitas sebesar 0,301 sampai 0,589 serta reliabilitas sebesar 0,882. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *product moment correlation coefficient* yang dikemukakan oleh Pearson. Tujuannya untuk dapat menggambarkan korelasi atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang sama-sama berjenis rasio atau interval (Winarsunu , 2012).

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil dari penelitian, didapatkan skor hipotetik dan skor empiris dari skala kesepian dan skala kecanduan *game online*. Rata-rata empiris kesepian adalah sebesar 37.69 dan rata-rata hipotetiknya sebesar 47.5. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum rata-rata empiris lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hipotetik, artinya kesepian subjek dalam penelitian ini lebih rendah daripada populasi pada umumnya. Kemudian rata-rata empiris pada kecanduan *game online* adalah sebesar 85,16 dan rata-rata hipotetiknya sebesar 85.

Hal ini menunjukkan bahwa secara umum rata-rata empiris subjek penelitian lebih tinggi dari pada rata-rata hipotetiknya, artinya tingkat kecanduan *game online* dalam penelitian ini lebih tinggi daripada populasi pada umumnya.

**Tabel 1. Kategorisasi Kesenian dan Distribusi Skor Subjek**

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F ( $\Sigma$ )	(%)
$\mu+(1.\sigma) \leq X$	$57 \leq X$	Tinggi	5	4,06%
$\mu-(1.\sigma) \leq X < \mu+(1.\sigma)$	$38 \leq X < 57$	Sedang	55	44,71%
$X < \mu-(1.\sigma)$	$X < 38$	Rendah	63	51,21%
<b>Jumlah</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan (tabel 1) terlihat bahwa mahasiswa Kota Padang yang bermain *game online* X lebih banyak yang memiliki tingkat kesepian yang berada pada kategori rendah. Tingkat kesepian yang rendah artinya subjek tidak memiliki gangguan pada kehidupan sosialnya.

**Tabel 2. Kategorisasi Kecanduan *Game Online* dan Distribusi Skor Subjek**

Standar Deviasi	Skor	Kategorisasi	Subjek	
			F ( $\Sigma$ )	(%)
$\mu+(1.\sigma) \leq X$	$102 \leq X$	Tinggi	19	15,44%
$\mu-(1.\sigma) \leq X < \mu+(1.\sigma)$	$68 \leq X < 102$	Sedang	99	80,48%
$X < \mu-(1.\sigma)$	$X < 68$	Rendah	5	4,06%
<b>Jumlah</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan (tabel 2), terlihat bahwa subjek yang berada di kategori tinggi sebanyak 19 orang (15,44%), pada kategori sedang sebanyak 99 orang (80,84%), kategori rendah sebanyak 5 orang (4,06%), Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan subjek didalam penelitian ini memiliki kecanduan *game online* yang sedang.

Pada (tabel 3) dapat dilihat bahwa terdapat enam dari tujuh aspek kecanduan *game online* berada pada kategori sedang, yaitu aspek *salience* sebanyak 87 orang (70,73%), aspek *tolerance* sebanyak 87 orang (70,73%), aspek *withdrawal* sebanyak 61 orang (49,59%), aspek *relapse* sebanyak 68 orang (55,28%), aspek *conflict* sebanyak 66 orang (53,65%), dan aspek *problem* sebanyak 93 orang (75,60%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan untuk rata-rata secara keseluruhan pada aspek kecanduan *game online* berada pada kategori sedang. Kemudian dari tujuh aspek kecanduan *game online* terdapat satu aspek berada pada kategori tinggi yaitu aspek *mood modification* sebanyak 79 orang (64,22%).

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *one sample kolmogorov smirnov*. Hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* mendapatkan nilai  $p = 0,367$  ( $p > 0,05$ ). Hasil uji normalitas variabel kesepian mendapatkan nilai  $p = 0,201$  ( $p > 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa sebaran data berdistribusi normal. Hasil uji linearitas pada penelitian ini didapatkan dengan nilai  $p$  sebesar 0,145 yang berarti bahwa  $p > 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear dari kedua variabel. Widhiarso (2010) mengatakan bahwa salah satu model statistik dalam melihat linearitas kedua variabel tersebut yaitu pada *Deviatoion from linearity*. Untuk sebaran data yang menunjukkan linearitas apabila nilai signifikan atau  $p > (0,05)$  dan sebaliknya apabila  $p < (0,05)$  sebaran data tersebut dikatakan tidak linear.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data *Product Moment* dari Pearson dengan bantuan aplikasi *SPSS vers.20 for windows.*, dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar  $\text{sig} = 0,635$  ( $P > 0,05$ ) yang menandakan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat hubungan antara

kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di Kota Padang.

**Tabel 3. Pengkategorian Subjek Berdasarkan Aspek Kecanduan Game Online**

Aspek	Kategori	Skor	F	(%)
Saliency	Tinggi	$24 \leq X$	28	22,76%
	<b>Sedang</b>	<b><math>16 \leq X &lt; 24</math></b>	<b>87</b>	<b>70,73%</b>
	Rendah	$X < 16$	8	6,50%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Tolerance	Tinggi	$24 \leq X$	28	22,76%
	<b>Sedang</b>	<b><math>16 \leq X &lt; 24</math></b>	<b>87</b>	<b>70,73%</b>
	Rendah	$X \leq 16$	8	6,50%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Mood Modification	<b>Tinggi</b>	<b><math>6 \leq X</math></b>	<b>79</b>	<b>64,22%</b>
	Sedang	$4 \leq X < 6$	43	34,95%
	Rendah	$X < 4$	1	0,81%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Withdrawal	Tinggi	$9 \leq X$	40	32,52%
	<b>Sedang</b>	<b><math>6 \leq X &lt; 9</math></b>	<b>61</b>	<b>49,59%</b>
	Rendah	$X < 6$	22	17,88%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Relapse	Tinggi	$9 \leq X$	48	39,02%
	<b>Sedang</b>	<b><math>6 \leq X &lt; 9</math></b>	<b>68</b>	<b>55,28%</b>
	Rendah	$X < 6$	7	5,69%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Conflict	Tinggi	$12 \leq X$	26	21,13%
	<b>Sedang</b>	<b><math>8 \leq X &lt; 12</math></b>	<b>66</b>	<b>53,65%</b>
	Rendah	$X < 8$	31	25,50%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>
Problem	Tinggi	$18 \leq X$	7	5,69%
	<b>Sedang</b>	<b><math>12 \leq X &lt; 18</math></b>	<b>93</b>	<b>75,60%</b>
	Rendah	$X < 12$	23	18,69%
<b>Total</b>			<b>123</b>	<b>100%</b>

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online* X di kota Padang. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesepian tidak mempengaruhi kecanduan *game online* pada setiap individu.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kanat, 2019) terhadap siswa di sekolah X di negara Turki. Pada penelitian tersebut mengungkapkan tidak terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada siswa. Hal ini disebabkan adanya perkembangan teknologi. Karena aplikasi *game* saat ini sudah dilengkapi oleh fitur yang memungkinkan pemain untuk dapat berkomunikasi melalui suara maupun *chat*. Sehingga pemain lebih semangat untuk bermain *game online* dan berkumpul dalam permainan secara *online* sehingga pemain tidak kesepian. Yu, Li, Liu, & Zhang) (2019) juga menyebutkan bahwa pemain dapat memperoleh rasa memiliki dari *game online*, komunikasi sosial dan sebagai motivator yang penting yang membuat pemain tidak merasa kesepian.

Variabel kesepian dalam penelitian ini menggunakan UCLA *Lonelines Scale* yang disusun oleh Russell. Secara keseluruhan tingkat kesepian subjek dalam penelitian ini berada pada kategori rendah, yang artinya subjek dalam penelitian ini tidak mengalami gangguan pada kehidupan sosialnya (Russell, Cutrona, Rose & Yurko, 1984). Tingkat kesepian yang rendah pada subjek penelitian ini berbeda dengan fenomena yang terdapat

di latar belakang. Hal ini terjadi karena terdapat salah satu faktor kesepian yaitu faktor gender yang membuat tingkat kesepian subjek penelitian dan fenomena berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh Weiss (dalam Cosan, 2014) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kesepian adalah gender/jenis kelamin, dimana wanita lebih mudah merasakan kesepian daripada laki-laki, karena cara wanita dalam mengevaluasi dan mengekspresikan perasaannya berbeda dengan laki-laki. Wanita lebih mudah mengatakan bahwa ia merasa kesepian dan lebih butuh teman untuk curhat/berbagi isi pikiran mereka dan pengalaman daripada laki-laki. Hal ini karena adanya stereotipe gender yang berlaku dalam masyarakat, bahwa wanita lebih cenderung mengekspresikan perasaannya daripada laki-laki (Deaux, Dane, & Wrightsman, 1993).

Rendahnya tingkat kesepian pada mahasiswa pemain *game X* di kota Padang tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi, seperti yang diungkapkan oleh Barreto (2020) salah satu yang membuat tingkat kesepian rendah adalah nilai budaya, dimana orang dengan budaya kolektivitas cenderung kurang akan rasa kesepian dibandingkan dengan budaya individualisme, individu yang memiliki budaya kolektivitas lebih mempunyai kedekatan emosional dengan keluarganya atau bahkan loyal dan bersifat setia terhadap kelompok dan dapat memunculkan hubungan yang harmonis ketika bergaul dengan orang lain dibandingkan dengan individu yang memiliki budaya individualisme. Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki budaya kolektivitas, seperti yang diungkapkan oleh (Hofstede, 2011) bahwa negara Indonesia memiliki budaya kolektivitas, yaitu budaya dimana saling melindungi dalam anggota kelompoknya, semenjak dilahirkan seseorang sudah masuk ke dalam ikatan yang kuat, dan memiliki kesetiaan yang tinggi.

Kemudian variabel kecanduan *game online* diukur menggunakan skala yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) yang terdiri dari tujuh aspek kecanduan *game online* antara lain yaitu *salience*, *tolerance*, *withdrawal*, *mood modification*, *relapse*, *conflict*, dan *problem*. Menurut *World Health Organization* (WHO) seseorang yang kecanduan *game online* akan memiliki pola perilaku bermain yang begitu parah, sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan bidang penting lainnya (World Health Organization, 2018). Berdasarkan tabel kategorisasi kecanduan *game online*, secara umum didapatkan hasil pada kategori sedang, artinya subjek penelitian memiliki pola perilaku bermain pada taraf sedang, sehingga mengakibatkan kerusakan atau terganggu pada beberapa fungsi diantara fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau bidang penting lainnya, sedangkan pada beberapa bidang tersebut masih dapat berfungsi atau berjalan dengan baik.

## SIMPULAN

Tingkat kecanduan *game online* mahasiswa di kota Padang yang bermain *game X* sebagian besar berada pada kategori sedang, artinya subjek dalam penelitian ini mengalami gangguan pada beberapa fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan atau bidang penting lainnya. Tingkat kesepian mahasiswa di kota Padang yang bermain *game X* berada pada kategori rendah, namun sebagian besar juga berada pada kategori rendah, artinya subjek dalam penelitian ini tidak mengalami gangguan pada kehidupan sosialnya. Tidak terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa yang bermain *game online X* di kota Padang

## DAFTAR PUSTAKA

- Assosiation, american psychiatric. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders: fifth edition. In *american psychiatric publishing*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-70539-2\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-319-70539-2_23)
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 167–173. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.734>

- Cosan, D. (2014). an evaluation of loneliness. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EISSN: 2357-1330*, 73, 103–110.
- Deaux, K., Dane, F. C., & Wrightsman, L. S. (1993). *Social psychology in the '90 (6th ed)*. California:Wadsworth Inc.
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and effects of online video game playing among junior-senior high school students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>
- Gierveld, J. de J., van Tilburg, T., & Dykstra, P. A. (2009). Loneliness and social isolation. *The Cambridge Handbook of Personal Relationships*, (May 2014), 485–500. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511606632.027>
- Hofstede, G. (2011). Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1), 0–13. <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1014>
- Istiqomah, & Suyadi. (2018). *Gangguan sisitem limbik pada compulsive gamer dalam pemebelajaran keagamaan islam*. 1–17.
- Kanat, S. (2019). The relationship between digital game addiction, communication skills and loneliness perception levels of university students. *International Education Studies*, 12(11), 80. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n11p80>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Parsons, J. M. (2006). An examination of massively multiplayer online role-playing games as a facilitator of internet addiction. *Dissertation Abstracts International*, 66(8-B), 4495.
- Perlman, D., D, P., & Peplau, L. A. (1973). Loneliness research: a survey of empirical findings. *Preventing the Harmful Consequences of Severe and Persistent Loneliness*, (January 1984), 13–46. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20623079>
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1998). Loneliness. *Encyclopedia of Mental Health*, 571–581.
- Russell, D. (1996). UCLA loneliness scale (version 3): reliability, validity. and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(42), 3–4. <https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601>
- Russell, D., Peplau, L., & Cutrona, C. (1980). The revised UCLA loneliness scale: concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(3), 472–480.
- Russell, D., Cutrona, C. E., Rose, J., & Yurko, K. (1984). Social and emotional loneliness:an examination of Weiss's typology of loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 829–838. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240749>
- Widhiarso, W. (2010). *Uji linieritas hubungan*. Retrieved from [http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/widhiarso\\_2010\\_-\\_uji\\_linieritas\\_hubungan.pdf](http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/widhiarso_2010_-_uji_linieritas_hubungan.pdf)
- Yu, C., Li, W., Liu, X., & Zhang, W. (2019). School climate, loneliness and problematic online game use among Chinese adolescents: The moderating effect of intentional self-regulation. *Frontiers in Public Health*, 7, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00090>
- Zebeh, A. C. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks.