

Perilaku Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja

Maria Agustina Lebho¹, M. Dinah Charlota Lerik², R. Pasifikus Ch. Wijaya³,
Serlie K. A. Littik⁴

^{1,2,3}Program Studi Psikologi, Universitas Nusa Cendana

⁴Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas Nusa Cendana

e-mail: * [1mariaagustinalebho@gmail.com](mailto:mariaagustinalebho@gmail.com), [2mdinah.lerik@yahoo.co.id](mailto:mdinah.lerik@yahoo.co.id),

[3pcwijaya@staf.undana.ac.id](mailto:pcwijaya@staf.undana.ac.id), [4serlie.littik@staf.undana.ac.id](mailto:serlie.littik@staf.undana.ac.id)

Abstract. Online games are games that are accessed online by many players using the internet network. Excessive use of online games can cause game addiction. Adolescents who fill their spare time by playing games, have the opportunity to experience addiction. This study aims to determine the relationship between loneliness and affiliation needs with online gaming addiction behavior in adolescents. This type of research uses a correlational. Sampling technique using convenience sampling with the number of samples in the study of 465 subjects. Based on the logistic regression test result, the odds ratio for the loneliness variabel is 7,98 times the chance to experience online gaming addiction compared to people who experience loneliness. Whereas, the logistic regression test result for affiliated needs obtained the odds ratio value of 12,156 which means that people who have high affiliated need have the opportunity 12, 156 to experience online gaming addiction compared to people who have low affiliated needs. The estimated contribution of loneliness and affiliation needs to obtain a value of Nagelkarke R Square of 40,7 % while the rest is explained by other factors.

Keywords: *Loneliness, Need Affiliation, Online Gaming Addiction Behavior, Adolescents*

Abstrak. *Game online* merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan game. Remaja yang mengisi waktu luang dengan beramin game, berpeluang untuk mengalami kecanduan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dan kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan *game online* pada remaja. Metode yang digunakan adalah korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Convenience Sampling* dengan jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 465 subyek. Analisis data menggunakan uji regresi logistik. Hasil menunjukkan Odds Ratio untuk variabel kesepian adalah 7,98 yang artinya orang yang tidak mengalami kesepian berpeluang 7,98 kali untuk mengalami perilaku kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang yang mengalami kesepian. Odds Ratio kebutuhan berafiliasi sebesar 12,156 yang artinya orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi tinggi berpeluang 12,156 mengalami perilaku kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Estimasi sumbangan kesepian dan kebutuhan berafiliasi memperoleh nilai *Nagelkerke R Square* sebesar 40,7%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain.

Keywords: *Kesepian, kebutuhan Berafiliasi, Kecanduan Game Online, Remaja*

Article history:

Received 4 Mei 2020

Received in revised form 27 Mei 2020

Accepted 24 June 2020

Available online September 2020

Pendahuluan

Game online merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan *gadget* sendiri, misalnya *mobile game*. *Mobile game* merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *smarthphone* dan *tablet PCs*. *Mobile Game* telah banyak dibuat dalam berbagai macam *platform* seperti *Apple IOS*, *android*, serta *windows phone*. *Mobile Game* merupakan salah satu jenis game dari *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (David, 2016).

Massively Multiplayer Online Role-playing Game (MMORPG) merupakan tipe game yang menghubungkan ribuan pemain diseluruh dunia. Pemain *Massively Multiplayer Online Role-playing Game* (MMORPG) menghadapi beberapa tantangan untuk saling bertempur dan saling membunuh sehingga mendapatkan poin untuk menaikkan level dalam game. Game ini bisa dimainkan perorang atau berkelompok sesuai dengan pilihan game yang ingin dimainkan. Game tipe ini juga memungkinkan pemain lebih banyak menghabiskan waktu daripada game dari tipe lain (Ng & Hastings, 2005).

Pande & Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan *gadget* sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain game umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi, 2014).

Riset-riset tentang kecanduan *game online* banyak dilakukan dengan subjek remaja. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online*. Pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemens dkk, 2009).

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain *game* lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.

Hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustrasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).

Remaja yang bermain *game online* sebagai *coping* emosi sejalan dengan riset Ezrananta (2016) yang mengungkapkan bahwa remaja yang mengalami kesepian akan berusaha untuk mengatasi kesepian dengan bermain *game online*. Kesepian merupakan suatu stigma sosial yang kurang baik, sehingga seseorang memiliki kekurangan dalam hubungan persahabatan atau pertemanan (Rokach, 2014). Situasi tersebut disadari sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan, sebagai akibat kurangnya kualitas hubungan sosial (Gierveld, 1998).

Remaja yang bermain *game online* bukan hanya sebagai *coping* emosi, tetapi juga bermain *game online* dapat memenuhi kebutuhan berafiliasi (Yee, 2007). McCelland (2003, dikutip dari Wijayanti, 2013) mengatakan bahwa dalam pemenuhan kebutuhan afiliasi seseorang perlu merasakan keterlibatan dan memiliki kelompok sosial. Remaja yang memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi memerlukan hubungan interpersonal dengan orang lain, sehingga *game online* dijadikan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan afiliasi.

Penulis melakukan wawancara tentang perilaku bermain *game online* pada 10 orang remaja di Kota Kupang. Penulis menemukan bahwa remaja bermain *game online* dengan rata-rata waktu yang digunakan 2 - 8 jam/hari bahkan lebih. Remaja laki-laki biasa bermain 4 - 8 jam/hari dan remaja perempuan 2 - 4 jam/hari. *Game online* yang sering dimainkan adalah PUBG, Free Fire, Mobile Legends dan HAGO. Remaja

bermain *game online* dengan alasan untuk melampiaskan rasa stress, mengisi waktu yang kosong, merasa kesepian, sudah terbiasa untuk bermain *game online*, merasa senang, dapat menemukan teman baru, merasa nyaman ketika bermain *game online*, menciptakan hubungan baik dengan orang lain, *game online* memberikan tantangan, dan dapat belajar bahasa orang lain misalnya bahasa Jawa dan bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara pada 10 orang remaja di Kota Kupang ditemukan fenomena menarik bahwa sebagian dari mereka memiliki alasan tertentu yang lebih spesifik bahwa mereka bermain game online dikarenakan merasa kesepian dalam arti bahwa mereka memiliki lebih sedikit teman bila dibandingkan dengan remaja pada umumnya. Selain karena merasa kesepian, remaja yang berusia 13-22 tahun cenderung memiliki keinginan untuk terhubung dan menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain, sehingga memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi.

Penjelasan terkait fenomena remaja yang bermain game online dapat dijelaskan dengan berbagai faktor penyebab, namun penulis lebih tertarik untuk melihat bagaimana jika bermain game online dikaitkan atau dihubungkan dengan kesepian dan kebutuhan berafiliasi, hal ini dipertimbangkan karena kesepian dan kebutuhan berafiliasi merupakan dua faktor yang berkaitan langsung dengan diri seseorang dan segera harus dipenuhi, karena jika tidak dipenuhi maka akan mengakibatkan masalah serius. Oleh karena itu game online dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan seseorang baik untuk menghilangkan rasa kesepian maupun untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Wan & Chiou (2006) yang mengatakan bahwa remaja bermain game online dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan motivasi psikologis.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melihat bagaimana hubungan antara bermain game online dengan kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada Remaja?.

Berdasarkan kajian teori, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada hubungan signifikan antara kesepian dengan perilaku kecanduan *game online* pada remaja.
2. Ada hubungan signifikan antara kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan *game online* pada remaja.
3. Ada hubungan signifikan antara kesepian dan kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan *game online* pada remaja.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi korelasional. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Convenience Sampling* yaitu pengambilan sampel didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkan serta mampu menyediakan informasi yang dibutuhkan (Sarwono, 2012). Total subyek dalam penelitian ini adalah 465 remaja dengan alasan bahwa total ini yang mampu menjelaskan dari seluruh populasi yang ada dengan mengacu pada rumus yang telah ditetapkan. Sampel dalam penelitian ini berusia 13 – 22 tahun yang pernah atau sedang bermain *game online* di seluruh Indonesia. Alasan pemilihan sampel dengan usia 13-22 tahun karena usia ini merupakan usia tumpang tindih dimana pada usia ini juga remaja memiliki kebutuhan-kebutuhan dasar yang harus dipenuhi dan masa ini juga merupakan masa penuh dengan masalah dan pencarian jati diri.

Peneliti mengambil jumlah populasi di seluruh Indonesia dikarenakan fenomena ini merupakan fenomena sosial yang dapat dijumpai dimana saja, dan alasan lain bahwa peneliti ingin mengetahui bagaimana tingkat keparahan kecanduan game online dan juga ingin mengetahui apakah seluruh remaja Indonesia yang bermain game online disebabkan oleh kesepian dan kebutuhan berafiliasi atau tidak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga skala. Skala perilaku kecanduan *game online* dimodifikasi dari Lemmens (2009) dengan jumlah aitem sebanyak 21 aitem dengan nilai reliabilitas sebesar 0,94. Skala kesepian dalam penelitian ini diadaptasi dari Rusell (1996) dengan jumlah aitem sebanyak 20 aitem dengan nilai reliabilitas sebesar 0,96. Skala kebutuhan berafiliasi diadaptasi dari Hill (1987) dengan jumlah aitem sebanyak 26 aitem dengan nilai reliabilitas dukungan emosi = 0,79, perhatian = 0,81, stimulasi positif = 0,81, dan perbandingan sosial = 0,73.

Hasil

Data hasil perhitungan statistik yang menjelaskan tentang deskripsi partisipan jika dilihat dari jenis kelamin, usia dan domisili dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1.
[Deskripsi Karakteristik Partisipan]

Karakteristik	Kategori	Frekuensi
Jenis Kelamin	Laki-laki	262
	Perempuan	191
Usia	Memilih tidak menjawab	12
	13-15 tahun	13
	16-18 tahun	84
	19-22 tahun	363
Domisili	NTT provinsi sampel terbanyak	259

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa partisipan yang berjenis kelamin laki-laki jumlahnya lebih banyak bila dibandingkan dengan jumlah partisipan perempuan dan partisipan yang tidak menjawab. Sebaran data partisipan berdasarkan usia paling banyak pada usia 19-22 tahun bila dibandingkan dengan rentang usia 13-18 tahun. Sedangkan, sebaran data partisipan berdasarkan domisili paling banyak yang berdomisili di Nusa Tenggara Timur.

Tabel 2.
[Model Akhir Multivariat]

	B	Wald	Sig.	Exp(B)	Inv OR	C.I.for EXP(B)
Kesepian	-2.077	31.650	.000	.125	7.98	.061 - .258
Afiliasi	2.498	105.213	.000	12.156		7.542 - 19.591
Constant	-1.536	64.118	.000	.215		

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi logistic dan diperoleh hasil bahwa hipotesis pada penelitian ini terbukti bahwa terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku kecanduan game online pada remaja. Hal ini ditunjukkan dengan nilai probabilitas Exp (B) sebesar 7.98 yang artinya bahwa orang yang tidak mengalami kesepian berpeluang 7.98 kali untuk mengalami perilaku kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang yang mengalami kesepian.

Hasil pengujian dari variabel kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan *game online* pada remaja menunjukkan nilai probabilitas Exp (B) sebesar 12,156 yang artinya bahwa orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang tinggi berpeluang 12,156 untuk mengalami perilaku kecanduan game online dibandingkan dengan orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah.

Hasil perhitungan dari variabel kesepian dan kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan game online pada remaja menunjukkan nilai Nagelkarke R Square sebesar 40,7% yang artinya bahwa kesepian dan kebutuhan berafiliasi memberikan estimasi sumbangan terhadap perilaku kecanduan game online sebesar 40, 7 % dan sisanya 59,3% di tentukan oleh faktor diluar faktor penelitian misalnya; motivasi untuk berprestasi, pengaruh teman sebaya dan adanya konformitas di dalam kelompok.

Diskusi

Hasil uji regresi logistik diperoleh nilai sebesar 7,98 yang artinya bahwa subyek yang tidak kesepian berpeluang 7,98 kali mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan subyek yang kesepian, artinya adalah orang yang kecanduan game online dikarenakan tidak ingin mengalami kesepian. Orang yang tidak mengalami kesepian secara kondisi bahwa orang-orang yang aktif untuk mencari hubungan dengan orang lain baik secara online maupun offline salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Oleh karena itu, orang-orang yang tidak kesepian akan lebih rentan untuk mengalami kecanduan game online bila dibandingkan dengan orang yang mengalami kesepian. Hal ini dikarenakan, orang yang kesepian akan membiarkan dengan keadaan itu tanpa berusaha untuk mencari cara keluar dari kondisi tersebut. Namun, kondisi ini apabila dibiarkan akan berakibat ke kondisi yang lebih parah dan membutuhkan penanganan serius.

Seseorang yang memiliki kesepian yang tinggi akan berusaha untuk menurunkan tingkat kesepiannya, salah satunya dengan bermain *game online*. Oleh karena itu, *game online* memberikan tawaran untuk dapat menurunkan tingkat kesepian, namun tawaran yang diberikan hanya bersifat sementara dan tidak mampu untuk menurunkan kesepian sampai ke tingkat yang paling rendah. Riset yang mendukung pernyataan tersebut oleh Wang (2019) yang mengatakan bahwa bermain game online dapat menurunkan perasaan negatif namun hanya bersifat sementara. Sehingga, ketika seseorang bermain *game online* secara berlebihan maka akan mengakibatkan kecanduan *game online*, hal ini bisa saja menciptakan lagi perasaan kesepian.

Hasil perhitungan terhadap variabel kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan game online dengan menggunakan uji regresi logistik didapatkan nilai sebesar 12,156 yang artinya bahwa seseorang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang tinggi berpeluang 12,156 kali mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Adanya hubungan antara kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan *game online* juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wan & Chiou (2006) yang mengatakan bahwa seseorang bermain game online dikarenakan adanya kebutuhan psikologi diantaranya adalah kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain. Riset Suki & Suki (2017) juga menunjukan hasil bahwa afiliasi sosial diakui sebagai elemen yang paling berpengaruh dimana siswa mengakui bahwa melalui permainan kooperatif atau multi pemain, hubungan kasual dan bermakna dibangun diantara komunitas game.

Hasil analisis terhadap variabel kesepian dan kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan game online dijelaskan dengan nilai yang diperoleh pada tabel Nagelkerke R Square didapatkan nilai sebesar 0,407 yang artinya bahwa kesepian dan kebutuhan berafiliasi memberikan kontribusi sebanyak 40,7 % terhadap kecanduan game online dan sisanya ditentukan oleh faktor lain. Nilai yang diperoleh pada uji regresi logistik juga menjelaskan bahwa nilai odds ratio kebutuhan berafiliasi sebesar 12,156 lebih dominan terhadap kecanduan *game online* dibandingkan dengan kesepian sebesar 7,98.

Yee (2007) menyebutkan bahwa seseorang yang bermain *game online* dikarenakan adanya keinginan untuk tetap bersosialisasi dan memperkuat hubungan yang ada sehingga hal ini yang menyebabkan terjadinya interaksi di dalam kelompok. Hal ini di dukung oleh penelitian oleh Rahma (2018) yang mengatakan bahwa seseorang yang bermain *game online* memungkinkan untuk tetap berinteraksi meskipun di dalam dunia maya. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi seseorang bermain game dikarenakan adanya faktor kesenangan dan adanya kompetisi didalamnya.

Kebutuhan berafiliasi dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan berdasarkan data karakteristik partisipan yang dimana remaja yang berusia 19-22 tahun merupakan masa dimana seseorang ingin ditemani dan berhubungan dengan orang lain. masa ini juga di tandai dengan remaja ingin mencari relasi sosial dengan orang lain dan menciptakan hubungan yang bermakna. Selain itu, data karakteristik partisipan juga menunjukkan bahwa jumlah partisipan terbanyak adalah remaja yang berada di provinsi NTT. Hal ini didukung dengan fenomena yang ada bahwa remaja yang berada di NTT mempunyai sikap toleransi yang tinggi sehingga mereka ingin membangun hubungan dengan siapapun baik secara online maupun offline tanpa melihat latar belakang dari orang lain. Sehingga *game online* dijadikan sarana untuk berhubungan dengan orang lain.

Penelitian ini menemukan bahwa bermain *game online* berkaitan dengan rendahnya tingkat kesepian. Bermain *game online* jika diamati membenarkan bahwa dapat menurunkan kesepian disisi lain juga subyek dapat memperoleh teman. Namun apabila dilihat secara jangka panjang, bermain *game online* dapat membuat seseorang menjadi kecanduan. Semakin kecanduan seseorang maka semakin subyek kekurangan teman sehingga merasakan kesepian. Oleh karena itu, untuk melihat dampak jangka panjang yang akan terjadi perlu diteliti lebih lanjut.

Penelitian ini tidak terlepas dari segala keterbatasan yang ada. keterbatasan yang ditemui dalam penelitian ini, Peneliti tidak membahas munculnya faktor lain yang mempengaruhi intensitas menggunakan *game online*, peneliti hanya mengangkat

faktor yang sesuai tujuan penelitian saja serta penelitian ini tidak dapat menjangkau subyek di setiap provinsi yang ada di Indonesia, sehingga subyek yang dipakai hanya keterwakilan dari beberapa provinsi saja, sehingga membutuhkan ketelitian untuk menggeneralisasikan ke Indonesia.

Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini antara lain menunjukkan bahwa subyek yang tidak mengalami kesepian berpeluang sebanyak 7,98 kali untuk mengalami kecanduan *game online* dibandingkan dengan subyek yang mengalami kesepian. Artinya adalah orang kecanduan game online karena tidak ingin kesepian. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang tinggi berpeluang sebanyak 12,156 kali untuk mengalami kecanduan game online dibandingkan dengan subyek yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Sedangkan, hasil perhitungan untuk kesepian dan kebutuhan berafiliasi memberikan kontribusi terhadap kecanduan game online sebanyak 40,7 % dan sisanya ditentukan oleh faktor lain diluar faktor yang diteliti, misalnya: pengaruh teman sebaya, motivasi berprestasi, konformitas kelompok dll. Variabel yang lebih dominan terhadap kecanduan game online adalah kebutuhan berafiliasi.

Saran

Saran yang bisa diusulkan dari penelitian ini adalah Bagi orang tua diharapkan agar selalu memberikan arahan dan bimbingan untuk mengontrol penggunaan *game online* kepada anak remajanya agar mengurangi dampak negatif dari penggunaan *game online*. sehingga perilaku yang diajarkan sejak kecil menjadi bagian dari pribadinya, yang akhirnya secara bertahap remaja akan mengontrol perilakunya. Bagi remaja, diharapkan berupaya untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* karena dapat memberikan dampak negatif baik secara fisik, kognitif dan sosial. Para remaja di harapkan dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal positif yang bermanfaat. Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik untuk meneliti perilaku kecanduan *game online*, dapat memperhatikan faktor lain selain kesepian dan kebutuhan berafiliasi, misalnya: pengaruh teman sebaya, motivasi berprestasi, konformitas kelompok dll. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menjangkau kekurangan dari penelitian ini khususnya pada sebaran data partisipan agar dapat menjangkau seluruh Indonesia.

Referensi

- David. (2016). Perancangan *Game Online* Android Bergenre Horror. *Cogito Smart Journal*, 2(2), 167-179.
- Dewi, N.P. (2014). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. Skripsi:Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Ezrananta, A.D. (2016). *Hubungan antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga*. Skripsi:Salatiga. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Gierveld, J. (1998). A Review of Loneliness: Concept and Definitions, Determinants and Consequences. *Review in Clinical Gerontology*, 8(1), 73-80.
- Hill, C. A. (1987). Affiliation Motivation: people Who Need People But in Different Ways. *Journal of personality and Social Psychology*, 54 (5), 1008-1018.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M.D. (2012). Adolescent Online Game Addiction. *Education and Health*.30(1), 15-17.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game addiction Scale for Adolescents. *Media Psychologi*, 12(1), 77-59.
- Mahardika, A. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Skripsi: Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ng, B.D., & Hastings, P.W. (2005).Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2): 110-113.
- Pande, P.A.M., & Marheni, A. (2015).Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2):163-171.
- Rahma, A. (2018). *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online*. Skripsi:Surakarta. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah
- Rokach, A. (2014). Leadership and Loneliness. *International Journal of Leadership and change*, 2(1): 48-57.
- Russel. D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3) : Reliability, Validity, and Factor Structure. *Journal of Personality Assessment*. 66(1): 20-40.
- Sarwono. J. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS* (Edisi Pertama). Jakarta: PT Elex Media Komputinto.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bnadung: Alfabeta.
- Suki, N.M., & Suki, N.M. (2017).Determinants Influencing student's experiential motives and intentions to play online games. *Journal of Computational and Theoretical Nanoscience*. 23(8): 7351-7354.
- Syahrhan, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*.1(1), 84-92.

- Wan, S.C., & Chiou, W.B. (2006). Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*. 9(6).
- Wang, J.L., Sheng, J.R., Wang, H.Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Public Health*.
- Wijayanti, T. W. (2013). Motif dan adiksi pemain game online: (studi deskriptif tentang motif dan adiksi pemain game online Dragon Nest di Surabaya). *Media Commonline*. 2(1): 1-11.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Game. *CyberPsychology and Behavior*. 9(6), 772-775.