



Volume 8 No 2 Maret 2023
p-ISSN: 2460-8750 e-ISSN: 2615-1731
<https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.45162>



Pengaruh Kesepian Terhadap Kecanduan *Online Game* Pada Mahasiswa

Angga Maulana Saputra^{1*}, Lukman²

¹²³ Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Email: anggamsputraa@gmail.com



©2018 –JPT Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The problem of online game addiction occurs in Makassar State University students, indicated by the duration of playing beyond the time limit. This study aims to determine the effect of loneliness on online game addiction in UNM students. This study uses quantitative methods. This study involved students at Makassar State University (N=385). The sampling technique in this study used cluster random sampling. The measuring instrument used is 14 item loneliness scale (specifically using emotional loneliness and social loneliness) scale from Azzahra (2018) and online game addiction scale from research (Lukman, 2020). Data analysis used in this research is the binary logistic regression technique with bootstrap method with SPSS 22.00 application. Data analysis was carried out in two directions, adjusted for loneliness which has two forms, emotional loneliness and social loneliness. On emotional and social loneliness each obtained a significance value (p) of 0.000 & 0.000 ($p < 0.05$), so that H_0 in this study was rejected. coefficient (r) for emotional loneliness is 0.560 and social loneliness is 0.582. The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between loneliness and online game addiction in UNM students.

Keywords: College student, loneliness, online game addiction

ABSTRAK

Masalah kecanduan online game terjadi pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar, ditunjukkan dengan durasi bermain melebihi batas waktu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara kesepian terhadap kecanduan online game pada mahasiswa UNM. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini melibatkan mahasiswa di Universitas Negeri Makassar (N=385). Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan cluster random sampling. Alat ukur yang digunakan yaitu skala kesepian 14 Item (spesifik menggunakan item kesepian emosional dan kesepian sosial) skala dari Azzahra Khaira (2018) dan Skala kecanduan online game dari penelitian (Lukman, 2020). Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik regresi binary logistic metode bootstrap dengan aplikasi SPSS 22.00. Analisis data dilakukan dalam dua arah disesuaikan dengan kesepian yang memiliki dua bentuk yakni kesepian emosional dan kesepian sosial. Pada kesepian emosional dan sosial masing-masing memperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 & 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 dalam penelitian ini ditolak. koefisien (r) untuk kesepian emosional sebesar 0,560 dan untuk kesepian sosial

0,582. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan online game pada mahasiswa UNM.

Keyword: Kecanduan online game, kesepian, mahasiswa

PENDAHULUAN

Perkembangan internet terjadi sangat pesat, penggunaannya sudah sangat jauh, tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi juga untuk membeli barang, memesan transportasi, berbisnis, bekerja dan mencari hiburan salah satunya adalah bermain game. Hal ini menyebabkan hampir semua aktivitas manusia saat ini dapat dilakukan dengan bantuan internet. Irawan (2020) melakukan survei pada pemakai internet di tahun 2020, hasilnya menunjukkan pada pemakai internet sebagian besar berada pada usia 10-14 tahun, 15-19 tahun, dan 20-24 tahun. Jika ditinjau dari jenjang pendidikan, mahasiswa menempati posisi kedua, sebagai pengguna internet.

Ditinjau dari tahap perkembangan, mahasiswa berada pada masa dewasa awal. Santrock (2012) mengemukakan bahwa masa dewasa awal terjadi saat individu menginjak usia 20–30 tahun. Rosalinda & Michael (2019) mengemukakan bahwa masa dewasa awal dinilai sangat penting bagi setiap individu, hal ini dikarenakan individu mulai berfokus pada akademik, pekerjaan, berdiskusi, mengemban peran sosial, dan membangun hubungan dengan lawan jenisnya. Luasnya bidang yang harus dieksplorasi membuat individu banyak menghadapi perubahan-perubahan yang dapat memberikan dampak terhadap perasaan tidak nyaman yang kemudian menyebabkan timbulnya ketegangan sosial dan emosional. Habibie, Syakarofath & Anwar (2019) mengemukakan bahwa individu yang tidak dapat menghadapi dan menyelesaikan tahapan perkembangannya dengan benar terhadap bermacam permasalahan yang dihadapi diduga akan menghadapi bermacam permasalahan psikologis, yakni menghadapi perasaan cemas dan mengalami kebingungan dalam suatu ketidakpastian. Mahasiswa yang menghadapi permasalahan tersebut jika tidak didampingi oleh orang terdekat lebih rentan untuk mengalami keterasingan dan terisolasi yang kemudian dapat menyebabkan kesepian secara emosional maupun sosial. Mahasiswa yang penuh dengan konflik tersebut kemudian menjadi alasan mahasiswa menjadi subjek dalam penelitian ini.

Online game merupakan salah satu produk teknologi yang populer di kalangan masyarakat terutama pelajar dan mahasiswa saat ini (Wahid & Fauzan, 2021). Keberadaan *Online game* menjadi sebuah bentuk dari teknologi yang menjadi hiburan kini tak lagi asing. Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi internet, *online game* mengikuti perkembangan yang pesat pula hal ini terlihat dari total pengeluaran para pemain *online game* yang meningkat menjadi US\$ 116,01 miliar pada 2021 dengan persentase 15,4% dari US\$ 100,52 miliar pada 2020 (Pahlevi, 2022). Pengguna *online game* pada saat ini pun sangat tinggi, dilansir dari Kumparan.com Masruroh (2021) mengemukakan bahwa penggunaannya berada pada angka 60,2% dari total 202,6 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021. Di wilayah Provinsi Sulawesi Selatan sebanyak 5,7 juta pengguna internet per tahun 2019. Di kota Makassar sebanyak 91,7 % dari total jumlah penduduknya menggunakan internet. Tingginya pengguna *online game* juga berkaitan dengan tingginya angka kecanduan *online game* dilihat dari beberapa hasil penelitian yang berkaitan. Penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan, 2012) pada subyek di Makassar menunjukkan bahwa 73 subyek (73,74%) mengalami kecanduan *online game*. Penelitian yang dilakukan oleh (Lukman, 2020) pada subyek di Universitas Negeri Makassar menunjukkan bahwa 90 subyek ternyata mengalami kondisi yang sama yaitu kecanduan *online game* (68,21%).

Penyebaran kuesioner sebagai data awal di UNM pada tanggal 28 Maret 2022 kepada 72 mahasiswa UNM, didapatkan hasil pengambilan data awal yang dibuat berdasarkan aspek

kecanduan *Online game* oleh Lemmens, Valkenburg, & Patti (2009) menunjukkan bahwa 73,6% bermain *Online game* lebih dari 3 Jam. Kemudian dari 72 responden menunjukkan bahwa sebesar 93,1% sesuai dengan aspek *mood modification*, 62,5% sesuai dengan aspek *tolerance*, aspek *salience* sebesar 56,9%, aspek *conflict* sebesar 56,9%, aspek *withdrawal* sebesar 52,8% dan aspek *relapse* sebesar 51,4%.

Lemmens dkk. (2009) mengemukakan bahwa individu dapat diklasifikasikan menjadi pecandu *online game* apabila individu sesuai dengan empat dari tujuh aspek tersebut. Mereka yang kecanduan *online game*, menghabiskan waktu untuk bermain *Online game* lebih dari 3 jam sehari. Jika dilansir menurut artikel dari Kementrian Kesehatan, Rokom (2018) mengemukakan bahwa batas bermain *Online game* seharusnya tidak melewati batasan waktu yakni 3 jam, jika melewati maka bisa dikatakan individu tersebut telah mengalami kecanduan *online game*. Sedangkan Smart (2010) mengemukakan bahwa ciri dari individu dikategorikan sebagai pecandu *online game* ketika individu tersebut telah memainkan *Online game* lebih dari 14 jam per minggu.

Lemmens dkk. (2009) mengemukakan bahwa kecanduan *online game* merupakan pemakaian *computer* atau *smartphone* yang digunakan berulang kali dan berlebihan dan mengakibatkan permasalahan sosial dan emosional, walaupun hal tersebut telah menimbulkan permasalahan pecandu tetap tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berlebihan. Weinstein (2010) mengemukakan bahwa kecanduan *online game* merupakan pemakaian berlebihan dari *online game* yang mengacaukan aktivitas sehari-hari. Berbagai masalah dapat muncul akibat kecanduan *online game*, mulai dari permasalahan fisik seperti sakit kepala dan sakit punggung, permasalahan pola makan, kualitas tidur yang buruk, hingga permasalahan finansial (Kasim, Murdiana & Fakhri, 2018). Terdapat beberapa aspek kecanduan *online game* menurut Lemmens dkk. (2009) yakni; *salience*, terjadi dimana terdominasinya pikiran dan tingkah laku pecandu untuk bermain; *tolerance*, adalah peningkatan durasi bermain saat mendapatkan kepuasan saat bermain; *mood modification* adalah kondisi dimana individu akan bermain *Online game* untuk membuat perasaannya menjadi lebih baik; *withdrawal*, terjadi ketika munculnya perasaan cemas dan gelisah saat tidak bermain; *Relapse* adalah kecenderungan untuk selalu mengulangi aktivitas yang sama dan menjadikannya pola sehingga menjadi kebiasaan; *conflict*, dimana munculnya pertengkaran pada pecandu dengan orang disekitarnya dan pada diri pecandu itu sendiri; *problem* dimana munculnya masalah akibat dari berlebihnya penggunaan *online game*.

Tokunaga dan Rains (2010) menyatakan bahwa kecanduan *online game* dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni, (1) Kesepian, perasaan emosional yang timbul diakibatkan perasaan kurang keintiman dan kelekatan terhadap individu lain dan kehidupan bersosialisasi yang kurang. (2) Kecemasan sosial, individu yang mengalami kecemasan terhadap kehidupan sosial akan menciptakan identitas dirinya yang baru dan palsu yang bertujuan untuk menghindari komunikasi langsung guna tidak diketahuinya identitas asli pemain. (3) Depresi, untuk mengurangi gejala depresi yang pemain alami, bermain *online game* menjadi penekan permasalahan atau pikiran yang pemain sulit tahan.

Peplau (1988) mengemukakan bahwa kesepian adalah sebuah perasaan tak menyenangkan yang dialami individu saat mengalami kekurangan secara kualitas dan kuantitas dari suatu hubungan. Peplau & Perlman (1979) mengemukakan bahwa kesepian adalah perbedaan antara harapan dan hasil yang diperoleh dari interaksi sosial. Jong Gierveld, Tilburg & Dykstra (2006) mengemukakan bahwa kesepian adalah kondisi individu yang disebabkan kurang baiknya hubungan yang dibutuhkan tidak terpenuhi. Hawkey & Cacioppo (2010) mengemukakan bahwa kesepian adalah kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi secara kuantitas terutama pada kebutuhan orang lain secara kualitas. Jong Gierveld dkk. (2006) mengemukakan bahwa terdapat dua bentuk kesepian, yakni kesepian emosional dan kesepian sosial. Kesepian emosional merupakan perasaan yang timbul diakibatkan tidak terdapat kelekatan dan perasaan

dekat secara mendalam dalam hubungan. Kesepian sosial merupakan perasaan yang timbul akibat individu kehilangan integrasi atau tidak terlibatnya individu pada suatu komunitas sosial dimana terdapat kebersamaan, minat dan aktivitas yang terstruktur.

Penyebaran kuesioner sebagai data awal di Universitas Negeri Makassar pada tanggal 28 Maret 2022 kepada 72 mahasiswa Universitas Negeri Makassar, didapatkan hasil pengambilan data awal yang dibuat berdasarkan berdasarkan teori dari Tokunaga & Rains (2010) sebanyak 72 responden mengalami kecanduan *online game* berdasarkan faktor kesepian sebesar 54,2%, sebesar 47,9% sesuai dengan faktor *depression* dan sebesar 12,3% sesuai dengan faktor *social anxiety*. Dari penelitian tersebut menunjukkan faktor kesepian menjadi faktor penyebab tertinggi kecanduan *online game*.

Individu yang tidak mendapatkan hubungan sosial yang diinginkan menyebabkan individu menghindari hubungan dunia nyata dan beralih ke dunia digital (Irham, Fakhri & Ridfah, 2022). Salah satu fitur dalam dunia digital yang digunakan untuk mengatasi kesepian yakni bermain *online game*. Dalam bermain *online game*, pemain akan difokuskan pada penyelesaian tantangan didalam *game online*. Individu pula menemukan kesenangan dalam interaksi bermain *online game*, kemudian perilaku bermainnya dilakukan secara berlebihan membangun jumlah waktu yang lama sehingga dapat menyebabkan kecanduan *online game*. Young (2009) mengemukakan bahwa para pemain yang bermasalah dengan hubungan sosial dan perasaan kesepian adalah faktor utama dalam masalah kecanduan *online game*, kemudian guna mengurangi rasa kesepian yang dirasakan, bermain *online game* menjadi pilihan untuk pecandu. Yee (2002) mengemukakan bahwa individu yang bermain *game online* dapat bermain dalam waktu yang panjang dikarenakan terdapat interaksi dan hubungan didalamnya. Saat mendapatkan dukungan emosional dari teman-teman *online*-nya dan semakin intim hubungan tersebut terjalin maka akan termotivasi secara terus-menerus untuk bermain dalam waktu yang lama. Selanjutnya pergaulan individu yang lebih banyak terjadi didalam *game online* mengakibatkan terisolirnya individu dari lingkungan dalam kehidupan nyata, individu pula akan berkurang keterampilan sosialnya yang membuat individu tidak mampu ataupun sulit untuk berhubungan dengan individu lain dalam kehidupan nyata dan semakin meningkatkan perasaan kesepian yang dirasakan.

Wan & Chiou (2006) mengemukakan bahwa timbulnya ketidaksesuaian harapan dan kenyataan hubungan sosial yang pecandu rasakan akan semakin menguatkan bentuk kesepian yang dirasakan pecandu. Individu akan lebih memilih interaksi didalam *online game* dengan pemain didalam *game* dan menghilangkan rasa kesepiannya untuk durasi yang cukup lama dan semakin terus memperbanyak jumlah waktu bermain, dan saat individu tidak mampu mengontrol batasan waktu bermain maka kecanduan *game online* telah terjadi (Sari & Hasanah, 2020). Perilaku kecanduan *online game* pada awalnya diakibatkan oleh kesepian, namun dengan seiring waktu yang digunakan untuk bermain akan meningkatkan pula perasaan kesepian tersebut. Hal tersebut dapat ditinjau dari sikap pemain yang telah mengalami *game online game* akan menunjukkan ciri terbawa kedalam *game* diakibatkan oleh intensitas bermain yang berlebih. Individu yang telah mengalami kecanduan *game online* akan secara terus menerus memainkan *game*-nya, yang dimana hal ini mengakibatkan individu mengisolasi dari lingkungan sosialnya. Diakibatkan dari sikap pemain dimana perhatian dan fokus pemain akan teralihkan pada *online game*, pemain akan mengabaikan hal-hal penting dalam kehidupan. Mahasiswa yang mengalami kesepian cenderung untuk melampiaskan rasa kesepiannya dengan mencari kesibukan salah satu di antaranya bermain *game online* yang rata-rata bermain *online game* lebih dari 3 jam sehari atau 14 jam seminggu.

Hal yang telah dipaparkan diatas senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Prabowo (2012) dimana ditemukan bahwa individu yang pada awaln bermain *online game* untuk mengatasi kesepiannya, individu selanjutnya mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebaya dan orang terdekatnya di kehidupan nyata diakibatkan banyaknya waktu yang ia

habiskan untuk bermain dan mengurangi waktu untuk berinteraksi di kehidupan nyata dan menurunkan kemampuannya dalam berinteraksi sosial secara langsung, hal ini kemudian menyebabkan semakin tinggi tingkat kecanduan pada *online game*.. Hal tersebut sejalan pula dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Hapsari (2015) yang mengemukakan bahwa kesepian individu tinggi maka semakin besar pula resiko individu mengalami kecanduan *online game*. Parsons (2005) dalam penelitiannya pula mendapatkan hasil bahwa kesepian merupakan faktor yang menjadi penyebab individu mengalami kecanduan *online game*. Hal ini kemudian sesuai pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Seay & Kraut (2007) yang mengemukakan bahwa kesepian menjadi faktor terkuat dalam menyebabkan kecanduan *online game*.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini variabel terikat yaitu kecanduan *online game* merupakan penggunaan *computer* atau *smartphone* berlebihan dan dilakukan secara berulang-ulang yang mengakibatkan timbulnya masalah pada aspek emosional dan sosial, dimana para penggunanya tidak dapat mengontrol kegiatan bermain *game* secara berlebihan, sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari. Durasi bermain dilakukan selama lebih dari 3 jam perhari dan 14 jam perminggu. Kecanduan *online game* ini diukur menggunakan skala adaptasi dari penelitian (Lukman, 2020) yang terdiri dari aspek *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*.

Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah kesepian merupakan reaksi emosional dan kognitif oleh individu terhadap pengalaman tidak menyenangkan ketika individu mengalami kekurangan kualitas dan kuantitas dari suatu hubungan yang diharapkan dengan individu lain. Kesepian diukur dengan skala yang disusun oleh (Azzahra Khaira, 2018) Adapun aspek yang digunakan dalam penyusunan skala tersebut disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh (Jong Gierveld dkk. 2006) dimana terdapat dua bentuk kesepian yakni, kesepian emosional dan kesepian sosial.

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup Universitas Negeri Makassar dimana mahasiswa aktif angkatan 2016-2021 Universitas Negeri Makassar sebagai populasi dalam penelitian ini. Dan partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Negeri Makassar angkatan 2016-2021 yang bermain *online game* lebih dari 3 jam perhari atau 14 jam perminggu. Data demografi partisipan diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Demografi Partisipan

Karakteristik Partisipan	Frekuensi	Persentase
Angkatan		
2020	47	12,21%
2019	62	16,10%
2018	161	42,82%
2017	115	29,87%
Total	385	100%
Usia		
19	1	0,26%
20	47	12,21%
21	60	15,58%
22	142	36,88%
23	111	28,83%
24	24	6,23%
Total	385	100%
Jenis kelamin		

Laki-laki	322	83,64%
Perempuan	63	16,36%
Total	385	100%

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan aplikasi IBM Statistik SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 25 for Windows. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis metode bootstrap sampel ($N = 2000$), dengan bantuan program komputer SPSS versi 22.00. Metode bootstrap sampel digunakan peneliti karena minimnya jumlah sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini. Sungkono (2013) mengemukakan bahwa metode *bootstrap* digunakan dalam penelitian ketika terdapat permasalahan statistika seperti penggunaan data yang kurang, data yang tidak memenuhi uji asumsi dan tidak memiliki asumsi dalam distribusinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tiga ratus delapan puluh lima responden terlibat dalam penelitian ini, dimana responden merupakan individu yang bermain *online game* lebih dari 3 jam sehari atau 14 jam perminggu dan *online game* yang dimainkan oleh para responden yakni *online game* yang memiliki interaksi didalamnya dimana jenis *online game* tersebut berkonsep *time sharing* seperti *mobile legends*, *player unknown battle ground*, *arena of valor*, *call of duty* dan lainnya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik regresi *binary logistic* metode bootstrap sampel ($N = 2000$) dengan SPSS versi 22.00, yang disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 2. Tabel Uji Hipotesis

Variabel	B	p	R ²	95% CI
Kesepian emosional → Kecanduan <i>online game</i>	1,920	0,000	0,560	[1,708-2,110]
Kesepian Sosial → Kecanduan <i>online game</i>	1,391	0,000	0,582	[1,229, 1,533]

Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi pada kedua bentuk kesepian memiliki nilai sig. $< 0,05$, yang berarti kesepian emosional dan kesepian sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *online game* di dalam pengukuran penelitian. Kesepian emosional mempunyai nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dengan koefisien jalur sebesar 1,920, sehingga kesepian emosional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan *online game*. Begitupun dengan kesepian sosial juga mampu memprediksi variabel kecanduan *online game* dengan besaran nilai sig. sebesar 0,000 dengan koefisien jalur sebesar 1,391. Berdasarkan hasil analisis dapat diartikan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

Nilai *Nagelkerke R Square* (R^2) dapat diartikan sebagai nilai koefisien determinasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Pada variabel kesepian emosional didapatkan hasil nilai *R square* sebesar 0,560 yang berarti bahwa variabel kesepian emosional mampu menjelaskan variabel kecanduan *online game* sebesar 56%, selanjutnya dengan rumus $100\% - 56\% = 44\%$, maka terdapat 44% faktor lain di luar model penelitian yang menjelaskan variabel kecanduan *online game*. Sedangkan pada variabel kesepian sosial didapatkan hasil nilai *R square* sebesar 0,582 yang berarti bahwa variabel kesepian emosional mampu menjelaskan variabel kecanduan *online game* sebesar 58,2%, selanjutnya dengan rumus $100\% - 58,2\% = 41,8\%$, maka terdapat 41,8% faktor lain di luar model penelitian yang menjelaskan variabel kecanduan *online game*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa mayoritas responden pada penelitian memperoleh skor kesepian pada kategori tinggi. Dari data hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari keseluruhan responden, sebanyak 72,47% memiliki hasil kategori yang tinggi, selanjutnya pada kategori rendah sebanyak 22,86% pada kategori rendah dan sebanyak 4,68% pada kategori rendah. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar mahasiswa Universitas Negeri Makassar memiliki skor kesepian pada kategori tinggi.

Peplau (1988) mengemukakan bahwa kesepian adalah perasaan yang terjadi pada individu secara tidak menyenangkan akibat dari kurangnya kualitas dan kuantitas hubungan yang dijalani individu tersebut. Lake (1980) mengemukakan bahwa individu yang mengalami kesepian emosional yang tinggi menganggap kehadiran individu lain dalam kehidupan nyata tidak memiliki pengaruh dalam dirinya, hal ini menyebabkan individu menganggap ia tidak memerlukan siapapun dan hubungan intim pada individu lain di kehidupan nyata. Dalam mengurangi kesepian yang dirasakan, individu akan mencari aktivitas seperti membaca buku, mendengarkan musik, *traveling*, belanja dan bermain *online game* yang memiliki interaksi didalamnya. Saat memainkan *online game* tersebut waktu yang digunakan bertambah seiring bermainnya dan secara terus-menerus dimainkan kemudian mengakibatkan terjadinya kecanduan *online game*.

Kesepian sosial terjadi diakibatkan oleh hilangnya hubungan ikatan dengan lingkungan sosial atau terjadinya isolasi sosial, hal tersebut dapat terjadi karena gagalnya individu untuk berintegrasi sosial. Kesepian sosial dikategorikan tinggi saat individu tidak mampu melakukan kontak dengan lingkungan sosialnya dan mendapatkan respon yang tidak baik dan memiliki relasi sosial yang sempit dalam kehidupan nyata individu (Sari & Hasanah, 2020).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, dapat dilihat bahwa responden pada penelitian ini sebagian besar memperoleh skor kecanduan *online game* dengan kategori tinggi. Data dari hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari total responden, terdapat 65,19% responden berada pada kategori tinggi, kemudian terdapat 18,44% pada kategori rendah dan sebanyak 16,36% berada pada kategori sedang. Sehingga, berdasarkan hasil data tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian mayoritas mahasiswa Universitas Negeri Makassar memiliki skor kecanduan *online game* pada kategori tinggi. Lemmens dkk. (2009) mengemukakan bahwa kecanduan *online game* sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada *online game* yang mengakibatkan masalah sosial dan masalah emosional. Meskipun terdapat masalah sosial diakibatkan kecanduan *online game* ini, pemain tidak mampu mengendalikan perilaku bermain *online game* secara berlebihan. Griffiths (2000) mengemukakan bahwa kecanduan *online game* sama dengan perilaku kecanduan yang lain, seperti mengalami perilaku kompulsif, berkurangnya minat terhadap kegiatan lain, dan merasakan gejala fisik dan mental ketika mencoba untuk menghentikan perilaku bermain *online game*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian berpengaruh terhadap kecanduan *online game* secara signifikan, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,560 untuk kesepian emosional dan kesepian sosial sebesar 0,582 dengan taraf signifikansi untuk kedua bentuk kesepian sebesar $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni, terdapat pengaruh kesepian terhadap kecanduan *online game*. Pada penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan pula bahwa kesepian memiliki keterkaitan dengan kecanduan *online game*. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Hapsari (2015) yang mengatakan semakin tinggi kadar kesepian yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin tinggi pula resiko kecanduan *online game* yang dialami orang tersebut. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yu dkk. (2019) menyatakan bahwa kesepian merupakan salah satu penyebab seseorang bermain

online game. Parsons (2005) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa kesepian menjadi penyebab seseorang kecanduan *online game*. Hasil temuan ini sesuai dengan temuan yang dilakukan Seay & Kraut (2007) yang menemukan bahwa kesepian merupakan salah satu alasan terkuat yang menyebabkan kecanduan *online game*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian memiliki pengaruh positif yang signifikan pada kecanduan *online game*. Maka, semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi pula kecanduan *online game*, demikian pula sebaliknya. Diharapkan bagi mahasiswa yang mengalami kecanduan *online game* diakibatkan kesepian agar dapat menemukan solusi yang positif untuk mengatasi kesepian, dan tetap memperhatikan perilaku bermain *online game* agar lebih terkontrol dan tidak berlebihan. Kecanduan *online game* pula dapat dikurangi dengan mengurangi secara perlahan melalui aspek-aspek pada kecanduan *online game*.

Hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa koefisien determinasi kesepian emosional (R²) sebesar 0,560%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kesepian emosional memiliki kontribusi 56% terhadap kecanduan *online game* dan sisanya 44%, sedangkan koefisien determinasi kesepian sosial (R²) sebesar 0,582%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kesepian sosial memiliki kontribusi 58,2% terhadap kecanduan *online game* dan sisanya 41,8%. Besaran persen sisa dari koefisien determinasi dapat menjadi perhatian bagi peneliti selanjutnya untuk diteliti seperti kecemasan sosial dan depresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra Khaira, A. (2018). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Pengungkapan Diri Melalui Media Sosial Pada Remaja*. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 211–218. <https://doi.org/10.1089/109493100316067>
- Habibie, A., Syakarofath, N. A., & Anwar, Z. (2019). Peran Religiusitas terhadap Quarter-Life Crisis (QLC) pada Mahasiswa. *Journal Of Psychology*. 5(2), 129–138. <https://doi.org/10.22146/gamajop.48948>
- Hapsari, A. (2015). *Hubungan Antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Remaja*. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Hawkey, L. C., & Cacioppo, J. T. (2010). Loneliness matters: A theoretical and empirical review of consequences and mechanisms. *Annals of Behavioral Medicine*, 40(2), 218–227. <https://doi.org/10.1007/s12160-010-9210-8>
- Irawan, A. W., Yusufianto, A., Agustina, D., & Dean, R. (2020). *LAPORAN SURVEI INTERNET APJII 2019-2020 (Q2)*. Jakarta: APJII
- Irham, S. S., Fakhri, N., & Ridfah, A. (2022). Hubungan Antara Kesepian Dan Nomophobia Pada Mahasiswa Perantau Universitas Negeri Makassar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 1(4), 318-332.
- Jong Gierveld, J. de, Tilburg, T. Van, & Dykstra, P. A. (2006). *Loneliness and Social Isolation. In The Cambridge Handbook of Personal Relationship* (pp. 485–500). England: Cambridge University Press.
- Kasim, M.I., Murdiana, S., & Fakhri, N. (2018). Pengaruh Stres Akademik Dan Kecanduan Internet Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Kota Makassar. *Proceedings of Psychology" Cyber Effect: Internet Influence on Human Life"*
- Lake, T. (1980). *LONELINESS: Why It Happens and How to Overcome It*. Inggris: Sheldon Press.

- 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>
- Lukman. (2020). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Pubg*. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.
- Masruroh, A. N. A. (2021). *Pemain Mobile Game di Indonesia Capai 60,5% dari Pengguna Mobile Internet*. Kumparan. <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/pemain-mobile-game-diindonesia-capai-60-5-dari-pengguna-mobile-internet-1wSTNZVFelo/full>, diakses 27 Maret 2022.
- Pahlevi, R. (2022). *Pengeluaran Konsumen untuk Game Ponsel*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/19/pengeluaran-konsumen-untuk-game-ponsel-meningkat-154-pada-2021>, diakses 23 Maret 2022.
- Parsons, J. M. (2005). *An examination of massively multiplayer online role-playing games as a facilitator of internet addiction*. (Thesis). College Of Education University of Iowa.
- Peplau, L. A. (1988). Loneliness; new direction in research. In *Participate in the challenge of Mental Health and Psychiatric Nursing in 1988* (pp. 127–142). Psychiatric Nursing Conference.
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1979). *BLUEPRINT FOR A SOCIAL PSYCHOLOGICAL THEORY OF LONELINESS, In Love an Attraction*. England: Oxford University.
- Prabowo, O. (2012). Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *MIMBAR*, XXVIII(1), 9–18.
- Rokom. (2018). *Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*. Kemkes.Go.Id. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilismedi/20180706/4726551/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan/>, diakses 23 Maret 2022.
- Rosalinda, I., & Michael, T. (2019). Pengaruh Harga Diri Terhadap Preferensi Pemilihan Pasangan Hidup Pada Wanita Dewasa Awal Yang Mengalami Quarter-Life Crisis. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 8(1), 20–26. <https://doi.org/10.21009/jppp.081.03>
- Santrock, J. W. (2010). *Life-span development*: Thirteenth Edition. America: McGraw-Hill.
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan antara Loneliness dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa IAIT Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1107>
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project Massive: Self-Regulation and Problematic Use of Online Gaming. *Journal Proceedings*, 3, 1–10.
- Setiawan, R. (2012). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Bermain Game Facebook Pada Remaja*. (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Gamw* (1st ed.). Jogjakarta: A+Plus Books.
- Sungkono, J. (2013). Resampling Bootstrap Pada R. *Magistra*, 84, 47–54.
- Tokunaga, R. S., & Rains, S. A. (2010). An Evaluation of Two Characterizations of the Relationships Between Problematic Internet Use, Time Spent Using the Internet, and Psychosocial Problems. *Human Communication Research*, 36(4), 512–545. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01386.x>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Yee, N. (2002). Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, 1–16. [www.nickyee.comhttp://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html](http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html)