

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP *FACEBOOK* KOMUNITAS
PEMAIN GAME *GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI



Oleh:

Enggar Tiaistoro Suseno

200401110004

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP *FACEBOOK* KOMUNITAS
PEMAIN GAME *GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

Enggar Tiastoro Suseno

200401110004

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP FACEBOOK KOMUNITAS
PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI

Oleh:

Enggar Tiastoro Suseno

200401110004

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I




Prof. Dr. H. Achmad Khudori

Soleh, M. Ag

NIP. 196811242000031001

Dosen Pembimbing II



Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

NIP. 19910512201911202273

Mengetahui:

Dekan Fakultas Psikologi



Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si, Psikolog

NIP: 197611282002122001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP FACEBOOK KOMUNITAS
PEMAIN GAME GENSIN IMPACT**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 8 Maret 2024

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Achmad Khudori

Soleh, M. Ag

NIP. 196811242000031001

Dosen Pembimbing II



Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

NIP. 19910512201911202273

Penguji Utama



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.si, Psi

NIP. 197605122003121002

Ketua Penguji



Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

NIP. 19910512201911202273

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Pada tanggal 8 Maret 2024

Mengetahui:

Dekan Fakultas Psikologi



Prof. Dr. H. Rifan Hidayah, M.Si, Psikolog

NIP: 197611282002122001

NOTA DINAS 1

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu'alaikum wr. Wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul:

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP FACEBOOK KOMUNITAS
PEMAIN GAME GENSIN IMPACT**

Yang ditulis oleh:

Nama : Enggar Tiastoro Suseno

NIM : 200401110004

Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wasaalamu'alaikum wr.wb

Malang, 5 Februari 2024

Dosen Pembimbing 1



Prof. Dr. H. Achmad Khudori

Soleh, M. Ag

NIP. 196811242000031001

NOTA DINAS 2

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamu'alaikum wr. Wb

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul:

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERASAAN
LONELINESS PADA ANGGOTA GRUP FACEBOOK KOMUNITAS
PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT**

Yang ditulis oleh:

Nama : Enggar Tiaستoro Suseno

NIM : 200401110004

Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wasaalamu'alaikum wr.wb

Malang, 5 Februari 2024

Dosen Pembimbing II



Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

NIP.19910512201911202273

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enggar Tiastoro Suseno

NIM : 200401110004

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perasaan *Loneliness* Pada Anggota Grup Facebook Pemain Game *Genshin Impact***" adalah benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, maka bukan termasuk tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila ada pernyataan yang kurang tepat saya bersedia menerima sanksi.

Malang, 6 Februari 2024



Enggar Tiastoro Suseno

NIM: 200401110004

MOTTO

وَلَاخِرَةُ خَيْرٌ لَّكَ مِنَ الْأُولَىٰ ۗ (3) مَا وَدَّعَكَ رَبُّكَ وَمَا قَلٰ

“Tuhanmu tidak meninggalkan engkau (Muhammad) dan tidak (pula) membencimu (3) Sungguh, akhirat itu lebih baik bagimu daripada yang permulaan (dunia) (4)”

(Q.S Ad-Duha 93:3-4).

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan berkahnya sepanjang perjalanan hidup saya, sehingga saya bisa berada di titik yang tidak pernah bisa saya bayangkan sebelumnya. Sungguh tanpa pertolongan dan petunjuk-Mu, diri saya tiadalah harga dan rupanya. Perjalanan ini tentulah panjang dan melelahkan, tiada daya dan upaya selain dari Engkau Ya Allah.

Teruntuk Ibu yang begitu saya sayangi, semoga apa yang saya kejar sejauh ini dapat mengantarkan saya kepada surga yang ada di bawah telapak kakimu. Skripsi ini adalah sedikit dari bagaimana cara saya membalas cinta dan kasih yang telah dirimu berikan, meskipun saya tau balasan ini tidaklah sepadan. Doa-doamu telah menjadi kendaraan bagiku, sehingga bisa mencapai titik ini, kata terimakasih tidak akan cukup untuk menggantikannya.

Tidak akan pernah lupa, saya turut mengucapkan terimakasih kepada Ayah yang begitu saya rindukan. Sulit rasanya untuk melalu berbagai halangan dan rintangan tanpa adanya bimbingan dari seorang Ayah. Maka dari itu Ayah, berbanggalah, anakmu sudah berjalan jauh menuju masa depan yang diimpikan, tanpa melupakan segala pesan dan ajaran yang telah dirimu sampaikan di masa lalu. Semoga segala amal ibadahmu diterima di sisi Allah SWT.

Kepada orang-orang yang saya sayangi dan cintai, persembahan singkat ini tidaklah dapat menggambarkan secara penuh rasa terimakasih yang memenuhi hati saya. Kalian semua adalah pendukung terbaik, penyebutan ini hanyalah sedikit dari apa yang bisa saya beri untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas nikmat serta limpahan rahmat yang telah diberikan Allah SWT, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian skripsi ini hingga tuntas. Sholawat beserta salam, penulis kirimkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, semoga di akhirat kelak kita mendapatkan syafa'at dari beliau.

Di luar dari usaha penulis dalam pembuatan karya ini, terlibat berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikannya. Untuk itu dengan segala hormat, penulis ucapkan rasa terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Yusuf Ratu Agung, M.A selaku ketua program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Prof. Dr. H. Achmad Khudori Soleh, M.Ag dan Hilda Halida, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah bersedia mengarahkan saya dalam melakukan penelitian.
5. Keluarga saya yang selalu memberikan berbagai macam dukungan, dimulai dari awal perkuliahan hingga masa pengerjaan penelitian akhir.
6. Rekan-rekan saya di kelas Psikologi A yang telah kebersamai saya selama masa perkuliahan, dan rela direpotkan ketika saya bertanya berbagai macam hal terkait perkuliahan dan penelitian.
7. Para responden yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuisioner penelitian. Tanpa adanya peran kalian, maka penelitian ini tidak akan pernah sampai ke titik selesainya.

8. Saudari Fadilla Fortuna yang telah bersedia mendengar keluh kesah saya selama masa perkuliahan dan pelaksanaan penelitian akhir.
9. Seluruh Civitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah saya reportkan selama masa perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu saya hingga selesai masa penelitian.

Dalam laporan ini, peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan karena berbagai keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu peneliti mengharapkan adanya masukan dan saran yang membangun, agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, peneliti berharap kepada Allah SWT untuk berkenan membalas segala amal baik dari seluruh pihak yang telah turut berkontribusi dalam penelitian ini. Semoga karya ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan dan pengaplikasian ilmu pengetahuan.

Malang, 6 Februari 2024

Peneliti



Enggar Tiastoro Suseno

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS 1.....	v
NOTA DINAS 2.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	6
C. TUJUAN PENELITIAN.....	7
D. MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. <i>Loneliness</i>	
1. Pengertian <i>Loneliness</i>	9
2. Faktor-faktor Penyebab <i>Loneliness</i>	10
3. Aspek-aspek <i>Loneliness</i>	11
B. Kecanduan Game Online	12
1. Pengertian Kecanduan Game Online	12
2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan game Online	14
3. Aspek-aspek Kecanduan Game Online	16
4. Kriteria Kecanduan Game Online	17
5. Dampak Kecanduan Game Online	18
C. Pandangan Islam Mengenai Kecanduan Game Online dan Perasaan <i>Loneliness</i>	19
D. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap <i>loneliness</i>	20
E. Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	22
B. Variabel Penelitian	22
C. Definisi Operasional	23
D. Subjek Penelitian	23
E. Metode Pengumpulan Data	24
F. Validitas dan Reliabilitas	29

G. Metode Analisis Data	30
1. Uji Asumsi Klasik	30
2. Analisis Deskriptif	31
3. Uji Hipotesis	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	34
B. Hasil Penelitian	35
1. Uji Validitas.....	35
2. Uji Reliabilitas.....	37
3. Uji Asumsi Klasik.....	38
4. Uji Analisis Deskriptif.....	39
5. Uji Hipotesis.....	41
C. Pembahasan	42
1. Aspek Kecanduan Game Online.....	42
2. Aspek <i>Loneliness</i>	45
3. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perasaan <i>Loneliness</i>	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	25
Tabel 3.2.....	26
Tabel 3.3.....	27
Tabel 3.4.....	30
Tabel 3.5.....	32
Tabel 4.1.....	35
Tabel 4.2.....	36
Tabel 4.3.....	37
Tabel 4.4.....	38
Tabel 4.5.....	38
Tabel 4.6.....	39
Tabel 4.7.....	39
Tabel 4.8.....	40
Tabel 4.9.....	41
Tabel 4.10.....	42
Tabel 4.11.....	42

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1.....	40
Diagram 4.2.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	53
Lampiran 2.....	55
Lampiran 3.....	57
Lampiran 4.....	59
Lampiran 5.....	60
Lampiran 6.....	61
Lampiran 7.....	62
Lampiran 8.....	63
Lampiran 9.....	64
Lampiran 10.....	65
Lampiran 11.....	66
Lampiran 12.....	67
Lampiran 13.....	68

ABSTRAK

Suseno, Enggar T. 200401110004. (2024) Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perasaan *Loneliness* Pada Anggota Grup *Facebook* Pemain Game *Genshin Impact*. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. H. Achmad Khudori Soleh, M.Ag,

Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, *Loneliness*, *Genshin Impact*

Game online adalah sebetuk permainan digital yang tersedia hanya menggunakan jaringan internet (Kusumadewi, 2010). Perkembangan ini diikuti oleh berbagai dampak yang timbul, baik dampak baik maupun dampak buruk. Salah satu dampak buruk yang timbul adalah kecanduan game online yang mengarah kepada perasaan *loneliness*. Kecanduan game online adalah ketidakmampuan diri untuk mengontrol waktu bermain, sehingga berakibat pada terpengaruhnya kehidupan sosial, serta dapat menimbulkan permasalahan emosional (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Sementara *loneliness* diartikan sebagai pengalaman yang tidak menyenangkan, yang timbul akibat kurangnya interaksi sosial individu dengan individu lainnya (Blazer, 1983). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui tingkat kecanduan game online pada pemain game *Genshin Impact*, (2) Mengetahui tingkat perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*, (3) Mengetahui tingkat pengaruh kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*.

Sampel berjumlah 44 orang, yang merupakan anggota grup *Facebook* pemain game *Genshin Impact*. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Instrumen ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *University California Los Angeles (UCLA)* untuk mengukur tingkat *loneliness*, serta pengembangan skala kecanduan game online dengan landasan aspek-aspek yang disampaikan oleh Chen dan Chang pada tahun 2008. Analisis data melewati uji asumsi klasik, analisis deskriptif, serta uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana, untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) tingkat kecanduan game online pada anggota grup *Facebook* pemain game *Genshin Impact* ada pada tingkat sedang dengan persentase 68%. (2) Tingkat *loneliness* juga berada pada tingkat sedang dengan persentase 82%. (3) Hasil uji hipotesis menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan, dengan nilai signifikansi sebesar 6,5%.

Suseno, Enggar T. 200401110004. (2024) The Influence of Online Game Addiction on Loneliness Among Members of the Genshin Impact Players' Facebook Group. Faculty of Psychology, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisors: Prof. Dr. H. Achmad Khudori Soleh, M.Ag,

Hilda Halida, M.Psi, Psikolog

Keywords: Online Game Addiction, Loneliness, Genshin Impact

Online games are a form of digital game that is available only using the internet network (Kusumadewi, 2010). This development was followed by various impacts, both good and bad impacts. One of the bad impacts that arises is online game addiction which leads to feelings of loneliness. Online game addiction is the inability to control one's playing time, resulting in an impact on one's social life and can cause emotional problems (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Meanwhile, loneliness is defined as an unpleasant experience, which arises due to a lack of social interaction between individuals and other individuals (Blazer, 1983). This research aims to: (1) Find out the level of online game addiction in Genshin Impact game players, (2) Find out the level of feelings of loneliness in Genshin Impact game players, (3) Find out the level of influence of online game addiction on feelings of loneliness in Genshin Impact game players.

The sample consisted of 44 people, who were members of the Facebook group for Genshin Impact game players. The sample selection in this study used purposive sampling. The measuring instrument used in this research was the University of California Los Angeles (UCLA) to measure the level of loneliness, as well as the development of an online game addiction scale based on aspects presented by Chen and Chang in 2008. Data analysis passed the classic assumption test, descriptive analysis, as well as hypothesis testing using a simple linear regression test, to determine the effect of variable X on variable Y.

The research results indicate that: (1) the level of online game addiction among members of the Genshin Impact players' Facebook group is at a moderate level, with a percentage of 68%. (2) The loneliness level is also at a moderate level, with a percentage of 82%. (3) The hypothesis testing results show no significant influence, only at a rate of 6.5%.

مستخلص البحث

تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على (2024). Suseno, Enggar T. 200401110004. كلية علم النفس، Genshin Impact للاعبين لعبة Facebook مشاعر الوحدة لدى أعضاء مجموعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. UIN

المشرف : البروفيسور دكتور. ح. أحمد خودوري سوليه، ماجستير، هيلدا خالدة

التطور السريع للتكنولوجيا يقود البشر إلى إمكانيات مختلفة وعصور جديدة في المستقبل. أحد فروع التطور التكنولوجي الذي ينمو بسرعة كبيرة هو الجانب الترفيهي، والذي يركز في هذا البحث على الألعاب عبر الإنترنت. الألعاب عبر الإنترنت هي شكل من أشكال الألعاب الرقمية المتوفرة فقط باستخدام شبكة الإنترنت وقد أعقب هذا التطور تأثيرات مختلفة، تأثيرات جيدة وسيئة. أحد التأثيرات (Kusumadewi, 2010). السيئة التي تنشأ هو إدمان الألعاب عبر الإنترنت مما يؤدي إلى الشعور بالوحدة. إدمان الألعاب عبر الإنترنت هو عدم القدرة على التحكم في وقت اللعب، مما يؤدي إلى التأثير على الحياة الاجتماعية للفرد وفي الوقت نفسه، يتم (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011) ويمكن أن يسبب مشاكل عاطفية تعريف الوحدة على أنها تجربة غير سارة، تنشأ بسبب نقص التفاعل الاجتماعي بين الأفراد والأفراد الآخرين (بليزر، 1983).

يهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى لاعبي لعبة جينشين إمباكت، (2) معرفة مستوى الشعور بالوحدة لدى لاعبي لعبة جينشين إمباكت، (3) معرفة مستوى تأثير الألعاب الإلكترونية على الإنترنت إدمان اللعبة على مشاعر الوحدة لدى لاعبي لعبة جينشين إمباكت

تتألف العينة من 44 فردًا هم أعضاء في وتكونت العينة من 44 شخصًا كانوا أعضاء في مجموعة الفيسبوك تم اختيار العينة في هذه الدراسة باستخدام العينات الهادفة. أداة Genshin Impact الخاصة بلاعبين لعبة يستخدم اختبار الفرضيات (UCLA) القياس المستخدمة في هذا البحث هي جامعة كاليفورنيا لوس أنجلوس Y. على المتغير X اختبار الانحدار الخطي البسيط لتحديد تأثير المتغير

ظهرت نتائج البحث أن مستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين أعضاء مجموعة الفيسبوك الخاصة جاء بمستوى متوسط وبنسبة 68%. كما أن مستوى الشعور بالوحدة كان Genshin Impact بلاعبين لعبة عند مستوى متوسط وبنسبة 82%. وأظهرت نتائج اختبار الفرضيات عدم وجود تأثير معنوي 6.5% فقط

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era teknologi 4.0, Indonesia mulai disusupi oleh berbagai macam kecanggihan teknologi yang sebelumnya belum pernah ada. Munculnya berbagai macam kecanggihan teknologi ini dapat dinikmati oleh seluruh orang dari berbagai kalangan. Tujuan utama pengembangan kecanggihan teknologi ini tentu saja untuk mempermudah masyarakat dalam menjalani dan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kecanggihan teknologi ini muncul di berbagai sektor, dimulai dari sektor kebutuhan hidup, seperti aplikasi yang dapat mempermudah pembelian kebutuhan pokok, hingga kecanggihan teknologi pada sektor hiburan seperti game online. Game online merupakan bentuk permainan digital yang dapat diakses melalui jaringan internet. (Kusumadewi, 2010).

Kemajuan teknologi ini mendatangkan banyak keuntungan bagi manusia. Sesuai dengan tujuan utama yaitu untuk mempermudah pekerjaan manusia, teknologi hadir sebagai solusi atas masalah tersebut. Namun begitu, kemajuan teknologi yang pesat, harus dibersamai dengan *awareness* akan masalah atau efek samping yang ditimbulkan. Dalam konteks ini, permainan online yang bertujuan sebagai sumber hiburan, jika digunakan secara berlebihan, dapat menciptakan kecanduan. Individu yang telah terjerat dalam kecanduan game online akan mengalami kesulitan untuk menghentikan keterlibatannya, sehingga dapat melupakan pengaturan waktu. (Pahlevi, 2011).

Jenis game online yang berpotensi menyebabkan kecanduan adalah yang dilengkapi dengan fitur interaksi sosial, memungkinkan pemain berkomunikasi dan bermain bersama dengan sesama pemain. (Christian, 2011). Jenis permainan ini memberikan keleluasaan bagi pemainnya untuk dapat bermain dalam 2 mode, yaitu mode solo (individu) dan juga mode co-op/multiplayer (bermain bersama pemain lain). Dengan adanya fitur tersebut, para pemain dapat dengan cepat

menemukan sesama pemain yang memiliki minat yang sama dalam permainan mereka, tanpa harus melakukan interaksi langsung secara sosial.

Genshin Impact merupakan jenis game multiplayer online yang dirilis pada tahun 2020 untuk berbagai platform seperti PC, PlayStation, dan perangkat mobile. Game ini menawarkan gaya permainan open world yang memukau bernama Teyvat, yang terdiri dari tujuh wilayah dengan budaya masing-masing. Pemain dapat mengendalikan berbagai elemen seperti api, air, angin, tanah, es, dan petir, memberi pemain banyak pilihan gaya bermain. Selain itu, game ini dikenal dengan grafik yang sangat indah dan musik yang memukau, membuatnya menjadi salah satu game free-to-play paling diminati secara global, dengan partisipasi lebih dari jutaan pemain di berbagai belahan dunia.

Selain itu juga, *Genshin Impact* menawarkan berbagai hal menarik lainnya pada fitur in-game, seperti event-event permainan tambahan setiap bulan, hadiah atas berbagai pencapaian, pemberian karakter gratis, dapat bekerja sama dengan pemain lain dalam menyelesaikan berbagai misi, serta fitur gacha bagi para pemain yang ingin mendapatkan karakter kuat lainnya yang mereka inginkan. Gabungan dari berbagai fitur yang tersedia ini, menjadikan *Genshin Impact* sebagai salah satu game populer di dunia dengan jumlah pemain mencapai puluhan juta. Melansir dari activeplayer.io, jumlah pemain game *Genshin Impact* dihitung dari November 2021 hingga Agustus 2023 mengalami peningkatan dari 56 juta pemain menjadi 64 juta. Peningkatan jumlah ini tentu juga diikuti dengan pengurangan pemain, namun jumlah tersebut tidak seberapa dibandingkan dengan pemain-pemain baru yang terus bertambah. Jumlah pemain yang sangat banyak tersebut menjadikan *Genshin Impact* sebagai game pemenang nominasi game terfavorit pada tahun 2021 dan 2022.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa pemain game *Genshin Impact*, ditemukan bahwa mereka selalu meluangkan waktu untuk login atau masuk ke dalam game setidaknya sehari sekali. Alasan mengapa mereka melakukan login setiap hari adalah karena adanya tuntutan untuk mengerjakan misi harian pada game tersebut. Jika sehari saja mereka tidak login,

maka mereka akan melewatkan bonus atau hadiah harian setelah selesai melaksanakan misi.

Untuk waktu bermain harian, hasil wawancara dengan pemain menunjukkan bahwa mereka cenderung menghabiskan waktu yang lebih lama untuk bermain hanya pada waktu tertentu saja. *Genshin Impact* merupakan tipe game online yang memiliki update berkala setiap 40 hari sekali. Setiap masa update, pengembang game memberikan berbagai macam event yang berbeda-beda agar para pemain tidak bosan. Ketika memasuki masa update, para pemain dapat menghabiskan waktu 3 hingga 5 jam sehari untuk menuntaskan berbagai event. Sementara untuk update besar atau update wilayah, para pemain dapat menghabiskan waktu hingga seharian untuk membuka seluruh peta daerah dan menyelesaikan berbagai misi. Sedangkan untuk misi harian pada masa-masa tanpa update, mereka hanya menghabiskan sekitar 30 menit hingga 1 jam untuk menyelesaikan misi harian.

Memasuki masa update besar, sebagian besar pemain mengaku bahwa mereka menjadi kesulitan untuk meluangkan waktu beranjak dari layar permainan, bahkan hanya untuk sekedar memasak. Para pemain juga merasa tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi, hingga mereka telah berhasil menyelesaikan berbagai konten yang tersedia di dalam game. Kurangnya sosialisasi, juga diakui para pemain menjadikan mereka merasa kesepian, atau dalam penelitian ini diistilahkan dengan perasaan *loneliness*. Bahkan di dalam komunitas *Genshin Impact*, muncul istilah yaitu “*touch some grass*” yang dimaknai sebagai sindiran kepada para pemain game *Genshin Impact*, agar mereka bersosialisasi dengan dunia luar. Berdasarkan hasil wawancara, fenomena ini timbul dikarenakan berbagai alasan, namun beberapa alasan utama diantaranya adalah, luasnya peta baru yang harus dibuka, banyaknya event yang menarik, serta story quest atau cerita utama pada game yang sangat menarik.

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan diri untuk mengontrol waktu bermain, sehingga berakibat pada terpengaruhnya kehidupan sosial, serta dapat menimbulkan permasalahan emosional (Lemmens, Valkenburg, & Peter,

2011). Seperti yang telah dibahas, memasuki masa update, para pemain *Genshin Impact* dapat menghabiskan waktu hingga seharian penuh untuk menyelesaikan berbagai event. Fenomena ini sejalan dengan pengertian kecanduan menurut Lemmens, dkk di atas, bahwa tidak mampunya individu dalam mengontrol waktu bermain, sehingga dapat memengaruhi kehidupan sosial serta menimbulkan masalah emosional.

Kecanduan game online merupakan perilaku maladaptif pada diri pemain game online, yang mengarah kepada terganggunya kinerja serta kegiatan harian (Xu, dkk 2012). Bermain game hingga lupa waktu, mengakibatkan munculnya masalah pada kehidupan sehari-hari dari individu itu sendiri. kebutuhan-kebutuhan dasar manusia seperti makan dan minum, bahkan juga dapat terganggu akibat kecanduan bermain game online. Pengakuan para pemain game *Genshin Impact* yang tidak memiliki waktu bahkan hanya untuk sekedar menyiapkan makanan untuk dirinya, sejalan dengan pengertian kecanduan menurut Xu, dkk.

Para pemain game *Genshin Impact* berdasarkan hasil wawancara, mengaku dirinya sulit untuk bisa melakukan interaksi sosial seperti biasa, karena merasa sulit untuk diterima jika mereka diketahui sebagai pemain game *Genshin Impact*. Rook dalam pendapatnya menyebut ini sebagai sebuah perasaan yang disebut *loneliness*. *Loneliness* merupakan sebuah perasaan yang meningkat ketika seseorang ditolak, disalahpahami, dan tidak menemukan teman yang cocok untuk melakukan aktivitas yang diinginkan (Rook, 1984). *Genshin Impact* memiliki komunitas besar, sejalan dengan jumlah pemain yang mencapai puluhan juta. Namun begitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa para pemain *Genshin Impact* tetap lebih memilih untuk bermain sendiri di kamar atau ruangnya, dibandingkan bermain bersama dengan para pemain lainnya di tempat yang sama.

Loneliness dapat ditafsirkan sebagai suatu pengalaman yang membuat individu merasa tidak nyaman, yang timbul akibat kurangnya interaksi sosial individu dengan individu lainnya (Blazer, 1983). Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan interaksi dengan individu lainnya dalam memenuhi kebutuhan.

Pemain game *Genshin Impact* yang telah jatuh dalam jurang kecanduan, mengaku hanya memiliki sedikit waktu untuk bersosialisasi dengan individu lainnya. Tidak sedikit juga yang mengaku merasa kesepian dan ingin mencoba membangun komunikasi yang lebih intens dengan individu lainnya, namun mereka mengaku tidak memiliki kesempatan untuk melakukan hal tersebut. Disamping mereka yang sudah kecanduan untuk bermain game, mereka juga merasa sulit untuk bisa dekat dengan rekan-rekan yang dikenal. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Blazer di atas, muncul pengalaman tidak mengenakan akibat kurangnya interaksi dengan individu lainnya.

Hubungan antara kecanduan game terhadap perasaan *loneliness* telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Meskipun sebagian besar penelitian sebelumnya menetapkan *loneliness* sebagai variabel yang memengaruhi kecanduan game, ada sedikit penelitian yang meneliti kecanduan game online sebagai faktor yang mempengaruhi perasaan *loneliness*. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Wang pada tahun 2019, ditemukan hasil bahwa kecanduan game berkontribusi besar terhadap perasaan *loneliness*, *agression*, dan *social anxiety* dengan nilai korelasi berkisar antara 0.18 hingga 0.46. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Haryono (2022) mengenai kesepian dan kontrol diri pada remaja yang kecanduan game online, menjadikan variabel kesepian atau *loneliness* sebagai variabel penyebab kecanduan game online, dan didapatkan perhitungan bahwa variabel kesepian tanpa digabung dengan variabel kontrol diri, tidak berhubungan dengan kecanduan game online.

Banyaknya jumlah pemain game *Genshin Impact* menimbulkan banyak permasalahan, baik dalam ranah kelompok dan komunitas, ataupun individu pemain itu sendiri. Hasil wawancara menggambarkan bahwa fenomena kesepian adalah hal wajar dialami para pemain, dikarenakan membutuhkan waktu yang banyak untuk dapat menyelesaikan konten di dalam game. Namun semua hasil observasi dan wawancara, belum dapat dibuktikan secara kuantitatif, karena minimnya penelitian yang mengkaji terkait fenomena-fenomena yang timbul dalam komunitas *Genshin Impact*. Meskipun penelitian lain telah mengkaji terkait

dampak buruk yang timbul akibat kecanduan game online, namun tetap penting untuk meneliti secara khusus pada komunitas pemain *Genshin Impact*, karena perbedaan game ini dengan game lainnya, yaitu tipe game berbasis petualangan yang membutuhkan banyak waktu. Penting untuk menemukan data ataupun statistik terkait masalah pada diri maupun komunitas pemain *Genshin Impact*, dikarenakan jumlah pemain yang begitu banyak serta minimnya penelitian terdahulu yang mengkaji terkait hal ini. Untuk mempermudah penyebaran skala, serta pengumpulan data, penulis memilih grup komunitas pemain game *Genshin Impact* di media sosial *Facebook* sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan uraian serta alasan-alasan singkat mengapa penelitian ini dianggap penting, ditemukan bahwa para pemain game *Genshin Impact* merasa diri mereka kesulitan untuk dapat bersosialisasi dengan normal. Penyebab dari fenomena dipicu oleh lamanya waktu yang dihabiskan dalam bermain, atau dalam kondisi ini disebut kecanduan. Masalah ini kemudian berkembang menjadi masalah baru, yaitu timbulnya perasaan *loneliness* dikarenakan jarang mereka memiliki waktu untuk bersosialisasi dengan orang lain. Maka dari itu untuk membuktikan hasil dari observasi serta wawancara ini, peneliti tertarik untuk meneliti secara mendalam terkait munculnya perasaan *loneliness* yang disebabkan oleh kecanduan game online, dalam hal ini adalah game *Genshin Impact*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan data hasil kajian pustaka, observasi, serta wawancara di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan game online pada pemain game *Genshin Impact*
2. Bagaimana tingkat perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*
3. Bagaimana tingkat pengaruh kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat kecanduan game online pada pemain game *Genshin Impact*
2. Mengetahui tingkat perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*
3. Mengetahui tingkat pengaruh kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat teoritis untuk memperluas pemahaman kita tentang hubungan antara kecanduan game online dan perasaan *loneliness* sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memperluas kajian ilmu Psikologi, terutama mengenai pembahasan terkait bagaimana kecanduan game online dapat mempengaruhi perasaan *loneliness*.

2. Manfaat Praktis

Bagi para pemain game *Genshin Impact* di luar sana yang telah tenggelam dalam jurang kecanduan, penelitian ini diharapkan dapat memberi mereka wawasan tambahan terkait bagaimana sifat buruk kecanduan game online dapat berpengaruh terhadap perasaan *loneliness* pada diri pemain.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan data serta sumber bacaan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji terkait kecanduan game online, *loneliness*, serta bagaimana variabel-variabel tersebut saling berhubungan pada pemain game *Genshin Impact*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Loneliness*

1. Pengertian *Loneliness*

Mengutip dalam *Oxford Dictionary*, kata *loneliness* memiliki arti “*a feeling of being unhappy because you have no friends or people to talk to*”, atau dapat diterjemah sebagai “perasaan yang kurang menyenangkan akibat tidak memiliki teman atau orang lain untuk melakukan komunikasi”. Menurut Peplau, Sears, dan Taylor (1998) *loneliness* adalah perasaan ketidaknyamanan yang bersifat subjektif pada diri individu, akibat kurang baiknya hubungan antara individu tersebut dengan orang-orang di sekitar. Perasaan kesepian merupakan kondisi yang bersifat sementara yang disebabkan oleh perubahan kehidupan sosial individu.

Sullivan (1955) memaknai *loneliness* sebagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan yang muncul saat kita merasa kurangnya keintiman dalam hubungan antarpribadi. Ini bisa dimulai sejak masa bayi dan kita baru menyadari kebutuhan akan hubungan yang sehat ketika kita belajar dari pengalaman buruk. Kebutuhan akan hubungan muncul ketika individu telah beranjak dewasa, dimana individu tersebut membutuhkan orang lain selain keluarganya untuk dapat bertahan hidup. Weiss (1973) menekankan bahwa *loneliness* bukan hanya disebabkan oleh kesendirian yang dialami oleh individu, namun juga karena tidak memiliki hubungan yang dibutuhkan atau serangkaian hubungan. Dalam banyak kasus, kecanduan game online dapat dianggap sebagai respons terhadap kurangnya ikatan yang erat atau bahkan intim dalam kehidupan seseorang. Hal ini juga mungkin merupakan hasil dari ketidakadaan hubungan yang berarti dengan individu atau kelompok lain yang sesuai dengan kebutuhan dan identitas pribadi.

Pengertian *loneliness* yang disampaikan oleh Sullivan kurang lebih sama dengan Peplau, namun Sullivan menambahkan bahwa perasaan *loneliness* dapat muncul sejak masa bayi, namun baru disadari ketika individu tersebut telah merasa butuh dengan hubungan sosial. Sedangkan Weiss dalam pendapatnya mengenai *loneliness* menyimpulkan bahwa bukan kesendirian yang menjadi penyebab utama dari perasaan *loneliness*, namun kurangnya keintiman dalam hubungan dengan individu atau kelompok lain yang sesuai dengan dirinya yang menjadi faktor utama.

Kesepian dapat terjadi karena beberapa alasan. Sebagian besar kecanduan game online dapat muncul sebagai respons terhadap perasaan kosong atau ditinggalkan karena kekurangan hubungan atau keintiman. Ini juga dapat tercermin dalam perspektif temporal di mana seseorang merasa kesepian seiring berjalannya waktu. Aspek emosional seperti rasa sedih, kekecewaan, frustrasi, perasaan malu, atau keputusasaan juga bisa menjadi elemen dalam pengalaman kesepian. Selain itu, penilaian diri individu terhadap kualitas dan kuantitas hubungan sosialnya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti identitas, kepribadian, harapan, peristiwa kehidupan, keterlibatan dengan lingkungan, variabel sosial dan ekonomi, serta lingkungan rumah tangga. Meskipun intervensi yang efektif dibutuhkan untuk mengatasi kesepian, intervensi semacam itu jarang ditemukan (Yanguas dkk, 2018).

Peplau dan Pelman (1982) merinci tiga pendekatan pada definisi *loneliness*. Yang pertama adalah need for intimacy, yang menekankan manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan keintiman atau kelekatan dalam menjalin hubungan dengan individu atau kelompok lain. Kedua adalah cognitive process, pendekatan ini mengacu pada bagaimana penilaian individu dan kepuasan dirinya terhadap hubungan sosial yang individu tersebut miliki. Ketiga social reinforcement, berdasarkan pendekatan ini, *loneliness* dimaknai sebagai suatu keadaan yang disebabkan oleh perasaan tidak puas terhadap hubungan sosial yang

dimiliki, akibat dari tidak sesuai dengan ekspektasi terkait hubungan individu tersebut.

Berdasarkan kumpulan pengertian serta definisi dari *loneliness* yang dijabarkan oleh para ahli, penulis mengambil kesimpulan bahwa *loneliness* yang diakibatkan oleh kecanduan game online, atau dalam penelitian ini difokuskan kepada game *Genshin Impact*, merupakan suatu kondisi dimana pemain yang kecanduan menjadi individu tertutup yang hanya mengalokasikan sedikit waktu untuk bersosialisasi dikarenakan kebanyakan waktu yang dimiliki, dihabiskan untuk bermain game online *Genshin Impact*. Sedikitnya interaksi dengan orang-orang serta kelompok di sekitar menjadikan individu tersebut mengalami pengalaman yang kurang menyenangkan, sehingga muncul perasaan kesepian atau *loneliness*.

2. Faktor-faktor Penyebab *Loneliness*

Mencermati hasil dari penelitian Peplau dan Pelman (1982), terdapat 2 faktor yang menyebabkan munculnya perasaan *loneliness*, yaitu:

a. *Participant event*

Faktor ini dapat menyebabkan munculnya dua jenis perubahan dalam kesepian. Pertama adalah *actual social relation*, di mana keadaan kesepian terjadi sebagai hasil dari putusnya hubungan seperti perceraian, wafatnya sahabat atau orang yang dicintai, berakhirnya hubungan kasih, berpindah ke komunitas lain, dan berbagai alasan lainnya. Kemudian yang kedua adalah adanya perubahan pada kebutuhan, yang diakibatkan oleh perasaan tidak terpenuhinya ekspektasi individu dalam suatu hubungan. Misalnya sepasang kekasih yang saling merindukan satu sama lain, namun tidak dapat bertemu dikarenakan jarak yang jauh, sehingga mereka terpisah dan merasa kesepian. Atau contoh lainnya adalah seperti seorang anak yang berharap orang tuanya terus berada di rumah untuk

menemaninya bermain, namun ternyata setiap hari orang tuanya harus pergi bekerja, ketidaksesuaian keadaan dengan keinginan ini menjadikan anak tersebut merasa kesepian.

b. *Predisposing and maintaining factors*

Faktor ini berfokus pada keberagaman yang ada pada diri individu dan lingkungan sekitar. Keberagaman pada individu adalah bentuk karakteristik personal, seperti pemalu, introvert, ataupun tidak ingin mengambil resiko untuk bersosialisasi dengan orang lain. Keberagaman lingkungan sekitar adalah perbedaan yang bersifat eksternal, seperti perbedaan nilai-nilai kebudayaan, perbedaan norma kesopanan, serta perbedaan pendapat dapat menyebabkan munculnya perasaan terkucil dari sekitar, atau bisa disebut dengan perasaan *loneliness*.

3. Aspek-aspek *Loneliness*

Russell (1996) mengidentifikasi beberapa aspek kesepian yang dapat memengaruhi setiap orang secara berbeda, dan dia mengidentifikasi tiga aspek utama *loneliness*: kepribadian (*personality*), keinginan sosial (*social desirability*), dan depresi (*depression*).

- a. Kepribadian (Personality): Organisasi sistem psikofisik dalam diri seseorang dikenal sebagai kepribadian. Sistem-sistem ini menentukan perilaku dan cara berpikir seseorang. Kepribadian seseorang dapat memengaruhi seberapa kesepian seseorang dalam konteks kesepian. Misalnya, orang yang lebih ekstrovert mungkin lebih mudah berinteraksi dengan orang lain dan mengatasi kesepian, sedangkan orang yang lebih introvert mungkin cenderung menghindari interaksi sosial atau merasa canggung di lingkungan sosial.
- b. Keinginan Sosial (Social Desirability): Keinginan sosial adalah keinginan seseorang untuk tinggal di lingkungan sosial yang mereka inginkan. Ini dapat berhubungan dengan kesepian karena seseorang yang merasa kesepian mungkin memiliki keinginan yang lebih kuat

untuk mencari hubungan sosial yang memenuhi kebutuhan sosial mereka. Kehidupan sosial yang memuaskan dapat membantu mengurangi tingkat kesepian seseorang.

- c. Depresi (Depression): adalah sebuah gangguan pada jiwa dan perasaan, biasanya terkait dengan kesepian. Ditandai dengan perasaan sedih, putus asa, kehilangan minat atau semangat hidup, serta merasa tidak berharga. Depresi dapat menjadi penyebab atau konsekuensi dari kesepian yang kronis, dan keduanya dapat berdampak satu sama lain. Kondisi ini dapat menyebabkan seseorang merasa seperti mereka terjebak dalam siklus negatif yang sulit diatasi.

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Chaplin (2009), kecanduan atau adiksi merujuk pada perkembangan toleransi fisik terhadap obat bius, yang membuat pemakai menjadi kecanduan secara fisik dan psikologis. Selain itu, gejala isolasi dari lingkungan dapat terjadi ketika konsumsi obat penenang tersebut dihentikan. Konteks dalam pengertian yang disampaikan oleh Chaplin adalah dalam perihal psikologi klinis. Namun kecanduan sendiri dapat dimaknai kedalam berbagai perilaku ketergantungan, di luar kasus klinis, termasuk dalam hal teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010).

Menurut Kim dkk (2002), game online dimaknai sebagai jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan komunikasi online, baik melalui LAN atau Internet, memungkinkan partisipasi dari banyak pemain secara simultan. Winn dan Fisher (dalam Chen dan Chang, 2008) menyatakan bahwa game online multiplayer merupakan evolusi dari permainan yang biasanya dimainkan oleh individu tunggal, dengan menggunakan format dan pendekatan yang serupa serta melibatkan prinsip-prinsip umum yang sama dengan permainan lainnya.

Perbedaannya terletak pada kemampuan permainan multipemain untuk dimainkan oleh sejumlah orang secara bersamaan.

Ketergantungan untuk memainkan game online, yang diakibatkan oleh munculnya teknologi internet disebut sebagai kecanduan terhadap game online. Young (2000) mengemukakan bahwa internet dapat mengarahkan pengguna kepada rasa kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (bermain game secara berlebihan). Ini menunjukkan bahwa game online merupakan bagian dari komponen internet yang sering dikunjungi, banyak diminati, dan bahkan dapat menimbulkan kecanduan dengan tingkat intensitas yang tinggi.

Weinstein (2010) menyebutkan biasanya kecanduan game online identik dengan menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain game, seperti tidak akan mengerjakan hal-hal lainnya. Weinstein juga mengartikan kecanduan game online sebagai kegiatan yang menghabiskan waktu terlalu banyak dan juga kompulsif dalam permainan sehingga menghambat aktivitas sehari-hari. Individu yang telah kecanduan game online, mendedikasikan sangat banyak waktunya hanya untuk bermain game online, dan ini memberikan dampak negatif secara langsung pada individu tersebut.

Berdasarkan berbagai pengertian para ahli di atas terkait kecanduan game online, dapat disimpulkan sebuah definisi bahwa kecanduan game online adalah kebiasaan atau perilaku kompulsif dan ketergantungan terhadap game online. Para pemain game online yang kecanduan, cenderung tidak tahu waktu sehingga banyak mendedikasikan waktu mereka hanya untuk bermain. Perilaku ini mengarah pada terganggunya kegiatan harian, sehingga individu yang telah kecanduan game online mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan.

2. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Terkait faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan game online, berbagai ahli memberikan pendapatnya masing-masing. Yee (2005) menyebutkan setidaknya ada 5 faktor mendasar mengapa individu menjadi kecanduan game online.

- a. *Relationship*. adanya keinginan untuk berhubungan dengan pemain lain di dalam game, serta adanya masalah-masalah terkait hubungan dengan orang-orang di sekitar.
- b. *Manipulation*. Merupakan faktor yang muncul pada diri individu, yang memiliki keinginan untuk memanipulasi atau berlaku curang terhadap pemain lain, ataupun curang kepada pengembang game tersebut.
- c. *Immersion*. Pemain game online yang telah kecanduan, memiliki kemungkinan bahwa mereka senang berkhayal dan menjadi satu dengan cerita game yang mereka mainkan.
- d. *Escapism*. Memainkan game online hingga berjam-jam, adalah salah satu bentuk pelarian pemain dari masalah-masalah yang tidak sanggup ia hadapi di dunia nyata. Dengan bermain game, mereka bisa melupakan sejenak masalah-masalah yang harus diselesaikan.
- e. *Achievement*. Keinginan bersaing tinggi di dalam dunia game, saling ingin unjuk gigi siapa pemain yang memiliki karakter terkuat.

Immanuel (2009) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab individu dapat menjadi kecanduan dalam bermain game online adalah dapat bermula dari diri sendiri (internal), ataupun dapat bermula dari faktor luar (external).

a. Faktor Internal

1. Keinginan

Game online telah dirancang sedemikian rupa, sehingga dapat memicu semangat para pemainnya. Para pemain yang memiliki daya

saing tinggi, akan memiliki keinginan yang kuat untuk bisa mendapatkan poin yang tinggi dalam game tersebut.

2. Bosan

Perasaan bosan merupakan sebagian dari faktor kuat penyebab individu menjadi kecanduan game online. Individu yang tidak mampu menyusun dan mendahulukan kegiatan dengan prioritas tinggi, akan menjadi terpaku pada game yang sedang dimainkan.

3. Kontrol Diri

Ketidakmampuan individu dalam membatasi dan mengontrol diri dalam bermain game online, menjadikan individu tersebut lupa akan waktu sehingga tertunda dalam mengerjakan kegiatan lainnya.

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan

Berada dan hidup dalam lingkungan yang memiliki pergaulan para pemain game, menjadikan individu cenderung mengikuti orang-orang di sekitar. Hal ini menjadi salah satu penyebab individu mulai memainkan game, dan menjadi kecanduan.

2. Hubungan Sosial

Individu yang memiliki kemampuan sosial yang rendah, ditambah orang-orang di sekitar yang kurang menghargai dan mengayomi individu, menjadikan individu tersebut cenderung menjauhi lingkungan dan hubungan sosial di sekitarnya.

3. Harapan

Harapan-harapan orang-orang disekitar, menjadikan individu merasa tertekan, sehingga menjadikan game online sebagai pelarian atas tekanan yang dirasakan dari berbagai sisi tersebut.

3. Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Kecanduan game online menurut Chen dan Chang (2008) memiliki setidaknya empat aspek utama, diantaranya adalah *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, dan yang terakhir *Interpersonal and health-related problems*.

a. *Compulsion* (Kompulsi/dorongan)

Compulsion adalah sebuah *pressure* yang muncul pada diri individu untuk terus mengulangi hal yang sama secara terus-menerus. Apabila kegiatan ini tidak dilakukan, akan timbul rasa cemas, yang mana hal ini menjadi dorongan kuat untuk terus memainkan game online.

b. *Withdrawal* (Pengarikan diri)

Withdrawal adalah salah satu gejala kecanduan game online yang terjadi ketika pemain mengurangi atau berhenti memainkan game tersebut. Gejala ini dapat mengakibatkan dampak yang signifikan pada kesehatan fisik dan mental pemain. *Withdrawal* dapat menimbulkan efek samping negatif, seperti pusing, gangguan tidur seperti insomnia, dan ketidaknyamanan fisik lainnya (Lee, 2015).

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi pada konteks ini dimaknai sebagai sikap individu yang dapat menerima kondisi diri dalam mengerjakan berbagai hal. Individu yang menetapkan toleransi batas waktu, akan dapat lebih mengontrol diri. Sementara individu yang telah menderita kecanduan game online, tidak terlalu memikirkan toleransi waktu, sehingga mereka akan memainkan game hingga mereka puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Aspek ini berkaitan dengan masalah-masalah individu terkait hubungan interpersonal dengan individu atau kelompok lainnya.

Individu yang telah menderita kecanduan game online cenderung mengabaikan pentingnya melakukan hubungan dan komunikasi interpersonal. Sejalan dengan hal tersebut, para pecandu game online juga tidak memperhatikan terkait kesehatan tubuh mereka. Waktu mereka lebih banyak habis untuk bermain game, dibandingkan dengan berolahraga untuk menjaga kesehatan tubuh.

4. Kriteria Kecanduan Game Online

Mengutip dalam *DSM-V*, kecanduan game online disebut sebagai *Internet Gaming Disorder*. Disebutkan setidaknya ada 6 kriteria yang sesuai dengan aspek-aspek yang disampaikan oleh Chen dan Chan, sebagai berikut:

- a. Mengalokasikan banyak waktu dalam memainkan game online. Untuk jumlah waktu yang dapat dijadikan acuan, terdapat dalam penelitian Saputra (2017) yang menyebutkan bahwa bahwa pemain game online yang telah mengalami kecanduan, setidaknya bermain game selama 20 jam dalam seminggu. Berdasarkan penelitian tersebut, kriteria kecanduan game online adalah pemain game *Genshin Impact* yang bermain selama lebih dari 3 jam dalam satu hari.
- b. Terus memainkan game online secara berlebihan, meskipun tahu bahwa dirinya mengalami masalah terkait psikososial.
- c. Tidak memberi tahu dengan jelas, atau menipu keluarga serta orang lain terkait lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.
- d. Bermain game sebagai sarana pelarian atau sebagai media untuk memperbaiki suasana hati (seperti ketidakberdayaan, rasa cemas, rasa bersalah, dll).
- e. Kehilangan atau berkurangnya hubungan, pekerjaan, ataupun pendidikan yang penting.

- f. Lebih mementingkan bermain game online dibandingkan dengan melakukan aktivitas lainnya. Termasuk selalu memikirkan terkait game ketika sedang melakukan aktivitas lain.

5. Dampak Kecanduan Game Online

Jika dipandang dari kaca mata positif dan negatif, bermain game online dapat memberikan berbagai dampak dari kedua sisi tersebut. Memainkan game online pada batas wajar dan menjadikannya hiburan, akan membantu individu untuk kembali refresh dari kegiatan sehari-hari yang melelahkan. Yee (2005) menjelaskan berbagai dampak positif dari memainkan game online. Namun begitu, Yee juga menjelaskan terkait dampak negatif dari bermain game online yang masuk pada kategori kecanduan.

Ada beberapa contoh dan kesimpulan yang dapat ditarik dari dampak buruk bermain game online yang disampaikan oleh Yee (2005) dalam penelitiannya, sebagai berikut:

- a. Individu menghabiskan begitu banyak waktu yang bermanfaat, hanya untuk memainkan game yang tidak berdampak langsung pada kehidupan
- b. Menimbulkan dan meningkatkan potensi kecanduan
- c. Meninggalkan kewajiban – seperti belajar dan bekerja – hanya untuk bermain game online
- d. Lupa akan waktu, sehingga terlupa akan kewajiban untuk memenuhi kebutuhan diri
- e. Berpotensi merusak penglihatan, akibat terlalu lama melihat dan memerhatikan layar
- f. Jika yang kecanduan adalah seorang anak yang masih hidup di bawah naungan orang tuanya, maka bisa timbul sikap buruk seperti melawan kepada orang tua, hingga berbohong dalam berbagai hal.

C. Pandangan Islam Mengenai Kecanduan Game Online dan Perasaan *Loneliness*

a. Kecanduan Game Online

Surah Al-‘Ankabut: 64

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui.”

Surah Al-A’raf: 31

يٰٓبَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya :“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.

b. *Loneliness*

Surah Az-Zumar: 53

قُلْ يٰٓعِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ

Artinya: “Katakanlah, “Wahai hamba-hamba-Ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri! Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh, Dialah Yang Maha Pengampun, Maha Penyayang.”

Surah Ar-Ra'd: 28

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ

Artinya: “(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram.”

D. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perasaan *Loneliness*

Lemmens dkk dalam makalahnya pada tahun 2011 menyebutkan bahwa kecanduan game online merupakan ketidakmampuan diri untuk mengontrol waktu bermain, sehingga berakibat pada terpengaruhnya kehidupan sosial, serta dapat menimbulkan permasalahan emosional. Pendapat ini didukung dengan pengertian kecanduan game online yang dijabarkan oleh Xu pada tahun 2012, bahwa kecanduan game online merupakan perilaku maladaptif yang dapat memengaruhi kegiatan sehari-hari. Terpengaruhnya kehidupan sosial serta timbulnya masalah emosional, berkaitan dengan pengertian *loneliness* yang disampaikan oleh Blazer pada tahun 1983 bahwa *loneliness* merupakan pengalaman emosional yang kurang menyenangkan, akibat kurangnya interaksi sosial dan kehidupan sosial yang kurang baik.

Dalam penelitiannya yang lain pada tahun 2009, Lemmens mengkaji ulang terkait alat ukur *Game Addiction Scales*, antara *21 item scales* dengan *7 item scales*, dan memasukkan *loneliness* sebagai salah satu *measurement*. Hasil menunjukkan bahwa kecanduan game online berkaitan secara signifikan terhadap perasaan *loneliness*, dengan nilai signifikansi .337. Korelasi kecanduan game online dengan *loneliness* dalam penelitian ini menjadi yang kedua paling signifikan setelah variabel *time spent on game*.

Young pada tahun 2000 menyebutkan bahwa kecanduan game online merupakan bagian dari masalah *internet addiction*. *Internet addiction* merupakan jenis *internet pathological*, yang mana pengidap *symtomp* ini memiliki kemungkinan *loneliness* lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak menderitanya (Kubey, Lavin, & Barrows, 2001; Morahan-Martin & Schumacher,

2000; Nichols & Nicky, 2004). Peningkatan *loneliness* akibat bermain game online serta pengaruh timbal baliknya juga disebutkan oleh Wang dkk tahun 2019 dalam penelitiannya, bahwa bermain game online dapat menjadi salah satu pelarian dari perasaan negatif yang timbul dari kehidupan sosial, namun pelarian ini justru akan membawa individu tersebut tenggelam lebih jauh pada rasa kesepian. Ini menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki kaitan dan pengaruh terhadap perasaan *loneliness*.

E. Hipotesis

Untuk mengawali penelitian, peneliti haruslah menetapkan hipotesis sementara berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun. Hipotesis ini bersifat sementara, karena peneliti belum melakukan dan menemukan data ataupun statistik yang diperoleh dari perhitungan data (Sugiono, 2010). Kembali kepada tujuan penelitian, uji dimaksudkan untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh dari variabel X (kecanduan game online) terhadap variabel Y (*loneliness*). Berdasarkan hasil kajian serta rumusan masalah yang telah disampaikan, maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh signifikan kecanduan game online terhadap *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*.

H_o: Tidak terdapat pengaruh signifikan kecanduan game online terhadap *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian kuantitatif. Kuantitatif adalah salah satu metode penelitian yang digunakan meneliti populasi atau sampel subjek penelitian melalui tahap pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian, yang akan menghasilkan data dalam bentuk statistik, yang bertujuan untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif juga bertujuan untuk menguji teori berdasarkan variabel yang telah ditetapkan, dan data yang dihasilkan ditampilkan dalam bentuk statistik (Cresswell, 2010). Dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel X (kecanduan game online) terhadap variabel Y (*loneliness*), dengan menggunakan subjek pemain game *genshin impact*, untuk nantinya akan didapatkan statistik dari kedua variabel tersebut.

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, yakni variabel independen (X) serta variabel dependen (Y).

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang bisa dengan bebas memengaruhi variabel lainnya dalam suatu penelitian (Solimun dkk, 2018). Dalam penelitian ini, variabel yang dapat memengaruhi variabel lainnya adalah kecanduan game online.

2. Variabel Dependen (Y)

Solimun (2018) memaknai variabel dependen sebagai variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas serta keragamannya dipengaruhi berdasarkan variabel lainnya. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *loneliness*.

C. Definisi Operasional

1. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online adalah kondisi individu yang mengalami ketergantungan akan bermain game online, dalam hal ini adalah game *genshin impact*. Aspek-aspek yang terhimpun dalam variabel kecanduan game online adalah *compulsion* (kompulsi/dorongan), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi waktu), serta *interpersonal and health related problems* (masalah-masalah terkait hubungan interpersonal serta kesehatan).

2. *Loneliness*

Pada penelitian ini *loneliness* didefinisikan sebagai suatu perasaan ataupun pengalaman yang menjadikan individu merasa kurang nyaman dengan lingkungan sekitar, serta terdapat perbedaan antara lingkungan sosial yang diharapkan dengan kenyataan yang ada. *Loneliness* memiliki 3 aspek yaitu *personality* (kepribadian), *social desirability* (keinginan sosial), *depression* (depresi).

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah satuan yang akan menjadi fokus penelitian (Priyono, 2008). Secara lebih rinci dijelaskan oleh Putrawan (dalam Winarno, 2013), populasi adalah semua data yang akan menjadi fokus utama atau data yang akan diperhatikan oleh peneliti dalam ruang lingkup dan waktu tertentu. Berdasarkan pengertian mengenai populasi yang disampaikan oleh para ahli di atas, pada penelitian ini populasi yang akan diambil adalah para pemain game *genshin impact* yang memenuhi kriteria. Populasi diambil dari grup komunitas pemain game *genshin impact* yang ada di sosial media *facebook*. Jumlah akhir populasi yang memenuhi kriteria adalah sebanyak 320 orang.

2. Sampel

Winarno (2013) mengartikan sampel sebagai bagian dari populasi yang dianggap merepresentasikan karakteristik populasi tersebut. Arikunto (2002) menjelaskan bahwa mengenai jumlah sampel yang memiliki populasi dibawah 100 orang, lebih baik menjadikan seluruhnya sebagai sampel penelitian. Namun apabila jumlah populasi lebih dari 100, maka dapat mengambil sebanyak 10-15% dari total populasi. Berdasarkan pengertian serta pertimbangan di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 48 orang. Angka ini adalah hasil dari 15% dari total populasi yang berjumlah 320 orang.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017) sebagai sebuah teknik pengambilan data yang mempertimbangkan kesesuaian kriteria sampel untuk menentukan jumlah sampel. Teknik ini akan diaplikasikan pada populasi penelitian, yaitu anggota grup komunitas *genshin impact* yang ada di *facebook*.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data yang akan diproses dan digunakan untuk mengambil kesimpulan. Terdapat berbagai macam metode pengumpulan data, namun pada penelitian ini digunakan metode yang dapat memberikan data valid serta reliabel dalam nilai yang tinggi (Solimun, 2018). Terdapat dua skala yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu skala kecanduan game online dan skala *loneliness*.

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan penggunaan skala atau kuisisioner sebagai media pengumpulan data. Bungin (2006) menjelaskan bahwa skala adalah serangkaian pertanyaan yang disusun secara runut dan dibagikan kepada responden untuk nantinya diisi dan dikembalikan kepada peneliti.

Skala pada penelitian ini didesain dalam bentuk skala likert, yang dirancang untuk dapat mengetahui sikap pro dan kontra, setuju tidak setuju yang ada pada diri responden terhadap suatu objek sosial (Azwar, 2007). Skala likert yang akan digunakan menggunakan 4 pilihan jawaban, yaitu Selalu, Sering, Jarang, serta Tidak Pernah. 4 pilihan jawaban ini merupakan skala likert hasil modifikasi, sesuai pendapat Hadi (1991) bahwa skala likert dengan 4 pilihan jawaban dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan skala likert dengan 5 pilihan.

Tabel 3.1. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skoring	
	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

2. Skala Penelitian

Dalam penjelasannya terkait penyusunan skala psikologi, Azwar (2012) menyampaikan bahwa konsep teoritik pada ilmu psikologi tidak memungkinkan untuk diukur secara langsung, maka dari itu peneliti harus menarik benang merah dari indikator pada konsep tersebut. Pada penelitian ini terdapat dua skala, yaitu kecanduan game online serta perasaan *loneliness*.

a. Skala Kecanduan game Online

Dalam pengukuran kecanduan game online, penelitian ini mengambil dan merujuk pada aspek-aspek kecanduan game online yang disampaikan oleh Chen dan Chang (2008). Penyusunan skala ini disesuaikan dan dirancang untuk dapat memenuhi tujuan penelitian. Berikut adalah *blueprint* adaptasi aspek menjadi skala pengukuran pada variabel kecanduan game online:

Tabel 3.2. Blueprint Skala Kecanduan Game Online

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	a. Tidak bisa lepas dari bermain game online b. Merasa cemas, gelisah, dan sedih jika tidak bermain game online	11, 18, 1, 10		4
2	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	a. Sulit berhenti ketika sedang fokus bermain game online b. Merasa kurang semangat jika tidak bermain game online	12, 17, 2, 9		4
3	Interpersonal Health-Related Problems	a. Komunikasi dan hubungan interpersonal yang kurang baik b. Kesehatan yang kurang baik akibat bermain game online	13, 16, 3, 8, 14, 15		6
4	Tolerance	a. Toleransi waktu ketika bermain game b. Kemampuan mengontrol diri terkait waktu ketika bermain game	5, 7, 4, 6		4
Total					

b. Skala *Loneliness*

Skala untuk mengukur tingkat *loneliness* pada penelitian ini, akan menggunakan skala *UCLA Loneliness Scale Version 3* (1996) yang diciptakan oleh Russell. Skala ini telah diterjemah ke Bahasa Indonesia dan telah digunakan dalam berbagai penelitian terdahulu, seperti dalam penelitian Sutanto dan Suwartono (2019) yang mengkaji terkait hubungan kesepian dan keterkaitannya dengan keterlibatan ayah pada remaja. Kemudian penelitian skripsi oleh Farah (2023) yang mengkaji terkait pengaruh strategi *coping* terhadap *loneliness* pada mahasiswa perantau.

Tabel 3.3. Skala *Loneliness*

No	Aitem	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1*	Seberapa sering Anda merasa cocok dengan orang-orang di sekitar yang tidak bermain <i>Genshin Impact</i> ?				
2	Seberapa sering Anda merasa tidak memiliki teman selama anda menjadi pemain game <i>Genshin impact</i> ?				
3	Seberapa sering Anda merasa tidak ada seorang pun yang dapat dimintai tolong?				
4	Seberapa sering Anda merasa sendirian selama Anda menjadi pemain game <i>Genshin Impact</i> ?				
5*	Seberapa sering Anda merasa diterima menjadi bagian dari kelompok teman-teman Anda yang tidak bermain game <i>Genshin Impact</i> ?				
6*	Seberapa sering Anda merasa memiliki banyak persamaan dengan orang-orang di sekitar Anda?				
7	Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda tidak lagi dekat dengan orang lain setelah Anda bermain <i>Genshin Impact</i> ?				
8	Seberapa sering Anda menganggap bahwa tidak penting untuk membagikan hobi dan ide-ide yang Anda miliki kepada orang lain?				
9*	Seberapa sering Anda merasa ramah terhadap orang-orang sekitar?				
10*	Seberapa sering Anda merasa mampu menjalin persahabatan kepada siapa saja?				

11	Seberapa sering Anda merasa ditinggalkan ketika orang lain tahu bahwa anda merupakan pemain <i>Genshin Impact</i> ?				
12	Seberapa sering Anda merasa bahwa hubungan Anda dengan orang lain tidak begitu berarti bagi Anda?				
13	Seberapa sering Anda merasa bahwa tidak ada seorangpun yang mengenal Anda dengan baik?				
14	Seberapa sering Anda merasa terasing dari orang lain, terutama dari lingkungan yang bukan pemain game <i>Genshin Impact</i> ?				
15*	Seberapa sering Anda mendapatkan teman saat Anda sedang membutuhkan?				
16*	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang mengerti Anda?				
17	Seberapa sering Anda merasa malu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, ketika mereka tahu bahwa Anda adalah pemain <i>Genshin Impact</i> ?				
18	Seberapa sering Anda merasa sendiri di tengah keramaian orang-orang?				
19*	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang yang bisa diajak ngobrol mengenai hal apapun?				
20*	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang dapat dimintai bantuan?				

*: Unfavorabel

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Alat Ukur

Validity atau validitas memiliki arti ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran terhadap variabel yang akan diukur. Alat ukur yang memiliki nilai validitas yang baik, akan memberikan hasil yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran (Widodo, 2006). Alat ukur yang baik akan memiliki tingkat atau nilai validitas yang baik, sehingga hasil penelitian akan lebih akurat dan optimal. Pengukuran dinilai valid apabila mampu menghasilkan data yang dapat memberikan data yang akurat mengenai variabel yang diteliti.

Untuk menguji validitas konstruk penelitian ini menggunakan program bantu hitung dengan teknik validasi *Product Moment Pearson*. Butir soal yang valid dimasukkan pada tes berikutnya, sedangkan soal yang tidak valid dibuang. Azwar (2012) menjelaskan bahwa mean Dikatakan valid jika $r_{ix} \geq 0,3$, namun jika aitem belum mencapai target yang diharapkan, maka $r_{ix} \geq 0,3$ dapat direduksi menjadi $r_{ix} \geq 0.25$.

2. Uji Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas alat ukur adalah seberapa baik keajegan alat ukur tersebut dalam mengukur sebuah skala. Reliabilitas menunjukkan seberapa baik alat ukur dapat mengukur sesuatu secara konsisten dalam jangka waktu yang lama. Jika beberapa pengukuran pada kelompok subjek yang sama menghasilkan hasil yang sama, maka hasil pengukuran tersebut dapat digunakan. Uji reliabilitas yang Akan digunakan harus memperhitungkan unsur kesalahan pengukuran. Kesalahan pengukuran sendiri menunjukkan sejauh mana terjadi ketidaksesuaian hasil pengukuran bila pengukuran diulang pada kelompok subjek yang sama (Azwar, 2005).

Suatu alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien yang mendekati 1.00. sebaliknya, nilai koefisien yang semakin

mendekati 0, dianggap semakin tidak koefisien. Berikut adalah kriteria penelitian yang reliabel menurut Arikunto:

Tabel 3.4. Kriteria Reliabilitas

Nilai	Keterangan
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Kuat
$0,60 \leq r < 0,80$	Kuat
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup Kuat
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah

G. Metode Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dimaksudkan untuk membuktikan bahwa data yang diteliti tidak memiliki error atau kesalahan. Selain itu juga pada penelitian ini, ditunjukkan sebagai test prasyarat sebelum melakukan uji regresi linear sederhana sebagai uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan sebuah pengujian data dengan tujuan mengetahui apakah setiap variabel memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $p > 0.05$.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah tahapan pengujian data yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear pada kedua variabel. Dengan bantuan perhitungan menggunakan SPSS, data dapat dikatakan linear jika jika deviation from linearity > 0.05 .

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk menemukan gambaran umum mengenai subjek penelitian dengan didasarkan pada data dari variabel yang didapatkan dari kelompok subjek, dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian (Azwar, 2005). Data yang di deskripsikan adalah nilai minimal dan maksimal, mean, standar deviasi, jenjang kategori serta persentase. Perhitungan analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel 2020.

a. Rumus Mean Hipotetik

Mean hipotetik digunakan sebagai acuan untuk menentukan ketegorisasi. Berikut adalah rumus mean hipotetik:

$$\text{Mean} = 1/2 (i \text{ max} + i \text{ min}) \sum \text{aitem}$$

Keterangan:

Mean = Rata-rata hipotetik

$i \text{ max}$ = Skor maksimal aitem

$i \text{ min}$ = Skor minimal aitem

$\sum \text{aitem}$ = jumlah aitem yang diterima

b. Rumus Standar Deviasi

Setelah ditemukan hasil dari mean, maka langkah berikutnya adalah menemukan hasil dari standar deviasi dengan rumus:

$$\text{SD} = 1/6 (i \text{ max} - i \text{ min})$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

i_{\max} = Skor maksimum subjek

i_{\min} = Skor minimum subjek

c. Kategorisasi

Pengkategorisasian dilakukan dan dihitung untuk mengetahui tingkat kecanduan game online dan perasaan kesepian pada pemain game Genshin Impact. Kategorisasi dikelompokkan ke dalam 3 tingkatan, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Berikut adalah tabel penggambaran kategorisasi kecanduan game online dan perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact*:

Tabel 3.5. Kategorisasi

No	Kategori	Norma
1.	Tinggi	$X \geq M + 1 SD$
2.	Sedang	$M - 1 SD \leq X < M + 1 SD$
3.	Rendah	$X < M - 1 SD$

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui besaran pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Dalam penelitian ini, besaran pengaruh tersebut diukur menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana adalah suatu analisis yang dilakukan untuk menemukan hubungan linear dan akan digunakan untuk menemukan prediksi suatu nilai variabel terikat dengan mengacu kepada variabel bebas (Sugiyono, 2014). Pengambilan keputusan menggunakan pedoman nilai signifikansi $p > 0.05$, maka H_0 diterima. Dan jika $p < 0.05$, maka H_0 ditolak.

Nuryadi (2017) menjelaskan rumus regresi linear sederhana dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + Bx$$

Keterangan :

α : konstanta (nilai Y apabila $X = 0$)

b : koefisien regresi (taksiran perubahan nilai Y apabila X berubah nilai satu unit)

Y : variabel bebas

X : variabel terikat

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Waktu dan Tempat

Penelitian dilakukan secara daring menggunakan media *Google form* untuk membantu penyebaran skala kepada para responden. Penyebaran *link* formulir dimulai pada tanggal 3 Januari 2024, ditutup keesokan harinya pada tanggal 4 Januari 2024. *Link* disebar kepada anggota grup *Facebook* komunitas pemain game *Genshin Impact* yang telah disesuaikan dengan kriteria responden yang dibutuhkan. Terdapat dua kriteria utama, merupakan pemain aktif game *Genshin Impact*, serta bermain setidaknya selama 20 jam dalam satu minggu. Tidak ada penggunaan tempat secara langsung, karena penelitian dilakukan hanya secara *online*.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian merupakan anggota grup *Facebook* pemain game *Genshin Impact*. Jumlah keseluruhan anggota grup berjumlah 220.000 orang. Jumlah ini kemudian disaring menyesuaikan dengan kriteria penelitian yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan penyaringan, diambil populasi sebanyak 294 orang. Pengambilan sample didasarkan pada pendapat Arikunto (2002), apabila total populasi melebihi 100 orang, maka dapat diambil sebanyak 10% hingga 15% subjek. Maka dari itu, penelitian ini mengambil sebanyak 15% dari 294 orang, yakni 44 orang subjek.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Pengujian validitas alat ukur dimaksudkan untuk menguji seberapa valid alat ukur yang dibuat mampu menilai variabel yang akan diukur. Pengujian dilakukan dengan bantuan software hitung, data diambil langsung dari tabel yang disediakan oleh *google form*.

Uji validitas yang digunakan yakni *Product Moment Pearson*. Aitem yang dinyatakan valid akan dilanjutkan ke pengujian berikutnya, sementara aitem yang tidak valid akan dianggap gugur. Merujuk kepada pendapat Azwar (2012), aitem dinyatakan valid apabila $r_{ix} \geq 0,3$. Namun apabila jumlah aitem yang valid belum memenuhi target, maka dapat diturunkan menjadi $r_{ix} \geq 0,25$.

a. Skala Kecanduan Game Online

Skala kecanduan game online memiliki 18 aitem, dan diujikan langsung kepada 48 orang sample, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas

Aitem	r_{ix}	Status
X1	0.569	Valid
X2	0.486	Valid
X3	0.478	Valid
X4	0.579	Valid
X5	0.654	Valid
X6	0.578	Valid
X7	0.478	Valid
X8	0.461	Valid
X9	0.549	Valid
X10	0.610	Valid
X11	0.608	Valid
X12	0.481	Valid
X13	0.366	Valid
X14	0.462	Valid
X15	0.536	Valid
X16	0.570	Valid
X17	0.630	Valid
X18	0.671	valid

Meninjau dari pendapat Azwar yang telah disebutkan sebelumnya terkait batasan nilai r_{ix} agar dapat dianggap valid, maka keseluruhan aitem yang disusun dalam variabel kecanduan game online adalah valid, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya.

b. Skala *Loneliness*

Dalam penelitian ini, skala *loneliness* yang digunakan merupakan adaptasi dari UCLA *Loneliness Scale Version 3* (1996) yang diciptakan oleh Russell. Terdapat 20 aitem yang diujikan kepada 48 orang dengan hasil validitas sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas

Aitem	r_{ix}	Status
X1	0.147	Tidak Valid
X2	0.692	Valid
X3	0.538	Valid
X4	0.554	Valid
X5	0.448	Valid
X6	0.572	Valid
X7	0.445	Valid
X8	0.474	Valid
X9	0.416	Valid
X10	0.407	Valid
X11	0.662	Valid
X12	0.661	Valid
X13	0.591	Valid
X14	0.582	Valid
X15	0.697	Valid
X16	0.627	Valid
X17	0.555	Valid
X18	0.590	Valid
X19	0.397	Valid
X20	0.550	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan bahwa aitem nomor 1 memiliki nilai r_{ix} dibawah 0,3, yaitu sebesar 0,147. Nilai ini mengindikasikan bahwa aitem tersebut tidak valid untuk dapat digunakan.

Oleh karena itu, aitem dihapuskan dan tidak dilanjutkan ke pengujian berikutnya.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas ditujukan untuk menguji keajegan alat ukur yang digunakan. Alat ukur diujikan kepada 48 orang subjek dan disebar melalui *google form*. Penghitungan hasil pengujian menggunakan bantuan *software* untuk memperoleh hasil yang optimal. Berikut hasil uji reliabilitas skala kecanduan game online dan *loneliness*.

Tabel 4.3. Hasil Uji Reliabilitas

Kecanduan Game Online	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	18

Loneliness	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	19

Arikunto (2017) menjelaskan bahwa ketika nilai reliabilitas mendekati angka 1,00, maka alat ukur tersebut akan semakin valid. Dijelaskan juga bahwa setidaknya nilai reliabilitas alat ukur haruslah di atas 0,80. Berdasarkan hasil pengujian di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua alat ukur yaitu kecanduan game online serta *loneliness* yang akan digunakan dalam penelitian ini, memiliki nilai reliabilitas yang baik, yaitu pada 0,858 dan 0,875.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah metode *kolmogorov-smirnov*. Dalam uji normalitas, data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi $p > 0,05$. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas

Klasifikasi	Nilai	Keterangan
Kecanduan game online dan <i>loneliness</i>	0,127	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil pengujian, ditemukan bahwa data memiliki nilai signifikansi sebesar 0,127, yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dari itu distribusi data dinyatakan normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui hubungan linear yang dimiliki oleh kedua skala, dalam penelitian yakni skala kecanduan game online dan skala *loneliness*. Data dapat dikatakan linear apabila memiliki nilai *deviation of linearity* lebih besar dari 0,05. Berikut adalah hasil pengujian linearitas dari kedua skala:

Tabel 4.5. Hasil Uji Linearitas

Klasifikasi	Nilai sig	Keterangan
Kecanduan game online dan <i>loneliness</i>	0,355	Linier

Berdasarkan hasil perhitungan, ditemukan nilai signifikansi yaitu 0,355. Hasil ini mengindikasikan kedua skala yang akan diteliti memiliki hubungan yang linear.

4. Uji Analisis Deskriptif

a. Deskripsi Kecanduan Game Online

Penelitian ini membagi tingkat kecanduan game online ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Widhiarso (2010) menjelaskan bahwa, pengkategorisasian data yang berjumlah sedikit, dapat menggunakan statistik hipotetik sebagai cara penghitungan. Berikut hasil statistik hipotetik kecanduan game online.

Tabel 4.6. Hasil Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game Online	44	29	71	43.70	8.719

Berdasarkan tabel di atas, mean hipotetik dari skala kecanduan game online adalah 43,70. Sedangkan untuk standar deviasi yakni sebesar 8,719. Berdasarkan data tersebut, berikut adalah kategorisasi skala kecanduan game online:

Tabel 4.7. Kategorisasi Kecanduan Game Online

No	Kategori	Norma
1.	Tinggi	$X \geq 52,41$
2.	Sedang	$34,98 \leq X < 52,41$
3.	Rendah	$X < 34,98$

Mengacu kepada tabel di atas, ditemukan bahwa sebanyak 8 orang responden masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 18 %. Kemudian kategori sedang sebanyak 30 orang dengan persentase 68%. Terakhir 6 orang responden dengan kategori rendah, atau sebanyak 14% dari sample. Berikut adalah penjabaran hasil kategorisasi dalam bentuk diagram:

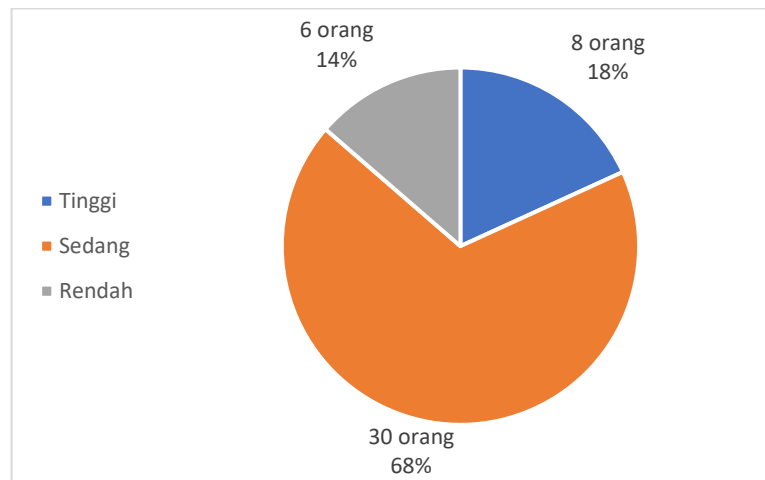


Diagram 4.1

b. Deskripsi *Loneliness*

Untuk mendeskripsikan data *loneliness* agar dapat ditelaah lebih lanjut, data responden diolah dengan statistik hipotetik untuk dapat menemukan mean dan standar deviasi. Nantinya hasil tersebut akan digunakan untuk menemukan kategori dalam skala *loneliness*.

Tabel 4.8. Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Loneliness</i>	44	20	76	39.14	10.449

Setelah dilakukan olah data, ditemukan mean untuk skala *loneliness* yakni sebesar 39,14. Kemudian standar deviasi dengan nilai sebesar 10,449. Mengacu pada hasil ini, ditentukan kategorisasi skala *loneliness* sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kategorisasi *Loneliness*

No	Kategori	Norma
1.	Tinggi	$X \geq 49,58$
2.	Sedang	$23,7 \leq X < 49,58$
3.	Rendah	$X < 23,7$

Berdasarkan kategorisasi di atas, ditemukan bahwa sebanyak 6 orang masuk dalam kategori tinggi, atau sebanyak 14%. Kemudian kategori sedang sebanyak 36 orang dengan persentase 82%. Dan kategori rendah sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar hanya 5% saja.

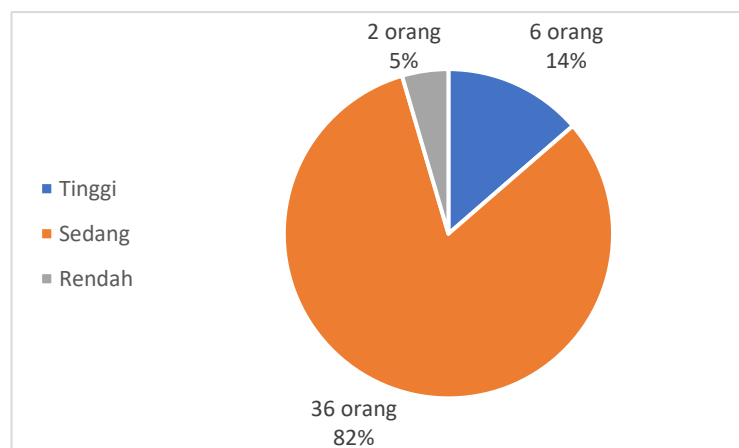


Diagram 4.2

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Penelitian ini memanfaatkan metode uji hipotesis uji regresi linear sederhana, bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2014). Dasar pengambilan keputusan yakni apabila $p > 0.05$ maka H_0 diterima dan jika $p < 0.05$ maka H_a ditolak.

Tabel 4.10. Hasil Uji Hipotesis

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.254 ^a	.065	.042	10.225	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan hasil R Square atau koefisien determinen sebesar 0,065 atau 6,5%. Artinya, kecanduan game online hanya memiliki pengaruh sebesar 6,5% terhadap perasaan *loneliness*.

Tabel 4.11 Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	303.918	1	303.918	2.907	.096 ^b
	Residual	4391.264	42	104.554		
	Total	4695.182	43			

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,096 untuk pengaruh kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness*. Kembali kepada dasar pengambilan keputusan, maka 0.096 lebih besar dari 0,05. Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness*

C. Pembahasan

1. Aspek Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil analisis, aspek *interpersonal-health related problem* menjadi aspek dengan pernyataan “tidak pernah” paling besar, dengan persentase sebanyak 63%. Ini menunjukkan bahwa responden pemain game *Genshin Impact* tidak memiliki masalah signifikan terkait komunikasi dengan orang-orang di sekitar. Aitem nomor 3 dengan

pernyataan “Saya tidak pernah peduli dengan rusaknya hubungan saya dengan orang lain, yang disebabkan oleh karena saya bermain *Genshin Impact*” memiliki persentase tidak setuju sebesar 70%. Kemudian aitem nomor 13 dengan pernyataan “Interaksi saya dengan teman dan saudara menjadi berkurang, Karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain *Genshin Impact*”, memiliki persentase tidak setuju sebesar 59%. Aitem terakhir yang berkaitan dengan komunikasi adalah aitem 16, dengan pernyataan “Saya lebih mengutamakan bermain *Genshin Impact* daripada berinteraksi dengan keluarga atau pasangan saya” memiliki persentase tidak setuju sebesar 59%.

Terkait masalah kesehatan, aitem nomor 15 dengan pernyataan “Jadwal makan dan tidur saya menjadi berantakan setelah bermain *Genshin Impact*” memiliki persentase tidak setuju paling besar, yakni 77%. Kemudian aitem nomor 14 dengan pernyataan “Orang-orang di sekitar saya mengatakan bahwa saya menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *Genshin Impact*” memiliki persentase tidak setuju sebesar 64%. Terakhir, aitem nomor 8 dengan pernyataan “Sejak bermain *Genshin Impact*, saya merasa kesehatan saya menjadi menurun” hanya memiliki persentase sebesar 45%.

Penjabaran persentase di atas menunjukkan bahwa sebagian besar pemain game *Genshin Impact*, tidak memiliki masalah pada aspek hubungan antar individu dan juga kesehatan. Hasil ini memperkuat hasil uji hipotesis, yang menunjukkan tidak berpengaruhnya kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness*. Para pemain game *Genshin Impact* tidak memiliki masalah signifikan dalam aspek komunikasi interpersonal, sehingga tidak terlalu memiliki masalah terkait perasaan *loneliness*. Namun begitu, tetap ada sebagian kecil pemain yang bermasalah dalam aspek tersebut. Persentase menunjukkan sebanyak 6% menjawab “selalu” dalam aspek *interpersonal-health related problems*.

Aspek kecanduan game online yang memiliki hasil paling signifikan adalah aspek *tolerance*. Menurut Chen dan Chang (2008), *tolerance* menunjukkan seberapa mampu individu tersebut dalam menetapkan toleransi batas waktu pada dirinya ketika bermain game online. Hasil analisis mendalam pada aspek ini menunjukkan, sebanyak 37% menjawab “selalu” dan 34% untuk jawaban “sering”. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh Pradipta, dkk (2019), ditemukan bahwa dari 239 responden, sebanyak 49% menjawab bahwa mereka dapat bermain game online selama 1-2 jam dalam satu hari. Kemudian sebanyak 46% menjawab bahwa mereka dapat bermain selama 3-4 jam dalam sehari. Penelitian ini menunjukkan tingginya intensitas individu dalam memainkan game online, yang dalam konteks ini adalah mahasiswa FTI UAJY.

Pada aspek *tolerance*, aitem dengan pernyataan “Ketika *Genshin Impact* memberikan update konten terbaru, saya sering menghabiskan banyak waktu menyelesaikannya” memiliki jawaban “selalu” dengan persentase paling besar, yaitu 57%. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar pemain game *Genshin Impact* banyak menghabiskan waktu ketika ada *update* baru yang sedang bergulir. *Update* ini biasanya diberikan sekali dalam 3 bulan. Selain itu, ada juga *event-event* kecil dalam 3 bulan tersebut. Ketika sedang tidak ada *event* atau *update* terbaru yang diberikan, kemungkinan besar para pemain game *Genshin Impact* tidak menghabiskan begitu banyak waktu.

Berikutnya persentase “selalu” paling banyak diikuti oleh aitem nomor 6 dengan pernyataan “Saya selalu merasa terpuaskan ketika saya bermain *Genshin Impact* dalam waktu yang lama”, dengan persentase sebesar 36%. Ini menunjukkan bahwa sebagian pemain game *Genshin Impact* merasa puas ketika bermain dalam waktu yang lama. Hal ini bisa disebabkan oleh konten dalam game yang menarik, baik itu alur cerita, desain karakter, ataupun hal-hal lainnya yang membuat nyaman para

pemain. Namun begitu, kembali ke penjelasan sebelumnya bahwa *update* diberikan hanya sekali dalam tiga bulan, sehingga pemain banyak menghabiskan waktu hanya ketika ada *update* terbaru saja.

2. Aspek *Loneliness*

Berdasarkan hasil analisis pada masing-masing aitem, ditemukan nilai “selalu” paling tinggi pada aitem nomor 7 dengan persentase 27%. Aitem ini berupa pernyataan, “Seberapa sering Anda menganggap bahwa TIDAK penting untuk membagikan hobi bermain game Anda kepada orang lain?”. Diikuti oleh aitem nomor 17 dengan pernyataan “Seberapa sering Anda merasa malu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, ketika mereka tahu bahwa Anda adalah pemain Genshin Impact”, memiliki persentase sebesar 23%. Kedua aitem ini saling berkaitan, mengindikasikan bahwa para pemain game *Genshin Impact* cenderung memilih untuk tidak memberitahu orang di sekitar bahwasannya mereka adalah pemain game tersebut.

Sementara, aitem dengan jumlah “tidak pernah” paling banyak adalah aitem nomor 6 dengan pernyataan “Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda TIDAK lagi dekat dengan orang lain setelah Anda bermain Genshin Impact?”. Diikuti oleh aitem nomor 8 dengan pernyataan “Seberapa sering Anda merasa ramah dan dekat terhadap orang-orang sekitar yang TIDAK bermain *Genshin Impact*?” dengan persentase sebesar 61%. Hasil ini mengindikasikan bahwa para pemain game *Genshin Impact* tidak memiliki masalah dalam hubungan dengan orang lain. Namun begitu mereka juga merasa tidak ramah terhadap orang lain yang tidak bermain game *Genshin Impact*. Hal ini bisa saja disebabkan karena mereka merasa lebih *relate* jika berdiskusi dengan sesama pemain game.

3. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perasaan *Loneliness*

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis, ditemukan bahwa kecanduan game online tidak berpengaruh signifikan terhadap perasaan *loneliness*. Secara umum dan berdasarkan hasil kategorisasi, ditemukan bahwa sebanyak 18% atau 8 orang responden dengan tingkat kecanduan game online yang tinggi. Kemudian 68% atau 30 orang responden berada pada tingkat sedang. Lalu sebanyak 14% atau 6 orang berada pada tingkat rendah. Selaras dengan hasil kategorisasi pada kecanduan game online, pada aspek *loneliness* ditemukan sebanyak 14% atau 6 orang responden dengan tingkat *loneliness* tinggi. 82% atau 32 responden dengan tingkat sedang. Dan terakhir 5% atau 2 orang responden dengan tingkat rendah. Hasil ini sesuai dengan gambaran hasil penelitian yang ditemukan oleh Prasetya (2016), bahwa individu dengan tingkat kecanduan game online sedang, hanya membutuhkan kegiatan bersosialisasi dalam tingkatan sedang juga. Maka dari itu, pengaruh kecanduan game online *Genshin Impact* tidak terlalu signifikan terhadap perasaan *loneliness*.

Ada beragam faktor yang menjadi penyebab, mengapa kecanduan game online *Genshin Impact* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perasaan *loneliness*. Dalam jurnal Edusmaspul, karya Safitri pada tahun 2020, dikatakan bahwa game online sendiri tidak hanya dapat menimbulkan pengaruh negatif, namun juga positif. Salah satu yang disebutkan adalah, bagaimana bermain game online dapat menjadi salah satu media interaksi sosial. Perkembangan game online telah mencapai tahapan dimana para pemain dapat saling bertukar pesan. Ini menjadi salah satu faktor, mengapa game online tidaklah selalu membawa dampak negatif. Kemudian pada poin lainnya juga disebutkan bahwa bermain game online dapat menjadi alternatif kehidupan sosial bagi individu introvert. Mereka cenderung merasa lebih nyaman apabila tidak berkomunikasi secara langsung, ini juga menjadi faktor mengapa bermain game online juga turut mendatangkan manfaat bagi beberapa orang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memberi hasil yang membawa kepada kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat Kecanduan Game Online Pada Anggota Grup *Facebook* Pemain Game *Genshin Impact*, berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa sebagian besar pemain game *Genshin Impact* yang berada pada grup komunitas, berada pada tingkatan sedang. Ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat masalah serius terkait kecanduan game online pada anggota grup pemain game *Genshin Impact*. Meskipun begitu, pada saat-saat tertentu, para pemain dapat menghabiskan waktu lebih lama daripada biasanya, seperti ketika sedang ada *update* konten terbaru yang dirilis satu kali dalam tiga bulan.
2. Tingkat Perasaan *Loneliness* Pada Anggota Grup *Facebook* Pemain Game *Genshin Impact* berada pada kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa perasaan *loneliness* pada diri pemain tidak begitu tinggi, hanya saja para pemain memilih untuk tidak menceritakan hobi bermain game mereka kepada orang lain. Mereka juga merasa lebih cocok jika membuat obrolan dengan sesama pemain game *Genshin Impact*.
3. Pengaruh kecanduan game online terhadap perasaan *loneliness* pada pemain game *Genshin Impact* adalah tidak berpengaruh secara signifikan. Kondisi ini menggambarkan bahwa para pemain tidak merasakan adanya masalah antara dirinya dengan orang-orang di sekitar. Para pemain game mampu berbaur seperti individu-individu lainnya, dengan kata lain istilah "*touch some grass*" tidak berlaku sepenuhnya kepada anggota grup pemain game *Genshin Impact*. Ada banyak faktor yang menjadi penyebab mengapa kecanduan game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *loneliness*. Pertama dalam penelitian ini, tingkat kecanduan game

online hanya pada tingkat sedang. Kemudian tidak semua pemain game online selalu memiliki perasaan *loneliness*.

B. Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran bagi peneliti selanjutnya adalah untuk bisa memperluas dan memperbanyak jangkauan penelitian. Para pemain yang sudah tergabung dalam grup komunitas, kemungkinan merupakan para pemain yang aktif secara sosial, baik di lingkungan sekitar maupun di sosial media. Peneliti berikutnya dapat merambah ke responden-responden yang jauh lebih terindikasi mengalami kecanduan game online
2. Merujuk kembali kepada hasil kategorisasi yang menunjukkan jumlah signifikan pada kategori kecanduan sedang, peneliti menyarankan kepada para pemain game *Genshin Impact* untuk dapat lebih bijak dalam menghabiskan waktu ketika bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, Rachmad Anggara (2020) *Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Realitas Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Remaja*. Undergraduate thesis, Untag 1945 Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Blazer D. *Loneliness: a source book of current theory, research and therapy*. J Behav Ther Exp Psychiatry. (1983) 14:281
- Bowlby, J. (1973). *Affectional bonds: Their nature and origin*. *Loneliness: The experience of emotional and social isolation*, 38-52.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). *An exploration of tendency to online game addiction due to user's liking of design features*. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4.
- Creswell, John W. (2010). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hadi, Sutrisno. 1991. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai*. Yogyakarta: FP UGM.
- Haryono, T. P., Yuliadi, I., & Setyanto, A. T. (2022). *Kesepian Dan Kontrol Diri Pada Adiksi Online Games Remaja Lonely And Self Control In Adolescent Online Games*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 7(1), 01-15.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). *Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings*. *Journal of Communication*, 51(2), 366–382.
- Kwiatkowska, M. M., Rogoza, R., & Kwiatkowska, K. (2017). *Analysis of the psychometric properties of the Revised UCLA Loneliness Scale in a*

- Polish adolescent sample. *Current Issues in Personality Psychology*, 6(2), pp 164– 170.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, 16, 13–29.
- Nichols, L. A., & Nicky, R. (2004). Development of a psychometrically sound internet addiction scale: A preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors* 18, 381–384.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial (Studi kasus mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71-80.
- Prasetya, R. E., & Chandra, Y. H. Hubungan Kecanduan Video Game Dengan Kebutuhan Bersosialisasi Pada Remaja Di Kelurahan Tegal Gede Kecamatan Sumbersari.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo : Zifatama Publishing
- Rook, K. Promoting social bonding: Strategies for helping the lonely and socially isolated. *American Psychologist*, 1984; 39(2): 1389-1407
- Russell, D. W. (1996). UCLA *Loneliness Scale* (Version 3) : Reliability, Validity, and Factor Structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), pp 20–40
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364-376.

- Saputra, R. A. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 13-16 Tahun Di Warnet Wilayah Kebumen* (Doctoral dissertation, STIKES MUHAMMADIYAH GOMBONG).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sullivan, H. S. (1953a). Early Adolescence. In Perry, H. S., & Gawel, M. L. (Eds.), *The Interpersonal Theory of Psychiatry* (263-296). New York: Norton.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2012). *Social psychology* 12th edition. *Kencana Prenada Media Gnp*.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health*, 7, 247.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Widodo, Prasetyo Budi. (2006). Reliabilitas dan Validitas Konstruk Skala Konsep Diri untuk Mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*. 3(1), pp 1-9
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang : UM Press.
- Xu, Z., Turel, O. and Yuan, Y. (2012), “Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factor”, *European Journal of Information Systems*, Vol. 21 No. 3, pp. 321-340.

- Yanguas, J., Pinazo-Henandis, S., & Tarazona-Santabalbina, F. J. (2018). The complexity of *loneliness*. *Acta Bio Medica: Atenei Parmensis*, 89(2), 302.
- Young, K., Pistner, M., O'mara, J., & Buchanan, J. (1999). Cyber disorders: The mental health concern for the new millennium. *Cyberpsychology & behavior*, 2(5), 475-479.

LAMPIRAN 1

KUISIONER SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Nama:

Usia:

Petunjuk Pengisian

Beri tanda (v) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara. Isilah dengan jujur dan penuh ketelitian sehingga semua pertanyaan dapat terjawab. Dalam pilihan jawaban tidak ada pilihan yang benar ataupun salah, sehingga tidak memengaruhi nilai anda. Sebelumnya tak lupa peneliti sampaikan ucapan terimakasih atas bantuannya.

Pernyataan yang dapat dipilih:

SL: Selalu J: Jarang

SE: Sering TP: Tidak Pernah

NO	Pertanyaan	SL	SE	J	TP
1.	Saya sering merasa hari saya akan berjalan buruk, jika dalam satu hari saya TIDAK <i>login</i> dan bermain <i>Genshin Impact</i>				
2.	Setiap hari saya selalu memikirkan dan menyempatkan diri untuk <i>login</i> dan bermain <i>Genshin Impact</i>				
3.	Saya TIDAK pernah peduli dengan rusaknya hubungan saya dengan orang lain, yang disebabkan oleh karena saya bermain <i>Genshin Impact</i>				
4.	Setiap kali saya <i>login</i> , saya menghabiskan waktu lebih banyak daripada waktu yang saya targetkan untuk bermain				
5.	Dalam masa satu minggu, saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain <i>Genshin Impact</i>				
6.	Saya selalu merasa terpuaskan ketika saya bermain <i>Genshin Impact</i> dalam waktu yang lama				
7.	Ketika <i>Genshin Impact</i> memberikan update konten terbaru, saya sering menghabiskan banyak waktu menyelesaikannya				
8.	Saya merasa kesehatan saya menurun, akibat menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain <i>Genshin Impact</i>				
9.	Saya merasa hari saya TIDAK lengkap jika TIDAK <i>login</i> dan bermain <i>Genshin Impact</i>				

10.	TIDAK PEDULI setelah apapun tubuh saya, saya selalu mengusahakan untuk bermain <i>Genshin Impact</i>				
11.	Saya akan resah jika dalam satu hari TIDAK <i>login</i> dan bermain <i>Genshin Impact</i>				
12.	Saya sering merasa kesulitan untuk lepas atau berhenti dari bermain <i>Genshin Impact</i>				
13.	Interaksi saya dengan teman dan saudara menjadi berkurang, Karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>Genshin Impact</i>				
14.	Orang-orang di sekitar saya sering mengatakan bahwa saya menghabiskan terlalu banyak waktu bermain <i>Genshin Impact</i>				
15.	Jadwal makan dan tidur saya menjadi berantakan akibat terlalu lama bermain <i>Genshin Impact</i>				
16.	Saya lebih mengutamakan bermain <i>Genshin Impact</i> daripada berinteraksi dengan keluarga, teman, atau pasangan saya				
17.	Saya selalu memiliki keinginan yang kuat dan selalu bersemangat untuk bermain <i>Genshin Impact</i>				
18.	ketika sedang bermain <i>Genshin Impact</i> , saya merasa bersemangat dan sulit berhenti				

LAMPIRAN 2
KUISIONER SKALA *LONELINESS*

Nama:

Usia:

Petunjuk Pengisian

Beri tanda (v) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara. Isilah dengan jujur dan penuh ketelitian sehingga semua pertanyaan dapat terjawab. Dalam pilihan jawaban tidak ada pilihan yang benar ataupun salah, sehingga tidak memengaruhi nilai anda. Sebelumnya tak lupa peneliti sampaikan ucapan terimakasih atas bantuannya.

Pernyataan yang dapat dipilih:

SL: Selalu J: Jarang

SE: Sering TP: Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SE	J	TP
1.	Seberapa sering Anda merasa cocok dengan orang-orang di sekitar yang TIDAK bermain Genshin Impact?				
2.	Seberapa sering Anda merasa TIDAK memiliki teman selama anda menjadi pemain game Genshin impact?				
3.	Seberapa sering Anda merasa tidak ada seorang pun yang dapat dimintai tolong?				
4.	Seberapa sering Anda merasa sendirian atau kesepian selama Anda menjadi pemain game Genshin Impact?				
5.	Seberapa sering Anda merasa diterima menjadi bagian dari kelompok teman-teman Anda yang TIDAK bermain game Genshin Impact?				
6.	Seberapa sering Anda merasa memiliki banyak persamaan dengan orang-orang di sekitar Anda yang TIDAK bermain game <i>Genshin Impact</i> ?				
7.	Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda TIDAK lagi dekat dengan orang lain setelah Anda bermain Genshin Impact?				
8.	Seberapa sering Anda menganggap bahwa TIDAK penting untuk membagikan hobi bermain game Anda kepada orang lain?				
9.	Seberapa sering Anda merasa ramah dan dekat terhadap				

	orang-orang sekitar yang TIDAK bermain <i>Genshin Impact</i> ?				
10.	Seberapa sering Anda merasa mampu menjalin persahabatan kepada siapa saja?				
11.	Seberapa sering Anda merasa ditinggalkan atau diremehkan, ketika orang lain tahu bahwa anda merupakan pemain <i>Genshin Impact</i> ?				
12.	Seberapa sering Anda merasa bahwa hubungan Anda dengan orang lain TIDAK begitu berarti bagi Anda?				
13.	Seberapa sering Anda merasa bahwa TIDAK ada seorang pun yang mengenal Anda dengan baik?				
14.	Seberapa sering Anda merasa terasing dari orang lain, terutama dari lingkungan yang BUKAN pemain game <i>Genshin Impact</i> ?				
15.	Seberapa sering Anda mendapatkan teman saat Anda sedang membutuhkan?				
16.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang mengerti Anda?				
17.	Seberapa sering Anda merasa malu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, ketika mereka tahu bahwa Anda adalah pemain <i>Genshin Impact</i>				
18.	Seberapa sering Anda merasa sendiri atau kesepian di tengah keramaian orang-orang?				
19.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang yang bisa diajak ngobrol mengenai hal apapun, termasuk terkait <i>Genshin Impact</i> ?				
20.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang dapat dimintai bantuan?				

LAMPIRAN 3

KUISIONER SKALA *LONELINESS* SETELAH UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Nama:

Usia:

Petunjuk Pengisian

Beri tanda (v) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia. Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan saudara. Isilah dengan jujur dan penuh ketelitian sehingga semua pertanyaan dapat terjawab. Dalam pilihan jawaban tidak ada pilihan yang benar ataupun salah, sehingga tidak memengaruhi nilai anda. Sebelumnya tak lupa peneliti sampaikan ucapan terimakasih atas bantuannya.

Pernyataan yang dapat dipilih:

SL: Selalu J: Jarang

SE: Sering TP: Tidak Pernah

No	Pertanyaan	SL	SE	J	TP
1.	Seberapa sering Anda merasa TIDAK memiliki teman selama anda menjadi pemain game Genshin impact?				
2.	Seberapa sering Anda merasa tidak ada seorang pun yang dapat dimintai tolong?				
3.	Seberapa sering Anda merasa sendirian atau kesepian selama Anda menjadi pemain game Genshin Impact?				
4.	Seberapa sering Anda merasa diterima menjadi bagian dari kelompok teman-teman Anda yang TIDAK bermain game Genshin Impact?				
5.	Seberapa sering Anda merasa memiliki banyak persamaan dengan orang-orang di sekitar Anda yang TIDAK bermain game <i>Genshin Impact</i> ?				
6.	Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda TIDAK lagi dekat dengan orang lain setelah Anda bermain Genshin Impact?				
7.	Seberapa sering Anda menganggap bahwa TIDAK penting untuk membagikan hobi bermain game Anda kepada orang lain?				
8.	Seberapa sering Anda merasa ramah dan dekat terhadap orang-orang sekitar yang TIDAK bermain <i>Genshin</i>				

	<i>Impact?</i>				
9.	Seberapa sering Anda merasa mampu menjalin persahabatan kepada siapa saja?				
10.	Seberapa sering Anda merasa ditinggalkan atau diremehkan, ketika orang lain tahu bahwa anda merupakan pemain Genshin Impact?				
11.	Seberapa sering Anda merasa bahwa hubungan Anda dengan orang lain TIDAK begitu berarti bagi Anda?				
12.	Seberapa sering Anda merasa bahwa TIDAK ada seorang pun yang mengenal Anda dengan baik?				
13.	Seberapa sering Anda merasa terasing dari orang lain, terutama dari lingkungan yang BUKAN pemain game Genshin Impact?				
14.	Seberapa sering Anda mendapatkan teman saat Anda sedang membutuhkan?				
15.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang mengerti Anda?				
16.	Seberapa sering Anda merasa malu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, ketika mereka tahu bahwa Anda adalah pemain Genshin Impact				
17.	Seberapa sering Anda merasa sendiri atau kesepian di tengah keramaian orang-orang?				
18.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang yang bisa diajak ngobrol mengenai hal apapun, termasuk terkait <i>Genshin Impact</i> ?				
19.	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang dapat dimintai bantuan?				

LAMPIRAN 4

TABULASI JAWABAN SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	Jumlah
1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
2	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	1	3	3	2	4	4	59
3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	1	4	3	3	3	58
4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	2	1	2	4	4	57
5	3	3	1	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	56
6	3	4	4	3	4	4	4	1	3	4	3	3	1	4	1	2	4	3	55
7	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	54
8	4	4	1	4	3	4	4	1	4	2	4	4	2	1	1	1	4	4	52
9	4	4	2	3	4	4	2	1	4	4	4	1	1	1	1	4	4	3	51
10	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	50
11	3	4	1	4	3	4	4	2	2	4	2	3	1	3	1	1	4	3	49
12	3	4	1	2	3	4	4	1	3	3	4	3	1	1	1	2	4	3	47
13	3	4	1	4	4	4	4	1	3	4	3	1	1	1	1	1	4	3	47
14	4	4	1	3	4	3	4	2	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	47
15	1	3	1	4	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	1	1	4	3	46
16	2	4	1	3	4	4	4	2	4	2	2	2	1	1	1	2	3	3	45
17	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	45
18	1	4	1	2	4	3	4	2	4	3	4	2	1	2	1	1	4	2	45
19	3	3	1	4	3	3	4	2	3	2	3	2	1	2	1	1	3	3	44
20	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	44
21	3	3	1	2	3	3	2	1	3	2	4	3	3	2	1	2	2	3	43
22	3	4	1	3	3	1	4	4	4	1	1	4	1	1	1	1	3	3	43
23	3	4	1	3	3	4	4	3	3	1	1	1	1	1	2	1	4	2	42
24	2	2	1	3	2	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	42
25	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	3	3	42
26	2	3	1	4	3	4	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	4	40
27	2	3	1	3	2	3	4	1	2	1	1	4	3	1	1	1	3	4	40
28	2	4	1	1	2	2	4	2	4	2	4	1	2	3	1	1	2	2	40
29	1	4	3	3	3	1	3	1	3	1	3	4	2	1	1	2	1	2	39
30	2	3	1	3	3	4	3	1	2	3	1	2	1	1	1	2	3	3	39
31	1	4	1	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	39
32	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
33	1	4	1	2	2	1	3	1	4	4	3	3	1	1	1	1	3	2	38
34	2	4	1	2	2	3	2	2	4	2	4	2	1	1	1	1	2	2	38
35	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	1	1	1	1	3	1	38
36	1	3	1	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	38
37	3	2	1	2	3	3	2	1	3	3	2	4	1	1	1	1	2	2	37
38	1	3	2	1	2	2	3	3	1	2	1	3	1	3	2	1	2	3	36
39	1	3	1	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	33
40	2	3	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	1	1	1	1	3	2	33
41	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	32
42	3	4	1	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	32
43	2	3	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	30
44	1	2	1	3	2	1	2	1	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	29

Note: Hijau: Tinggi

Kuning: Sedang

Merah: Rendah

LAMPIRAN 5
TABULASI SKALA *LONELINESS*

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	Jumlah
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
2	3	3	3	3	3	1	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	58
3	4	3	4	3	4	1	3	1	1	3	3	4	4	4	4	1	4	3	4	58
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
5	3	3	2	4	4	1	4	4	3	2	3	2	1	3	3	1	4	3	2	52
6	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	1	3	1	3	52
7	2	3	4	1	2	2	4	1	1	2	3	4	4	3	2	3	4	1	2	48
8	3	4	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	46
9	1	1	1	4	3	2	3	4	4	1	1	2	1	4	3	2	2	3	3	45
10	1	1	2	4	4	1	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	2	4	3	44
11	2	1	2	3	3	1	4	1	2	1	2	3	3	3	3	1	3	3	2	43
12	1	2	1	1	1	1	4	1	1	3	4	4	4	4	3	1	1	2	4	43
13	2	2	2	1	3	1	3	2	3	1	2	3	2	3	3	1	2	3	3	42
14	1	4	3	1	3	1	2	1	1	1	1	4	1	3	3	1	4	3	4	42
15	1	1	4	1	1	1	3	1	1	4	1	3	4	1	3	3	4	3	2	42
16	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	1	41
17	1	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	3	2	1	3	3	2	40
18	2	2	2	1	1	2	4	1	2	3	1	4	1	3	3	2	4	1	1	40
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	39
20	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	1	1	1	3	2	1	2	3	2	39
21	1	2	1	4	4	4	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	39
22	1	4	4	2	2	1	1	1	1	2	2	3	3	4	2	2	2	1	1	39
23	1	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	3	3	37
24	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	37
25	3	3	4	1	1	2	4	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	3	3	37
26	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	36
27	3	4	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	3	1	3	1	1	1	1	36
28	1	1	1	4	4	1	4	4	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	35
29	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	4	2	3	3	1	4	1	2	35
30	2	1	4	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	3	2	1	4	1	1	35
31	1	2	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	3	3	35
32	1	3	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	3	1	3	2	2	34
33	1	1	2	4	2	1	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	33
34	1	1	1	3	1	1	4	1	1	1	3	3	2	2	3	2	1	1	1	33
35	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	1	3	1	3	32
36	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	31
37	1	1	2	3	3	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	3	31
38	1	1	1	1	2	1	2	2	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	3	29
39	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	29
40	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	3	3	1	28
41	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	27
42	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	26
43	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	21
44	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

Note: Hijau: Tinggi

Kuning: Sedang

Merah: Rendah

LAMPIRAN 6

UJI VALIDITAS KECANDUAN GAME ONLINE

Aitem	r_{ix}	Status
X1	0.569	Valid
X2	0.486	Valid
X3	0.478	Valid
X4	0.579	Valid
X5	0.654	Valid
X6	0.578	Valid
X7	0.478	Valid
X8	0.461	Valid
X9	0.549	Valid
X10	0.610	Valid
X11	0.608	Valid
X12	0.481	Valid
X13	0.366	Valid
X14	0.462	Valid
X15	0.536	Valid
X16	0.570	Valid
X17	0.630	Valid
X18	0.671	valid

LAMPIRAN 7
UJI VALIDITAS *LONELINESS*

Aitem	r_{ix}	Status
X1	0.147	Tidak Valid
X2	0.692	Valid
X3	0.538	Valid
X4	0.554	Valid
X5	0.448	Valid
X6	0.572	Valid
X7	0.445	Valid
X8	0.474	Valid
X9	0.416	Valid
X10	0.407	Valid
X11	0.662	Valid
X12	0.661	Valid
X13	0.591	Valid
X14	0.582	Valid
X15	0.697	Valid
X16	0.627	Valid
X17	0.555	Valid
X18	0.590	Valid
X19	0.397	Valid
X20	0.550	Valid

LAMPIRAN 8
UJI VALIDITAS TAHAP 2
SKALA *LONELINESS*

Aitem	r_{ix}	Status
X1	0.717	Valid
X2	0.569	Valid
X3	0.608	Valid
X4	0.430	Valid
X5	0.535	Valid
X6	0.443	Valid
X7	0.491	Valid
X8	0.376	Valid
X9	0.405	Valid
X10	0.698	Valid
X11	0.688	Valid
X12	0.621	Valid
X13	0.616	Valid
X14	0.679	Valid
X15	0.612	Valid
X16	0.588	Valid
X17	0.604	Valid
X18	0.386	Valid
X19	0.538	Valid

LAMPIRAN 9
UJI RELIABILITAS
SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	41.2955	66.864	.517	.848
X02	40.2045	71.097	.428	.853
X03	42.2500	69.866	.400	.853
X04	40.8182	68.013	.507	.849
X05	40.6818	68.222	.602	.846
X06	40.7727	66.970	.494	.850
X07	40.3636	69.772	.399	.854
X08	41.8864	69.312	.369	.855
X09	40.7273	68.203	.471	.851
X10	41.2273	65.994	.526	.848
X11	41.0455	65.765	.521	.848
X12	41.1591	68.649	.385	.855
X13	42.1136	71.359	.277	.858
X14	42.0682	69.181	.368	.855
X15	42.3409	69.346	.467	.851
X16	42.1818	69.036	.506	.850
X17	40.8182	66.989	.562	.847
X18	41.0227	66.209	.608	.844

LAMPIRAN 10
UJI RELIABILITAS SKALA *LONELINESS*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.875	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	37.2791	98.063	.671	.863
X02	36.7907	99.598	.497	.868
X03	36.8837	98.343	.538	.867
X04	36.9302	101.781	.333	.875
X05	36.7907	100.788	.462	.870
X06	37.4884	103.922	.376	.872
X07	36.5116	100.446	.402	.873
X08	37.3488	103.899	.289	.876
X09	37.2093	104.169	.331	.874
X10	37.2791	97.444	.646	.863
X11	37.2326	97.516	.633	.864
X12	36.5116	98.780	.556	.866
X13	37.0000	97.524	.542	.867
X14	36.4419	98.157	.625	.864
X15	36.5349	101.302	.562	.867
X16	37.4419	101.110	.531	.868
X17	36.6977	97.264	.525	.868
X18	36.8837	104.248	.307	.875
X19	36.7442	100.814	.467	.870

LAMPIRAN 11
UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		44
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.10556368
Most Extreme Differences	Absolute	.119
	Positive	.119
	Negative	-.067
Test Statistic		.119
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN 12
HASIL UJI LINEARITAS

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Loneliness * Kecanduan Game Online	.254	.065	.799	.639

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Loneliness * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined)	2999.482	25	119.979	1.274	.302
		Linearity	303.918	1	303.918	3.226	.089
		Deviation from Linearity	2695.564	24	112.315	1.192	.355
	Within Groups		1695.700	18	94.206		
	Total		4695.182	43			

LAMPIRAN 13
HASIL UJI HIPOTESIS

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.254 ^a	.065	.042	10.225

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	303.918	1	303.918	2.907	.096 ^b
	Residual	4391.264	42	104.554		
	Total	4695.182	43			

a. Dependent Variable: Loneliness

b. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	25.811	7.966		3.240	.002
	Kecanduan Game Online	.305	.179	.254	1.705	.096

a. Dependent Variable: Loneliness