

THE RELATIONSHIP BETWEEN LONELINESS AND PUBG ONLINE GAME ADDICTION IN EARLY ADULTHOOD IN PADANG CITY

HUBUNGAN KESEPIAN DENGAN ADIKSI GAME ONLINE PUBG PADA DEWASA AWAL DI KOTA PADANG

Indri Pusparini^{1*}, Farah Aulia²

^{1,2}Departemen Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

E-mail: indriprrr29@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of increasing online game addiction behavior among young adults in Padang, especially the online game Player Unknown's Battle Ground (PUBG). This research aims to determine the relationship between loneliness and online game addiction in early adulthood in Padang City. The method used is a quantitative method with a correlational quantitative design. The subjects found in this study were 192 early adults in Padang City using purposive sampling as the sampling technique. The data collection method in this research was by using the UCLA Loneliness Scale and Game Addiction Scale measuring instruments. Data analysis uses product moment correlation techniques. The results of this research hypothesis test obtained $r = 0.514$ with a significance value of $p = 0.000$. These results show that there is a significant positive relationship between loneliness and online game addiction in early adulthood in Padang City, meaning that the higher a person's feeling of loneliness, the higher their level of online game addiction will be.

Keyword: *Loneliness, Online game addiction*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena peningkatan perilaku adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Padang, terutama *game online Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kesepian dengan adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Padang. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain kuantitatif korelasional. Subjek yang ditemukan pada penelitian ini berjumlah 192 orang dewasa awal di Kota Padang dengan Teknik *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan alat ukur *UCLA Loneliness Scale* dan *Game Addiction Scale*. Analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment*. Hasil uji hipotesis penelitian ini diperoleh $r = 0,514$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Padang, artinya semakin tinggi rasa kesepian seseorang maka tingkat adiksi *game online* juga akan semakin tinggi.

Kata Kunci: *Kesepian, adiksi game online*

PENDAHULUAN

Saat ini adiksi non-zat telah menjadi masalah baru yang meningkat dalam masyarakat modern. Adiksi internet yang sering ditemui salah satunya yaitu adiksi pada *game online*. *Game online* telah menimbulkan perubahan perilaku dari berbagai kalangan umur. Sebagian orang menjadi adiksi pada *game online* cenderung mendapat dampak buruk pada kesejahteraan psikis maupun fisiknya. *Game online* adalah permainan yang menjadi penghubung seseorang dengan orang lain lewat jaringan internet (Surbakti, 2017). Adanya ketersediaan dan keterjangkauan internet

berkecepatan tinggi membuat bermain *game online* menjadi aktivitas yang marak dilakukan banyak orang saat ini (Macur & Pontes, 2021).

Lemmens, *et.al.* (2009) menyatakan adiksi *game online* merupakan penggunaan *game online* yang melampaui batas sehingga akan menimbulkan permasalahan sosial maupun emosional terhadap pemain sehingga pemain tidak dapat mengendalikan *game online* tersebut. Adanya sistem level setiap *game* akan semakin tinggi dan sulit dimainkan, hal ini menjadikan individu akan semakin tertantang hingga bermain secara berulang-ulang untuk sampai ke level tertinggi, aktivitas ini tanpa disadari mengakibatkan perilaku adiksi pada sebagian pemain dan memberikan dampak yang buruk pada kepribadian individu (Torres-Rodríguez *et al.*, 2018).

Seseorang yang terindikasi adiksi *game online* cenderung memiliki kepribadian seperti perilaku kompulsif, menyendiri, kurang bertoleransi, kurang peka dengan lingkungan sekitarnya, serta mendapat permasalahan pada kesehatan (Wulandari, 2015). Hal ini dapat dibuktikan dalam laporan We Are Social, Indonesia berada pada peringkat kedua sebagai negara yang mempunyai jumlah pemain *video game* terbanyak di dunia, mulai dari perangkat laptop, konsol, *virtual reality* serta *media streaming*. Dalam keterangan laporan tersebut bahwa sebanyak 95,4 % pengguna internet di Indonesia berada dalam usia 16-64 tahun yang bermain *video game* per April 2022 (Maulana, 2022).

Salah satu *game online* yang paling digemari yaitu *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) peringkat kedua paling banyak diminati di Indonesia terlepas dari budaya, usia, dan *gender* (Novrialdy, 2019). *PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* merupakan *game* multipemain yang bersifat kompetitif yang mana dapat dimainkan secara terpisah, dua pemain, ataupun membentuk tim beranggotakan empat orang. Tim-tim ini dapat dibentuk dengan memilih lawan secara acak dari daftar atau dengan mengundang teman. Tujuan permainan ini adalah untuk bertahan paling lama di arena. Konsep permainan yang bersifat kompetitif menyebabkan pemain dalam *game online* *PUBG* menjadi tertantang dan adiksi (Fauzi, 2019).

Hasil survei MMA menunjukkan pemain *game online* cenderung berada pada usia dewasa awal berkisar 16-25 tahun sebanyak 64 %. Dewasa awal merupakan pergantian masa remaja memasuki dewasa yang mencakup usia yang berkisar 18 hingga 25 tahun (Santrock, 2012). Saat menginjak usia tersebut, mereka biasanya sudah berstatus mahasiswa, sudah mulai mencari atau memiliki pekerjaan, bahkan mungkin sudah memiliki pasangan. Di saat yang sama, tanggung jawab pun semakin berat. Untuk mengatasi rasa lelah atau stres akibat pekerjaan, banyak yang beralih ke kegiatan untuk hiburan atau pelarian, salah satunya adalah bermain *game online* (Rudianto *et al.*, 2020).

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap berkembangnya adiksi *game online* yaitu *lonliness* (Tokunaga & Rains, 2010). Kesepian merupakan wujud dari suatu respon dari ketidakhadiran hubungan yang diharapkan. Kesepian merupakan suatu keadaan yang kurang menyenangkan, keadaan tersebut muncul disaat hubungan sosial seseorang dalam hal kualitas maupun kuantitas cukup rendah (Maulidi & Budiman, 2020). Rasa kesepian dapat muncul ketika seseorang mengalami kurangnya kepuasan terhadap kualitas hubungan interpersonal atau interaksi sosialnya (Aviva & Jannah, 2023).

Berdasarkan survei awal menggunakan kuesioner yang berisikan 15 pertanyaan terbuka yang dilaksanakan pada tanggal 15 September 2023 dengan jumlah responden sebanyak 35 orang yang berumur 18-25 tahun di Kota Padang yang mendapat hasil bahwa keseluruhan subjek bermain *game online*. Pada pertanyaan frekuensi bermain *game online* didapat bahwa dari 35 subjek 25 orang atau 71,4% diantaranya bermain *game online* dengan rata-rata diatas 5 jam sedangkan 10 orang lainnya atau 28,6 % dengan durasi waktu bermain 1-4 jam. *Game online* yang diminati oleh kalangan dewasa awal adalah *PUBG* sebanyak 77,1% dan *Mobile legend* sebanyak 71,4%. Selain itu, beberapa alasan yang ditemukan pada orang dewasa awal dalam bermain *game online*, salah satunya merasa kesepian sehingga menimbulkan rasa bosan maupun sedih data yang didapatkan sebanyak 71,4% atau 25 orang. Hal ini menjadi faktor pendorong subjek untuk memainkan *game online* untuk mengisi waktu yang kosong, penghilang rasa bosan maupun sedih, penyaluran hobi serta menjadikannya sebagai sarana hiburan. Selain itu, sulitnya menyesuaikan dengan lingkungan dan adanya tekanan sosial

membuat subjek memilih untuk membangun relasi secara *online*. Sebanyak 57,1% atau 20 orang merasa tidak bersemangat, tertekan dan cemas pada saat tidak memainkan *game online*.

Berdasarkan penjelasan diatas, penyebab seseorang mengalami adiksi *game online* yaitu kehadiran rasa kesepian yang akan minumbulkan perasaan bosan , cemas maupun stress yang disalurkan dengan bermain *game online*. Apabila individu hampir selalu bermain akan berdampak buruk bagi kehidupan social, interpersonal maupun kesehatannya. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti dengan subjek remaja sedangkan dewasa awal juga menjadi salah satu pengguna *game online* terbanyak. Oleh sebab itu, penulis menginginkan pengembangan lebih lanjut dari penelitian sebelumnya mengenai “Hubungan Antara Kesepian Dengan Adiksi *Game Online* PUBG Pada Dewasa Awal di Kota Padang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode korelasional Menurut Sugiyono (2018), metode kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang meliputi analisis populasi atau sampel, pengumpulan data, penggunaan teknik analisis berdasarkan data statistik, dan pengujian hipotesis. Partisipan dalam penelitian ini merupakan 192 orang dewasa awal di Kota Padang bermain *game online* PUBG. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposivr sampling*, yang mana sampel ditentukan dengan melakukan pertimbangan tertentu serta mencantumkan kriteria yang telah ditetapkan.

Penelitian ini memiliki variabel bebas yaitu kesepian dan variabel terikatnya adiksi *game online*. Skala *Game Online Addcition* disusun berdasarkan teori Lemmens *et al.*, (2009) yang dikembangkan oleh Putri (2020). Pengujian validitas dan reliabilitas pada skala kesepian dan mendapatkan hasil reliabel sebesar 0,975 dan tidak ada item yang gugur. Kemudian skala kesepian pada penelitian ini menggunakan alat ukur *Loneliness Scale* berlandaskan teori Russel (1996) yang dikembangkan oleh penelitian Khatira (2021). Pengujian validitas dan reliabilitas yang dilakukan peneliti pada *Loneliness Scale* dan mendapatkan hasil yang reliabel sebesar 0,938 dan tidak ada item yang gugur.

Setelah semua data dari alat ukur telah terkumpul, maka akan dilakukan analisis data berupa pengelompokkan data item, disajikan, dihitung untuk dilakukan pengujian hipotesis. Analisis data dalam penelitian ini memakai analisis uji korelasi. Korelasi merupakan suatu metode statistik untuk mengetahui seberapa kuat hubungan dua variabel dalam penelitian ini. Jenis korelasi penelitian ini *Spearman*. Penelitian ini melakukan penghitungan korelasi dengan memakai program *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran data pada tiap variabel penelitian dapat dikatakan normal atau tidak. Dalam menganalisis uji normalitas peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-smirnov*, hal ini berguna dalam mengevaluasi normal atau tidaknya tiap variabel adiksi *game online* dan variabel kesepian. Data penelitian dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai *Asymp. Sig* atau nilai $p > 0,05$.

Tabel 1. Uji Normalitas

Variabel	Asymp. Sig. (2 tailed)	Keterangan
Kesepian	.074	Normal
Adiksi <i>Game Online</i>	.064	Normal

Pada tabel 1. terlihat pengujian normalitas masing-masing variabel memperoleh nilai 0,074 pada variabel kesepian dan nilai p adiksi *game online* sebesar 0,64 sehingga variabel kesepian maupun adiksi *game online* dapat dikategorikan normal karena sesuai dengan ketentuan yaitu nilai $p > 0,05$.

Tabel 2. Uji Linearitas

Variabel	Sig	Keterangan
Kesepian dan Adiksi <i>Game Online</i>	.635	Linear

Selanjutnya dilakukan sebuah pengujian untuk menilai apakah hubungan antara kedua variabel dalam suatu proyek penelitian bersifat linier adalah melalui proses uji linearitas. Evaluasi linearitas dalam penelitian ini berlandaskan pada nilai *Sig. deviation from linearity*. Hubungan dikatakan linear apabila nilai $p < 0,05$, apabila nilai $p > 0,05$ maka hubungan tidak linear. Pengolahan data yang dilakukan telah ditemukan bahwa nilai *Sig. deviation from linearity* sebesar 0,635, artinya antara kedua variabel didapati memiliki hubungan yang linear.

Setelah menyelesaikan pengujian linearitas, peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis untuk menemukan nilai signifikansi koefisien yang dihasilkan apakah ditolak atau diterima. Pengujian korelasi pada penelitian ini memakai *Spearman Correlation* yang difasilitasi dengan aplikasi SPSS.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Variabel	Koefisien Korelasi (r)	Sig	Keterangan
Kesepian dan Adiksi <i>Game Online</i>	.514	.000	Signifikan

Ditemukan bahwa koefisien korelasi $r = 0,514$ dan $p = < 0,000$, maka telah diketahui bahwa variabel kesepian (X) berpengaruh terhadap variabel adiksi *game online* (Y). Kesimpulannya bahwa hipotesis penelitian ini bahwa (H_a) diterima sementara (H_0) ditolak.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimana hubungan antara kesepian dengan adiksi *game online PUBG* pada dewasa awal di Kota Padang. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui gambaran kesepian dan adiksi *game online PUBG* pada dewasa awal Kota Padang. Setelah memperoleh data, selanjutnya peneliti mengolah data lalu menemukan adanya hubungan yang signifikan serta berkorelasi positif pada variabel kesepian dan adiksi *game online PUBG* pada dewasa awal.

Hasil penelitian ini ditemukan memiliki kesamaan dalam penelitian Saputra & Lukman (2023) yang menemukan bahwa kesepian mempunyai hubungan yang positif yang cukup kuat dengan adiksi *game online* yang berarti jika perasaan kesepian tinggi maka tingkat adiksi *game online* pada individu juga akan tinggi. Temuan penelitian lainnya oleh Sari & Hasanah (2020) bahwa ketika kesepian meningkat, adiksi *game online* juga ikut meningkat. Tingginya perasaan kesepian yang dimiliki individu membuat mereka sulit mengontrol adiksi mereka bermain *game online PUBG*. Individu akan cenderung mengikuti dorongan hati, mencari kepuasan, menghilangkan stress serta meluangkan banyak waktu serta energi untuk bermain *game online*.

Hasil kategorisasi pada penelitian ini diketahui bahwa tingkat kesepian terhadap dewasa awal pemain *game online PUBG* di Kota Padang berada pada kategori sedang. Kategorisasi kesepian penelitian ini berada pada tingkatan sedang, dapat dikatakan bahwa dewasa awal pemain *game online PUBG* di Kota Padang masih mengalami tingkat kesepian yang seimbang, tanpa perasaan yang negatif maupun terpuruk serta masih terhubung secara sosial. Skor kategorisasi adiksi *game online* memperlihatkan responden cenderung berada dalam kategori tinggi, namun pada skor kesepian responden berada dalam kategori sedang. Setelah meninjau hasil kategorisasi skala ditemukan bahwa sebagian besar dewasa awal memiliki tingkat adiksi *game online* yang cenderung namun sebagian rentan mengalami kesepian. Selanjutnya jika dilihat dari beberapa aspek kesepian diketahui bahwa aspek *personality* dan *social desirability* masih berada pada kategori sedang. Namun pada aspek *depression* dilihat dari jumlah subjek berada di kategori tinggi. Temuan ini berkaitan dengan penelitian Nurzaiti & Muna (2023) yang menemukan hubungan positif antara depresi dengan adiksi *game online PUBG*. Hal ini menjadi sebuah kekhawatiran karena keterlibatan yang berkepanjangan

dalam *game online* khususnya *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat meningkatkan risiko tekanan psikologi dan lebih rentan mengalami berbagai masalah kesehatan mental, termasuk depresi.

Selanjutnya hasil kategorisasi adiksi *game online* secara umum responden tergolong berada dalam kategori yang tinggi. Selanjutnya dapat dilihat dari semua aspek adiksi *game online* dari jumlah subjek rata-rata berada dalam kategori yang tinggi. Pada aspek *sailence*, sebagian besar dewasa awal pemain *game online* menganggap bermain *game online* merupakan kewajiban di atas segalanya. Dapat dilihat sebagian besar pemain *game online* cenderung menjadikan *game online* sebagai alat pengontrol emosi (*mood modification*), bereaksi berlebihan saat bermain *game* diganggu (*withdrawal*), mengalami adiksi setelah mengurangi penggunaan *game* (*relapse*), terlibat pertikaian ketika bermain *game online* (*conflict*), timbul masalah karena terlalu lama bermain *game online* (*problems*).

Keterkaitan antara kesepian dan adiksi *game online* *PUBG* menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan pada kalangan dewasa awal. Dimana kesepian menjadi salah satu faktor pembentuk seseorang mengalami adiksi *game online*. Masa dewasa awal merupakan periode krusial dalam mengelola krisis psikososial antara *intimacy vs. isolation* (Newman & Newman, 2015), dengan keberhasilan pada tahap ini memengaruhi keahlian individu dalam membangun hubungan yang saling mendukung dan terbuka dengan orang lain. Kerentanan dewasa awal dalam mengalami perasaan kesepian merupakan sebuah bentuk kegagalan dalam membentuk keintiman yang berakibat individu mengalami *isolation* yaitu merasa kesepian, tersisihkan, menyalahkan diri, dan merasa berbeda dengan orang lain (Paputungan, 2023). Kesepian merujuk pada tekanan yang menyebabkan individu memiliki ciri-ciri sikap dan perasaan yang merasa tidak berharga, kehilangan semangat, sedih, dan ketakutan akan kegagalan. Bagian dari perasaan negatif tersebut terkadang menjadikan seseorang untuk mencari pelarian agar bisa menghilangkannya, salah satunya dengan memainkan *game online*. *Game online* seringkali dijadikan sebagai pelarian atau solusi agar menghindari permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata (Prasetya & Marina, 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa individu yang mengalami kesepian cenderung lebih mudah terjebak dalam adiksi *game online* sebagai upaya untuk mengatasi perasaan tersebut. Dalam konteks ini, *game online* berfungsi sebagai mekanisme koping yang tidak sehat, di mana individu menghabiskan waktu berlebihan dalam dunia virtual dan dapat memperburuk perasaan kesepian sehingga menyebabkan isolasi sosial dan terganggunya hubungan interpersonal di dunia nyata. Pernyataan tersebut selaras dengan hasil penelitian Christina & Helsa (2022) yaitu mengatakan bahwa seseorang yang berada dalam usia dewasa disaat sedang mengalami kesenjangan dalam hubungan pertemanannya dapat memicu perasaan kesepian timbul. Pada dasarnya masing-masing individu memiliki tingkat kesepian yang berbeda dikarenakan perbedaan situasi dan permasalahan yang dihadapinya (Sari, 2020). Maka dari itu penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan perasaan kesepian yang minim tidak menjadi pemicu seseorang akan mengalami adiksi *game online*. Hal ini dikarenakan ketidakmunculan perasaan negatif pada diri seseorang yang berhasil tentu tidak akan mencari pelarian dari realita kehidupannya.

Penelitian ini membahas tentang bagaimana hubungan kesepian terhadap adiksi *game online* pada dewasa awal di Kota Padang. Sesuai dengan hasil analisis yang telah dijabarkan, diperoleh hasil yaitu kesepian memiliki hubungan yang signifikan terhadap adiksi *game online* sebesar 53,6% pada dewasa awal di Kota Padang. Keterkaitan kesepian terhadap adiksi *game online* pada dewasa awal mengarah pada keterkaitan yang positif. Dapat diartikan semakin tinggi tingkat kesepian dewasa awal maka adiksi *game online* pada dewasa awal juga ikut meningkat. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang diteliti oleh Rochman & Maryam (2024) ditemukannya hubungan positif signifikan antara tingkat kesepian dan adiksi *game online* pada mahasiswa. Studi ini melibatkan 375 mahasiswa S1 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Adapun penelitian yang dilakukan Batmaz (2021) juga memperlihatkan adanya korelasi signifikan antara kesepian dan adiksi *game online* pada mahasiswa Universitas Sakarya dan Karabük di Turki.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kesepian memiliki hubungan yang positif terhadap pembentukan perilaku adiksi *game online*. Sesuai dengan peneliti terdahulu, penelitian ini menyebutkan bahwa kesepian menjadi salah satu faktor pembentuk perilaku adiksi *game online* pada dewasa awal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang dilakukan mengenai hubungan kesepian dengan adiksi *game online PUBG* pada dewasa awal di Kota Padang, dapat disimpulkan beberapa poin penting diantaranya: Gambaran kesepian pada dewasa awal di Kota Padang dalam kategori rendah sebesar 29,7%, sedang 46,9%, dan tinggi sebesar 23,4%. Selanjutnya gambaran adiksi *game online* yang dialami dewasa awal di Kota Padang yang berada pada kategori rendah sebesar 24%, pada kategori sedang senilai 32,8%, lalu kategori tinggi 43,2%. Terdapat hubungan yang positif signifikan antara kesepian dengan adiksi *game online PUBG* pada dewasa awal di Kota Padang.

Adapun penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan maupun keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian ini terkait dengan penelitian ini hanya mencari hubungan namun tidak menunjukkan pengaruh. Selain itu, penelitian ini hanya mengkhususkan pada *game online PUBG*, menjadi sebuah keterbatasan karena tidak semua *game online* memiliki dampak yang sama karena tiap *game online* memiliki karakteristik dan genre yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design*, Berkeley, CA :New Riders.
- Aviva, S. P. A., & Jannah, M. (2023). Eksplorasi loneliness pada dewasa awal. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(02), 203–212.
- Batmaz, H., & Çelik, E. (2021). Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>
- Christina, M., & Helsa, H. (2022). Hubungan antara Mattering to Peers dengan Kesepian pada Dewasa Awal. *Jurnal Psibernetika*, 15(1). <https://dx.doi.org/10.30813/psibernetika.v1i15.3298>
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, II(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4), 563–571. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Macur, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet Gaming Disorder in adolescence: investigating profiles and associated risk factors. *BMC Public Health*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11394-4>
- Maulana, R. (2022, April 30). *Indonesia di Urutan Kedua Negara dengan Pengguna Internet yang Paling Banyak Bermain Game*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/wiken/read/2022/04/30/214000781/indonesia-di-urutan-kedua-negara-dengan-pengguna-internet-yang-paling?page=all>
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 1–6.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurmawati, H., & Risnawati, E. (2022). The Relationship of Loneliness and Internet Addiction To Psychological Well-Being in Adolescents. *Biopsikososial: Jurnal Ilmiah Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Mercubuana Jakarta*, 5(2), 509. <https://doi.org/10.22441/biopsikososial.v5i2.14644>

- Nurzaiti, & Muna, Z. (2023). Hubungan Antara Depresi Dengan Kecanduan Game Online PUBG Pada Dewasa Awal. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(4). <http://doi.org/10.29103/uhjpm.v2i1.13420>
- Paputungan, F. (2023). Karakteristik Perkembangan Masa Dewasa Awal Developmental Characteristics of Early Adulthood. *Media Online) Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 2986–1012.
- Prasetya, D.W., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*.
- Putri, A. ., & Ningsih, Y. T. . (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2760–2767. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.771>
- Rochman, A., & Maryam, E. W. (2024). Relationship of Loneliness and Self-Control With Online Gaming Addiction Tendencies in Students [Hubungan Kesepian dan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Adiksi Game Online pada Mahasiswa]. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–9.
- Rudianto, N.P., & Pambudhi, Y.A. (2020). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA DEWASA AWAL DI DESA MONDOKE. *Jurnal Sublimapsi*.
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2
- Saputra, A. M., & Lukman, L. (2023). Pengaruh Kesepian Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.45162>
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan antara Loneliness dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa IAIT Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1107>
- Sari, I. P., & Listiyandini, R. A. (2015). Hubungan antara resiliensi dengan kesepian (loneliness) pada dewasa muda lajang. *Prosiding Pesat (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur Dan Teknik Sipil) Universitas Gunadarma*, 6, 45–51.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Tokunaga, R. S., & Rains, S. A. (2010). An Evaluation of Two Characterizations of the Relationships Between Problematic Internet Use, Time Spent Using the Internet, and Psychosocial Problems. *Human Communication Research*, 36(4), 512–545. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01386.x>
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., & Oberst, U. (2018). Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707–718. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.75>
- Wulandari, R. (2015). HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI WARNET LORONG CEMPAK DALAM KELURAHAN 26 ILIR PALEMBANG. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang 2015*.