

## HUBUNGAN ANTARA *LONELINESS* DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA DEWASA AWAL

### ABSTRAK

Masa dewasa awal adalah masa bermasalah. Individu dihadapkan dengan berbagai perubahan dalam hidupnya. Individu dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang terjadi. Individu yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan baik akan mengalami kesulitan seperti keterasingan sosial. Hal tersebut tentu dapat membuat individu merasakan kesepian. Dalam mengatasi kesepian seringkali individu mencari hiburan untuk menghilangkan rasa sepi. Salah satu cara yang dilakukan individu dalam mengatasi kesepian yaitu dengan bermain *game online*, namun penggunaan *game online* dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan kecanduan. Berdasarkan deksripsi tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya hubungan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online* pada dewasa awal.

Penelitian ini mengambil 69 responden secara *incidental sampling*, dan data dikumpulkan melalui skala *likert*. Hasil uji korelasi melalui *product moment* dari Pearson diperoleh nilai  $r = 0,479$  dan nilai  $p$  sebesar  $0,000$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti hipotesis diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan positif yang signifikan antara *loneliness* dengan kecanduan *game online*. Artinya semakin tinggi *loneliness* pada dewasa awal maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* yang dialami individu dewasa awal, demikian juga sebaliknya semakin rendah *loneliness* yang dialami dewasa awal maka semakin rendah pula kecanduan *game online*.

Kata Kunci: *loneliness*, kecanduan *game online*