

KESEPIAN DAN KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN *FEAR OF MISSING OUT (FOMO)* SEBAGAI VARIABEL MODERATOR

Badril Mutsbit¹, Andik Matulesy², Rr. Amanda Pasca Rini³

E-mail: badril_s2@untag-sby.ac.id

^{1,2,3}Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Abstract

Online game addiction is a problem that needs attention. With the development of information technology, online gaming has become very popular. Loneliness is one of the variables that contribute to online game addiction. Additionally, one of the things that causes teenagers to develop tendencies toward online gaming addiction is the Fear of missing out (FoMO) associated with the trend of playing online games. The subjects in this study amounted to 110 teenagers in Pamekasan Regency with the following criteria: Playing online games, presently enrolled in senior high school, and being a native teenagers from Pamekasan Regency. The loneliness, FOMO, and online game addiction scales that complied with the item discrimination index and reliability index standards were used to collect the research data through Google Forms. Using IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0, Simple Regression Analysis and Moderating Regression Analysis (MRA) were used to examine the research data.

Keywords: Loneliness, FoMO, Addiction *Online Game*

Abstrak

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian. Adanya kemajuan teknologi informasi menjadi akses meluasnya penggunaan *game online*. Salah satu faktor yang menyebabkan kecenderungan adiksi *game online* adalah kesepian. Selain itu, ketakutan kehilangan moment (*FoMO*) trend bermain *game online* juga menjadi salah satu faktor pendorong remaja mengalami kecenderungan adiksi *game online*. Subjek pada penelitian ini berjumlah 110 Remaja di Kabupaten Pamekasan dengan kriteria: Bermain *game online*, sedang menempuh jenjang pendidikan SMA Sederajat, dan merupakan remaja asli dari Kabupaten Pamekasan. Hipotesis dalam penelitian ini H1 adalah *FoMO* mempengaruhi tinggi/rendahnya hubungan antara kesepian terhadap adiksi *game online* dan H2 Kesepian berkorelasi positif dengan adiksi

game online. Data penelitian diperoleh melalui *google form* dengan skala Kesepian, *FoMO* dan Kecenderungan Adiksi *Game online* yang telah memenuhi syarat indek diskriminasi aitem dan reliabilitas. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis Regresi Sederhana dan *Moderating Regression Analysis (MRA)* yang diolah dengan *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 26.0. Hasil penelitian ini menunjukkan H1 diterima bahwa *FoMO* mempengaruhi hubungan anatar kesepian dan kecenderungan adiksi *game online*, dan H2 juga diterima yaitu kesepian berhubungan dengan kecenderungan adiksi *game online*.

Kata kunci : Kesepian, *FoMO*, Adiksi *Game online*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini sangat mencengangkan. Kemajuan ini telah mengubah berbagai alat kehidupan manusia dari tradisional ke kontemporer, serta paradigma berpikir dari abstrak menjadi nyata (Tisna Nugraha, 2020). Selanjutnya, teknologi dan terobosan baru muncul dalam waktu singkat (Pratama et al., 2020), mendorong setiap orang untuk bersaing menjadi yang terbaik. Internet adalah salah satu contoh kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan global.

Internet memiliki peran yang sangat baik dalam membantu bisnis, pembelajaran, komunikasi (Hariyanto & Wahyuni, 2020), dan hiburan yang salah satunya adalah *game online* (Nisrinafatin, 2020). Selain internet, ponsel telah berkembang menjadi alat yang hampir dapat melakukan semua yang kita butuhkan, karena fitur-fitur terbaru yang membuat tugas sehari-hari kita lebih mudah.

Seiring kemajuan teknologi *smartphone* dan internet, pembuat game akan memiliki lebih banyak peluang untuk membuat game yang akan menarik perhatian populasi dunia. Pembuatan game yang bisa terkoneksi dengan internet, atau yang biasa kita sebut *game online*, adalah salah satu contohnya. Medan perang multipemain adalah genre *game online* yang populer saat ini. (Dewi & Putra, 2020) seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legend*. *Game-game* ini sangat digemari oleh kaum remaja saat ini. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2019) jumlah konsumen internet Indonesia ialah 196,71 juta orang dari populasi penduduk Indonesia 266,91 juta jiwa atau sebesar 73,7 %. Sedangkan jumlah *gamer* di Indonesia mencapai

60 juta jiwa dan diperkirakan akan naik sampai 100 juta pada tahun 2020 (Maulida, 2018) Hal ini patut menjadi perhatian semua orang karena bisa terjadi perilaku kecenderungan adiksi *game online*.

Beberapa kasus yang terjadi di Indonesia terkait dengan kecanduan *game online* ini adalah dikutip dari detiknews Pradana (2021) bahwa dua anak SMP di Cimahi terpaksa bolos sekolah selama satu tahun akibat terapi kesehatan jiwa dan rehabilitasi akibat kecanduan game online Selanjutnya, dua pemuda Madiun terlibat kasus pencurian uang 102 juta rupiah akibat kecanduan game internet (Sugeng Harianto, 2021). Kemudian Menurut data yang diperoleh dari salah satu guru BK SMA swasta di Kabupaten Pamekasan, terdapat sejumlah siswa yang selama di sekolah selalu bermain game online di smartphone-nya, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan beberapa bahkan tidak menjalankan kewajibannya dan tidak bersekolah, malah lebih memilih bermain game.

Maraknya *game online* ini menjadi polemik tersendiri di kalangan guru. Tidak sampai disini, bahkan WHO mengatakan bahwa adiksi *game online* merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (WHO). Menurut Lemmens et al., (2009) kecanduan *game online* adalah penggunaan komputer atau *game* yang berlebihan dan kompulsif sehingga menghasilkan masalah sosial dan emosional.

Banyak penelitian tentang kecanduan game online yang salah satunya menyebutkan bahwa kecanduan game online dipicu oleh perasaan terasing atau kesepian, menurut Sari dan Hasanah (2020). (kesendirian). Kesepian adalah prediktor kuat kecanduan game online, menurut Parsons (2005). Stres lebih banyak terjadi pada remaja yang merasa kesepian. Selama epidemi COVID-19, setiap orang dipaksa untuk menjaga jarak aman dan meminimalkan hubungan mereka dengan orang lain, yang dapat menyusahkan bagi kaum muda. Akibat stres ini, banyak anak muda mengasingkan diri dan mengalihkan fokus mereka ke game online, di mana mereka bisa melukai diri sendiri dan orang lain.

Penelitian dari Sari & Hasanah (2020) yang berjudul Hubungan antara Kesepian dan Kecanduan *game online* pada Mahasiswa menghasilkan temuan bahwa terdapat hubungan dengan kriteria sedang antara variabel kesepian dengan kecanduan *game online* yang artinya tingkat kesepian yang meningkat menunjukkan tingginya tingkat kecanduan bermain *game online*. Begitu juga

sebaliknya, apabila tingkat kesepiannya menurun maka akan diikuti rendahnya tingkat kecanduan bermain *game online*. Kemudian penelitian dari (Wang, 2021) yang berjudul *The Impact of Interparental Conflicts on Online Game Addiction Symptomatology: The Mediating Roles of the Parent-Adolescent Relationship and Kesepian in Adolescents* menghasilkan kesimpulan bahwa konflik orang tua, hubungan orang tua dengan remaja, dan kesepian secara signifikan berhubungan dengan kecanduan *game online* pada remaja.

Remaja yang kecanduan game internet juga terkait langsung dengan tren bermain game online. Tren bermain game online terkadang disebut atau dipandang sebagai momen yang jika dilewatkan akan berdampak pada kepribadian, interaksi sosial, dan kepercayaan diri seorang remaja. FoMO mengacu pada rasa takut kehilangan kesempatan (Fear of missing out) (Syahrani, 2021). Individu dengan *FoMO* cenderung akan mencari hal-hal yang dilakukan orang lain dan selalu ingin terhubung dengan orang lain (Przybylski et al., 2013) baik melalui media *online* atau kondisi lingkungan sekitar. Hasil penelitian dari Syahrani (2021) yang berjudul Ketakutan Akan Kehilangan Momen dan Kesepian Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Mahasiswa Teknik Informatika menghasilkan kesimpulan bahwa semakin tinggi *FoMO* maka semakin tinggi tingkat kecenderungan adiksi internet.

Berdasarkan pentingnya kajian permasalahan di atas maka peneliti ingin mendalami dan mengkaji lebih dalam mengenai hubungan antara kesepian dan kecenderungan adiksi *game online* pada remaja SMA Sederajat yang akan dimoderatori *fear of missing out*. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Kesepian dan Kecenderungan Adiksi *Game online* dengan *Fear of missing out* sebagai Variabel Moderator”.

Metode

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti (Sugiono, 2013). Populasi pada penelitian ini adalah Remaja SMA sederajat yang memiliki kecenderungan adiksi *game online* di Kabupaten Pamekasan. jumlah minimal subjek penelitian dengan menggunakan rumus Lemeshow adalah 96 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 110 remaja yang memiliki kecenderungan adiksi *game online* (Durasi bermain *game online*, intensitas bermain *game online*, masalah yang disebabkan karena

bermain *game online*) di Kabupaten Pamekasan. Penyebaran skala peneliti melakukan hubungan dengan guru BK beberapa sekolah di Pamekasan untuk mempermudah perolehan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket metode tertutup dengan alternatif jawaban yang telah ditentukan oleh peneliti. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode pengumpulan data berbasis skala. Skala kesepian, skala FOMO, dan skala kecanduan *game online* semuanya digunakan dalam penelitian ini.

Teknik dalam pemberian skor dalam penelitian ini menggunakan model Likert. Alat yang digunakan untuk mengukur adiksi *game online* ini adalah skala adiksi *game online* yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek adiksi *game online* dari Lemmens et al., (2009) yaitu *saliance, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict dan problem*. Namun setelah peneliti melakukan kajian lebih lanjut aspek *problem* sudah terwakili di aspek *conflict* yaitu remaja bertengkar dengan orang lain (masalah) yang disebabkan karena bermain *game* secara berlebihan. Maka peneliti hanya menggunakan 6 aspek saja yaitu *saliance, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal dan conflict*. Jumlah aitem pada skala adiksi *game online* ini yaitu 20 aitem yang diambil dari 24 aitem.

Skala kesepian yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dari Bruno (2000), antara lain isolasi, penolakan, perasaan disalahpahami, perasaan dibenci, tidak memiliki teman, terlalu lamban untuk terbuka, bosan, dan gelisah. Semakin tinggi skor kesepian yang dicapai oleh skala kesepian, maka semakin besar pula kesepian yang dimiliki oleh remaja, begitu pula sebaliknya. Skala kesepian ini memiliki 21 item dari kemungkinan 24.

Alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan skala *FoMO* yang diadaptasi dari skala *FoMOS (Fear of missing out Scale)* yang dikembangkan oleh Przybylski (2013). Aspek dari *FoMO* menurut Przybylski (2013) adalah *competence, autonomy, dan relatedness*.

Teknik analisis data merupakan metode yang digunakan dalam penelitian untuk memproses data menjadi sebuah informasi. Sebelum analisa data, pada penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas. Untuk mempermudah

perhitungan peneliti menggunakan *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26.0*.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik para-metrik. Analisa yang digunakan adalah analisa regresi sederhana dan *moderating regression analysis (MRA)*. Analisis regresi sederhana untuk menguji hipotesis apakah kesepian (X) berpengaruh positif terhadap adiksi *game online* (Y) dan *moderating regression analysis (MRA)* digunakan untuk menguji hipotesis apakah *FoMO* (Z) memoderasi hubungan kesepian (X) terhadap adiksi *game online* (Y). Analisa data diolah menggunakan *IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26.0*

Hasil

Berdasarkan tabel data deskriptif dapat diketahui pada variabel Kesepian terdapat 16 remaja (14,6%) berada pada kategori rendah, 80 remaja (75,7%) berada dalam kategori sedang dan 14 (12,7%) berada pada kategori tinggi. Berdasarkan tabel data deskriptif dapat diketahui pada variabel Adiksi *Game online* terdapat 20 remaja (18,2%) berada dalam kategori rendah, 68 remaja (61,8%) sedang dan 22 remaja (20%) berada pada kategori tinggi. Berdasarkan tabel data deskriptif variabel *FoMO* dapat diketahui terdapat 21 remaja (19%) berada dalam kategori rendah, 67 remaja (61%) berada pada kategori sedang dan 22 remaja (20%) berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil *Moderated Regression Analysis (MRA)* pada tabel 19. di atas, dapat dilihat bahwa diperoleh nilai *Adjust R Square* sebesar 0,993 yang mana menunjukkan bahwa *FoMO* berperan sebagai variabel moderator hubungan antara kesepian dan adiksi *game online*. Pada analisis model regresi sederhana, nilai *Adjust R Square* kesepian terhadap adiksi *game online* sebesar 0,983.

Pada analisis model *Moderated Regression Analysis (MRA)* setelah menambahkan variabel *FoMO* yang diuji interaksikan (perkalian dua) dengan variabel kesepian, nilai *Adjust R Square* kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online* meningkat dari 0,983 (98,3%) menjadi 0,993 (99,3%). Terjadi peningkatan sebesar 0,01 (10%).

Berdasarkan data ini menunjukkan bahwa *FoMO* berperan sebagai

variabel moderator hubungan antara kesepian dan kecenderungan adiksi *game online*. Berdasarkan dari jenis-jenis variabel moderasi diketahui bahwa pada penelitian ini *FoMO* termasuk *Quasi Moderator* (M. Mftah Farid., 2021; Sugiono, 2004). Nilai F sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis *FoMO* berperan sebagai variabel moderator hubungan antara kesepian dan adiksi *game online* **diterima**.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana pada tabel 20 di atas, dapat dilihat bahwa diperoleh nilai *Adjust R Square* sebesar 0,983 yang mana menunjukkan bahwa pengaruh kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja sebesar 98,3 % sedangkan sisanya sebesar 1,7 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian. T hitung diperoleh 79,628 kemudian t tabel ditemukan 1,982 yang berarti t tabel lebih besar dari t hitung dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis kesepian berkorelasi positif dengan adiksi *game online* **diterima**. Semakin tinggi kesepian remaja maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi *game online*.

Pembahasan

Hasil dari *Moderated Regression Analysis (MRA)* menunjukkan bahwa *FoMO* berperan sebagai variabel moderator hubungan antara kesepian dan adiksi *game online*. Nilai *Adjust R Square* pada hubungan antara kesepian dan kecenderungan adiksi *game online* sebesar 0,983, setelah dilakukan analisis regresi model kedua dengan memasukkan variabel *FoMO* nilai *Adjust R Square* mengalami kenaikan menjadi 0,993 yang berarti *FoMO* mempengaruhi meningkatnya hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi *game online*. Kemudian pada nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan. Menurut M. Mftah Farid., (2021); Sugiono (2004) apabila terdapat pengaruh variable Z terhadap variable Y pada estimasi pertama dan terdapat pengaruh Interaksi X*Z pada estimasi kedua dan memiliki signifikansi terhadap variable Y maka variabel moderator tersebut berjenis *Quasi Moderator*.

Hasil pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan temuan bahwa *FoMO* mempengaruhi hubungan antara kesepian dengan kecenderungan adiksi *game online*. Remaja yang memiliki perasaan kesepian

dan juga memiliki *FoMO* maka kecenderungan adiksi *game onlinenya* tinggi. Menurut Perlman & Peplau (1981) Kesepian adalah respon emosional yang negatif dan tidak menyenangkan yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara kualitas interaksi sosial yang diharapkan dan yang sebenarnya. Kesenjangan ini menyebabkan kurangnya pemenuhan diri dari keinginan remaja, dan remaja berusaha mengalihkan perhatiannya dari kesulitannya dengan bermain game online. (Sari & Hasanah, 2020). Kurang individu dalam terpenuhinya kebutuhan untuk berinteraksi adalah salah satu aspek dari *FoMO* (Przybylski et al., 2013b).

Masa remaja adalah masa ketika seseorang membutuhkan lingkungan yang mendukung untuk berkomunikasi dan terlibat. Remaja yang kesepian akan ingin berkomunikasi secara elektronik dengan media sosial dan memperoleh informasi secara online, terutama informasi terkini. Game online semakin populer di kalangan anak muda, termasuk pria dan wanita muda. According to the Mobile Marketing Association (2019), the number of gamers in Indonesia reached 60 million in 2019, and this figure is expected to rise. Online games are frequently the primary topic of discussion on social media. Fear of missing out (FoMO) is one of the motivations motivating kids who feel lonely to play online games.

Hasil dari analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa bahwa kesepian berkorelasi terhadap kecenderungan adiksi *game online*. Nilai t diketahui 79,628 dan signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terjadi hubungan yang signifikan. Nilai *Adjust R Square* pada hubungan antara kesepian dan kecenderungan adiksi *game online* sebesar 0,983. Bila diasumsikan pengaruh dimulai dari 0% maka pengaruh kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online* sebesar 98,3 % dan 1,7% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Berdasarkan data ini dapat diketahui bahwa kesepian berkorelasi positif dengan kecenderungan adiksi *game online*. Temuan ini mendukung pendapat dari Parsons (2006) bahwa kesepian merupakan prediktor utama penyebab kecanduan *game online*.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya dari Lebho et al., (2020) khususnya, anak muda yang kecanduan game internet agar tidak merasa kesepian. Remaja yang bermain game online melakukannya bukan hanya sebagai pelepas emosi, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan afiliasi. (Yee, 2006). Remaja yang memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi memerlukan

hubungan interpersonal dengan orang lain, sehingga *game online* dijadikan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan afiliasi tersebut.

Hasil penelitian lain juga menghasilkan temuan yang sama bahwa semakin tinggi tingkat kesepian pada remaja maka semakin tinggi pula penggunaan *game online* (Puspalani & Awalya, 2021). Lebih lanjut dikatakan juga oleh Puspalani & Awalya (2021) Pada dasarnya kesepian disebabkan oleh tidak terpenuhinya keinginan untuk suatu hubungan atau rangkaian hubungan tertentu, atau oleh tidak tersedianya hubungan yang dibutuhkan oleh remaja, oleh karena itu remaja yang kesepian mencari pelarian atau pelampiasan, terutama game online.

Remaja yang kesepian akan berusaha untuk menemukan hubungan yang layak mereka dapatkan. Hubungan interpersonal ini adalah salah satu tuntutan kaum muda, dan game online menawarkan pelampiasan untuk tidak memenuhi kebutuhan ini. Kecanduan atau adiksi disebabkan oleh anak-anak muda yang bermain game online secara rutin. (Maxentia et al., 2021; Side et al., 2020) yang disepakati oleh WHO bahwa adiksi *game online* merupakan *disorders due to addictive behavior*.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kesepian dan kecenderungan adiksi *game online* dengan *FoMO* sebagai variabel moderator. Didapati pada penelitian ini hipotesis pertama dan hipotesis kedua sama sama diterima. Selain itu, ditemukan bahwa remaja yang mengalami kecenderungan adiksi *game online* pada kategori tinggi 20%, kategori sedang 61,8%, dan pada kategori rendah 18,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa remaja di Kabupaten Pamekasan yang mengalami kecenderungan adiksi *game online* 81,8% beradsa pada kategori tinggi dan sedang.

Hipotesis pertama dalam penelitian ini yaitu *FoMO* berperan sebagai variabel moderator hubungan antara kesepian dan adiksi *game online* diterima. Pada analisis model *Moderated Regression Analysis (MRA)* setelah menambahkan variabel *FoMO* yang diuji interaksikan (perkalian dua) dengan variabel kesepian, nilai *Adjust R Square* kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online* meningkat dari 0,983 (98,3%) menjadi 0,993 (99,3%). Terjadi peningkatan sebesar 0,01 (10%). Berdasarkan data ini, *FoMO* berperan

sebagai variabel moderator hubungan antara kesepian dan kecenderungan adiksi *game online*. Kemudian Nilai F sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan.

Hipotesis kedua yaitu kesepian berkorelasi positif dengan adiksi *game online* diterima. T hitung diperoleh 79,628 kemudian t tabel ditemukan 1,982 yang berarti t tabel lebih besar dari t hitung dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan. Diperoleh nilai *Adjust R Square* sebesar 0,983 yang mana menunjukkan bahwa pengaruh kesepian terhadap kecenderungan adiksi *game online* pada remaja sebesar 98,3 % sedangkan sisanya sebesar 1,7 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian

Referens

- Abel, J. P., Buff, C. L., & Burr, S. A. (2016). Social Media and the Fear of Missing Out: Scale Development and Assessment. *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 14(1), 33–44. <https://doi.org/10.19030/jber.v14i1.9554>
- Adiningtiyas, S. (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The role of teacher in overcoming addiction to online games). *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 28–40. www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA
- Akbar, R. S., Aulya, A., Psari, A. A., & Sofia, L. (2019). Ketakutan Akan Kehilangan Momen (FoMo) Pada Remaja Kota Samarinda. *Psikostudia : Jurnal Psikologi*, 7(2), 38. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v7i2.2404>
- Arsyad, F. (2019). Pengaruh Work Overload terhadap Stres Kerja pada Karyawan yang WFH (Work From Home). *Prosiding Politeknik Kesejahteraan Sosial (Poltekesos)*, 60–72.
- De Jong-Gierveld, J. (1987). Developing and Testing a Model of Loneliness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(1), 119–128. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.53.1.119>
- Dery iswidharmanjaya, beranda agency. (2021). Perbedaan Tingkat Kesepian pada Siswa Kelas X dan XI Ditinjau dari Efektivitas Komunikasi Orangtua. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(5), 181–188.

- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Game Online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6674>
- Grant, J. E., & Kim, S. W. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. *Psychopathology*, 36(4), 200–203. <https://doi.org/10.1159/000072790>
- Hardianti, H., & Wimbari, S. (2021). Kesepian Sebagai Mediator Antara Dukungan Sosial dengan Kecenderungan Adiksi Video Game pada Anak. *Psychopolytan : Jurnal Psikologi*, 4(2), 130–142. <https://doi.org/10.36341/psi.v4i2.1537>
- Hariyanto, E., & Wahyuni, S. (2020). Sosialisasi Dan Pelatihan Penggunaan Internet Sehat Bagi Anggota Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Mozaik Desa Pematang Serai. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 253–259. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i2.8449>
- Hariato, Sugeng. Kecanduan Game Online, 2 Pelajar di Madiun Curi Uang hingga Rp 102 Juta <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5674139/kecanduan-game-online-2-pelajar-di-madiun-curi-uang-hingga-rp-102-juta>. diakses pada 28 Maret 2022-07-22
- Huang, X., Zhang, H., Li, M., Wang, J., Zhang, Y., & Tao, R. (2010). Mental health, personality , and parental rearing styles. *Addiction*, 13(4), 401–406.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Kristlyna, E., & Sudagijono, J. S. (2020). Perbedaan Intensitas Loneliness Pada Mahasiswa Indonesia Yang Melanjutkan Studi Di Luar Negeri Ditinjau Dari Tipe Kepribadian. *Jurnal Experientia*, 8(2), 104–111.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Kurnisari, M. (2021). Hubungan Antara Kesepian Dan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Di Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 1(2), 24–31. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/pdhp>

- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- 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>
- Maulida, Lely. dalam <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> . diakses pada tanggal 25 Maret 2022
- M. Mftah Farid., M. I. (2021). *Analisis variabel moderating* (Issue September).
- Maxentia, R., Rahmandani, A., Soedarto, J., & Tembalang, S. (2021). Hubungan Antara Escapism Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Anggota Komunitas Esport X Semarang. *Jurnal Empati*, 10(5), 334–339.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edukasi Nonformal*, 1(2), 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Parsons, J. M. (2006). An examination of massively multiplayer online role-playing games as a facilitator of internet addiction. In *Dissertation Abstracts International* (Vol. 66, Issues 8-B).
- Peltzer, K., & Pengpid, S. (2019). Loneliness correlates and associations with health variables in the general population in Indonesia. *International Journal of Mental Health Systems*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s13033-019-0281-z>
- Perlman, D., & Peplau, A. (1981). *Menuju Psikologi Sosial Kesepian*.
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1986). Toward a Social Psychology of Loneliness. *American Psychologist*, 41(2), 229–231. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.41.2.229>
- Pradana, Wishnu. Dalam <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5507579/2-siswa-smp-kecanduan-gawai-berhenti-setahun-ini-kata->

[disdik-cimahi](#). diakses pada tanggal 26 Maret 2022

- Pratama, R. ., Widianti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013a). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Przybylski, A. K., Murayama, K., Dehaan, C. R., & Gladwell, V. (2013b). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Puspalani, D. R., & Awalya, A. (2021). Hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan game online. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 152–157. <https://doi.org/10.26539/teraputik.51553>
- Putri, B. S., Riza, W. L., & Sadjah, N. A. (2022). Pengaruh Gaya Kelekatan (Attachment Style) Terhadap Kesepian (Loneliness) Pada Dewasa Muda Yang Tidak Memiliki Pasangan Di Masa Pandemi Covid-19. *Empowerment Jurnal*, 2(2), 35–41.
- Reeve, J., & Sickenius, B. (1994). Development and Validation of a Brief Measure of the Three Psychological Needs Underlying Intrinsic Motivation: The Afs Scales. *Educational and Psychological Measurement*, 54(2), 506–515. <https://doi.org/10.1177/0013164494054002025>
- Rubinstein, C., Shaver, P., & Peplau, L. A. (1979). LONELINESS Almost everyone is lonely sometimes, but this common feeling arises not from a person's circumstance, but from how he decides to interpret his situation. In *Human Nature* (pp. 58–65).
- 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
- Sagan, O. (2020). The lonely legacy: loss and testimonial injustice in the narratives of people diagnosed with personality disorder. *Mental Health and Social Inclusion*, 24(4), 241–255. <https://doi.org/10.1108/MHSI-05-2020-0031>

- Salim, Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cipta Pustaka
- Saputri, N. S., Rahman, A. A., & Kurniadewi, E. (2018). Hubungan Antara Kesepian Dengan Konsep Diri Mahasiswa Perantau Asal Bangka Yang Tinggal Di Bandung. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 645–654. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.2158>
- 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>
- Sears, R., Nuckolls, F., Haura, E., Taya, Y., Tamai, K., & Nevins, J. R. (2000). Multiple Ras-dependent phosphorylation pathways regulate Myc protein stability. *Genes and Development*, 14(19), 2501–2514. <https://doi.org/10.1101/gad.836800>
- Setiadi, F., & Agus, D. (2020). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Jejaring Sosial Dan Tingkat Fear of Missing Out Di Kalangan Mahasiswa Kedokteran Di Jakarta. *Damianus: Journal of Medicine*, 19(1), 62–69. <https://doi.org/10.25170/djm.v19i1.1199>
- Sekaran, Uma. 2006. *Metode Penelitian Bisnis*. Salemba Empat
- Side, S., Azizah Muzakir, N., Pebriani, D., & Utari, S. N. (2020). *Model SEIR Kecanduan Game Online pada Siswa di SMP Negeri 3 Makassar SEIR Model of Online Game Addiction on Students in Junior High School 3 Makassar*. IX(1), 91–102. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- Sri Narti dan Yanto. (2022). Kajian Dampak Perilaku Fomo (Fear Of Missing Out) Bagi Masyarakat Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(1), 126–134.
- Stevens, M. W. R., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Sugiono. (2004). Konsep, Identifikasi, Alat Analisis Dan Masalah Penggunaan Variabel Moderator. *Jurnal Studi Manajemen & Organisasi*, 1(2), 61–70.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The

- Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *Jaffray*, 15(2), 182. file:///C:/Users/acer/Downloads/261-1427-1-PB.pdf
- Syahrani, A. (2021). Ketakutan Akan Kehilangan Momen dan Kesepian Terhadap Kecenderungan Adiksi Internet Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 51. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5666>
- Tisna Nugraha, M. (2020). Integrasi Ilmu dan Agama: Praktik Islamisasi Ilmu Pengetahuan Umum di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1).
- Wang, Y. (2021). The Impact of Interparental Conflicts on Online Game Addiction Symptomatology: The Mediating Roles of the Parent-Adolescent Relationship and Loneliness in Adolescents. *Psychological Reports*. <https://doi.org/10.1177/003329412111016751>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yulianti, I., Prameswari, V. E., & Prihartini, S. D. (2022). Pengaruh Screen Time, Ergonomic Position dan Jarak Pandang dengan Media Pembelajaran Daring Terhadap Ketajaman Penglihatan Anak The influence of Screen Time, Ergonomic Position and Visibility with Online Learning Media on Children's Visual Acuity. *Ilmiah Keperawatan*, 8(1), 159–165.