

**Pengaruh Jenis Kelamin, Kesenjangan dan Dukungan Sosial Terhadap  
Kecanduan Gim pada Dewasa Awal**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana strata satu  
dalam bidang Psikologi (S.psi)



**UNUSIA**  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA  
INDONESIA

**Disusun Oleh :**

**Ika Roswati**  
19.19.01.28

**Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia**

**Fakultas Ilmu Sosial**

**Program Studi Psikologi**

**2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Skripsi dengan judul “Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian dan Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal” yang disusun oleh Ika Roswati dengan Nomor Induk Mahasiswa: 19.19.01.28 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqosyah.

Jakarta, 12 Febuari 2024



**Devie Yundianto, M.Psi**  
NIDN: 0319079401

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian, Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal” yang disusun oleh Ika Roswati dengan Nomor Induk Mahasiswa 19.19.01.28 telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Program Studi Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 17 Febuari 2024 dan direvisi sesuai tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi).

Jakarta, <sup>30</sup> Maret 2024

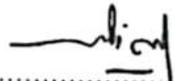
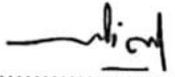
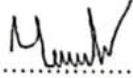
Dekan,



**Naeni Amanullah, M.si**

NIDN: 0307037903

### **TIM PENGUJI**

1. **Winda Maharani, M.Psi., Psikolog**  
NIDN: 0318128903 (Plh Kaprodi Psikologi)   
(.....)  
Tgl. 05 Maret 2024
2. **Dr. Fajar Erikha, S.Psi., M. Hum**  
NIDN: 0324058703 (Penguji 1)   
(.....)  
Tgl. 23 Febuari 2024
3. **Winda Maharani, M.Psi., Psikolog**  
NIDN: 0318128903 (Plh Kaprodi Psikologi)   
(.....)  
Tgl. 05 Maret 2024
4. **Devie Yudianto M.Psi**  
NIDN: 0319079401 (Pembimbing)   
(.....)  
Tgl. 05 Maret 2024

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ika Roswati

NIM : 19.19.01.28

Tempat/Tgl.Lahir : Jakarta, 28 April 2001

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Jenis Kelamin, Kesenian dan Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 17 Febuari 2024

Pembuat Pernyataan



**Ika Roswati**  
NIM. 19.19.01.28

### **MOTTO**

“Success is not the key to happiness. Happiness is the key to success. If you love what you are doing, you will be successful.”

“Sukses bukanlah kunci untuk kebahagiaan. Kebahagiaan adalah kunci untuk kesuksesan. Jika kamu mencintai apa yang kamu lakukan, kamu akan berhasil.”

– Baekhyun (EXO)

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT., atas rahmat, hidayah, karunia, dan Ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian dan Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW., beserta keluarganya dan sahabatnya yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan tauladan terbaik bagi umat manusia.

Penulis menyadari bahwa selama berkuliah hingga selama proses penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan, arahan, masukan serta bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Semoga Allah SWT., senantiasa mencatatnya sebagai amal baik dan memberi balasan yang melimpah. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Juri Ardianto, Phd selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
2. Bapak Naeni Amanullah, M.si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
3. Ibu Irma Safitri S.Psi., M.A. selaku ketua program Studi Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
4. Pak Devie Yundianto S.Psi., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan membantu dengan sabar sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama berkuliah

6. Teristimewa kedua orang tua Mama Entas dan Alm, Bapak Dultamin yang sudah berada di surga, Mama yang selalu senantiasa ada sejak kecil hingga dewasa yang selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materil selama penulis berkuliah hingga sampai tahap penyelesaian skripsi
7. Tete tersayang Siti Khadijah yang memberikan saran dan dukungan serta semangat
8. Ilham Yuja Alfarid yang senantiasa mendampingi pada masa sulit dan membantu memberikan masukan serta dukungan semangat selama penulis menyusun skripsi
9. Kedua teman tersayang UUL (Ulan Safitri S.Psi) Pepei (ka Farihatul Khoiriah S.Psi) yang senantiasa memberikan saran dan masukan dan dukungan serta selama penulisa berkuliah
10. Bestie dari orok Lulu tercinta yang selalu senantiasa memberikan saran dan masukan serta dukungan selama penulis berkuliah
11. Keempat teman tersayang (Mutiah, Izzah, Lizah, Marhamah) yang senantiasa selalu memberikan saran dan dukungan selama penulis berkuliah
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan terimakasih telah membantu penulis dalam saran dan masukan serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menyusun skripsi, sehingga penulis secara terbuka menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Agar hasil tugas akhir skripsi ini penulis dapat menyempurnakan skripsi ini dan bisa menjadi referensi yang baik bagi para pembaca. Penulis mengharapkan tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi yang baik.

Jakarta, 12 Februari 2024

Penulis

**Ika Roswati**  
NIM. 19.19.01.28

## ABSTRAK

**Ika Roswati. *Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian dan Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim. Jakarta: Program Studi Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta 2024.***

Gim online adalah salah satu cara yang dilakukan untuk melarikan diri dalam menyelesaikan permasalahan yang sulit. Sayangnya beberapa individu menjadi kecanduan dalam bermain gim online. Indonesia menjadi salah satu negara di dunia dengan pengguna terbanyak dalam video Gim sebanyak 94,5% pengguna internet yang bergabung terhitung per Januari 2022.

Berdasarkan hal tersebut permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini antara lain, (1) apakah terdapat pengaruh dari jenis kelamin sebagai akibat individu dengan kecanduan Gim? (2) apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap individu yang disebabkan oleh rasa kesepian dalam dirinya? (3) apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan keluarga terhadap kecanduan Gim? (4) apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan teman terhadap kecanduan Gim? (5) apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan teman dekat terhadap kecanduan Gim?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial terhadap kecanduan Gim. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian dewasa awal dari usia 18 hingga 40 tahun sebanyak 209 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *Insidental* atau *Accidental Sampling*. Data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan tiga instrumen yaitu *Ucla Loneliness Scale* yang terdiri dari 20 aitem, *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS) terdiri dari 12 aitem, dan *Game Addiction Scale (GAS)* terdiri 21 aitem dengan menggunakan kuesioner. Dalam teknis analisis data penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan teknik regresi berganda.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai p-value  $<0,05\%$  yang ditemukan memiliki hubungan positif yang signifikan antara tingkat kesepian dan kecanduan gim, artinya, semakin tinggi tingkat kesepian seseorang, semakin besar kemungkinan mereka mengalami kecanduan terhadap gim serta dukungan sosial dari teman dekat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan gim pada individu dewasa awal. Selanjutnya, nilai p-value  $>0,05\%$  ditemukan pada dukungan sosial dari keluarga dan teman terhadap kecanduan gim hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan dan terhadap jenis kelamin tidak memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kecanduan gim pada individu dewasa awal, yang berarti baik pria maupun wanita memiliki potensi yang sama untuk mengalami kecanduan gim.

**Kata kunci : Jenis Kelamin, Kesepian, Dukungan sosial keluarga, Dukungan Sosial teman, Dukungan Sosial Teman dekat, Kecanduan Gim**

## ABSTRAK

**Ika Roswati. The Influence of Gender, Loneliness and Social Support on Game Addiction. Jakarta: Psychology Study Program, Nahdlatul Ulama University of Indonesia Jakarta 2024.**

Online games are one way to escape from solving difficult problems. Unfortunately some individuals become addicted to playing online games. Indonesia is one of the countries in the world with the most video game users, with 94.5% of internet users joining as of January 2022.

Based on this, the issues raised in this research include, (1) is there an influence of gender as a result of individuals being addicted to games? (2) Is there a significant influence on individuals caused by feelings of loneliness within themselves? (3) Is there an influence from social support, such as family support, on game addiction? (4) Is there an influence from social support, such as support from friends, on game addiction? (5) Is there an influence from social support, such as support from close friends, on game addiction? The aim of this research is to find out whether there is an influence of gender, loneliness, social support on game addiction. This research used quantitative research methods with early adult research subjects from 18 to 40 years old as many as 209 people taken using incidental or accidental sampling techniques. The data in this study was taken using three instruments, namely the UCLA Loneliness Scale which consists of 20 items, the Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS) consisting of 12 items, and the Game Addiction Scale (GAS) consisting of 21 items using a questionnaire. In technical data analysis, this research uses hypothesis testing with multiple regression techniques.

The results in this study show that a p-value  $<0.05\%$  was found to have a significant positive relationship between the level of loneliness and game addiction, meaning that the higher a person's level of loneliness, the greater the

possibility that they will experience addiction to games and social support from friends. proximity has a significant influence on gaming addiction in early adult individuals. Furthermore, a p-value  $>0.05\%$  was found for social support from family and friends on gaming addiction. The results of the analysis showed that there was no significant positive relationship and gender did not have a significant positive relationship with gaming addiction in early adult individuals, which means that both men and women have the same potential to experience game addiction.

**Keywords: Gender, Loneliness, Family social support, Friends social support, Close friends social support, Game addiction.**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Penelitian.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Sistematika Penelitian.....	14
<b>BAB II.....</b>	<b>15</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
2.1 Kecanduan Gim.....	15
2.1.1 Definisi Kecanduan Gim.....	15
2.1.2 Faktor-Faktor Kecanduan Gim <i>Online</i> .....	17
2.1.3 Dampak Kecanduan Gim <i>Online</i> .....	20
2.2 Gender atau Jenis Kelamin.....	22
2.2.1 Hubungan Jenis Kelamin dengan Kecanduan Gim.....	23
2.3 Kesepian.....	24
2.3.1 Definisi Kesepian.....	24

2.3.2 Faktor Kesepian .....	26
2.3.2.1 Faktor Sosial.....	26
2.3.2.2 Faktor Emosional .....	27
2.4 Social Support atau Dukungan Sosial .....	29
2.4.1 Definisi Social Support atau Dukungan Sosial.....	29
2.4.2 Jenis-Jenis Dukungan Sosial.....	31
2.4.3 Sumber Dukungan Sosial.....	31
2.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Dukungan Sosial.....	31
2.5 Dewasa Awal.....	32
2.5.1 Ciri-ciri Dewasa Awal .....	33
2.5.2 Faktor-faktor .....	36
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
2.7 Kerangka Berpikir .....	44
2.8 Hipotesis .....	44
<b>BAB III .....</b>	<b>46</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	46
3.2 Populasi, Sampel dan teknik sampling.....	46
3.2.1 Populasi.....	46
3.2.2 Sampel dan Teknik Sampling.....	47
3.3 Variabel Penelitian .....	48
3.3.1 Variabel Independen.....	48
3.3.2 Variabel Dependen.....	48
3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	49
3.4.1 Definisi Konseptual Kesepian.....	49
3.4.2 Definisi Konseptual Dukungan Sosial .....	50
3.4.3 Definisi Konseptual Kecanduan Gim <i>Online</i> .....	50
3.5 Definisi Operasional .....	51
3.5.1 Definisi Operasional Kesepian .....	51

3.5.2 Definisi Operasional Dukungan Sosial.....	51
3.5.4 Definisi Operasional Kecanduan Gim <i>Online</i> .....	52
3.6 Teknik Pengambilan data .....	52
3.7 Uji Coba Instrumen .....	58
3.8 Teknik Analisis Data .....	61
3.8.1 Uji Asumsi Klasik.....	62
3.8.1.1 Uji Deskriptif Statistik .....	62
3.8.1.2 Uji Normalitas.....	62
3.8.1.3 Uji Linieritas .....	62
3.8.1.4 Uji Multikolinearitas .....	63
3.8.1.5 Uji Heteroskedasitisitas.....	63
3.8.1.6 Uji Analisis Korelasi.....	63
3.8.1.7 Uji Regresi Linier Berganda .....	63
3.9 Prosedur Penelitian .....	64
<b>BAB IV .....</b>	<b>66</b>
<b>HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>66</b>
4.1 Gambaran Responden.....	66
4.2 Deskripsi Data .....	66
4.3 Hasil Uji Validitas dengan CFA .....	78
4.3.1 UCLA Loneliness Version 3.....	78
4.3.2 Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)...	79
4.3.3 Gim Addiction Scale (GAS).....	82
4.4 Hasil Uji Reliabilitas Konstruk.....	83
4.5 Analisis Deskriptif.....	88
4.5.1 Data Deskriptif Jenis Kelamin.....	90
4.5.2 Data Deskriptif Kesepian.....	90
4.5.2.1 Kategorisasi Kesepian.....	91
4.5.3 Data Deskriptif Dukungan Sosial Keluarga .....	92
4.5.3.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Keluarga .....	93

4.5.4 Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman.....	94
4.5.4.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Teman.....	95
4.5.5 Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman Dekat .....	96
4.5.5.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Teman Dekat .....	97
4.5.6 Data Deskriptif Kecanduan Gim .....	98
4.5.6.1 Kategorisasi Kecanduan Gim .....	99
4.6 Hasil Uji Asumsi (Normalitas, Linearitas, Heteroskedastisitas, Multikolaritas).....	100
4.6.1 Hasil Uji Normalitas .....	100
4.6.2 Hasil Uji Linearitas.....	101
4.6.3 Uji Heteroskedastisitas.....	103
4.6.4 Hasil Uji Multikolinearitas .....	104
4.7 Hasil Analisis Uji Korelasi .....	106
4.7.1 Analisis Hasil Uji Korelasi .....	106
4.8 Hasil Analisis Uji Regresi .....	109
4.8.1. Uji Hipotesis .....	109
4.9 Pembahasan .....	113
4.10 Keterbatasan dalam Penelitian.....	118
<b>BAB V .....</b>	<b>120</b>
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>120</b>
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Saran .....	121
5.2.1 Pemerintah .....	121
5.2.2 Masyarakat.....	122
5.2.3 Peneliti Selanjutnya .....	122
<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	44
Gambar 4. 1 Data Distribusi Jenis Kelamin Responden.....	67
Gambar 4.2 Data Distribusi Usia Responden.....	68
Gambar 4.3 Data Distribusi Pendidikan Terakhir Responden .....	69
Gambar 4.4 Data Distribusi Domisili Responden.....	71
Gambar 4. 5 Data Distribusi Dukungan Sosial Responden .....	73
Gambar 4.6 Data Distribusi Frekuensi Kesepian Responden .....	74
Gambar 4.7 Data Distribusi Lama Penggunaan Gim.....	76
Gambar 4.8 Data Distribusi Durasi Bermain Gim Responden .....	77
Gambar 4.9 Scatterplot Linieritas Jenis Kelamin, Kesepian, Dukungan Sosial Keluarga, Dukungan Sosial Teman, Dukungan Sosial Teman Dekat Dan Kecanduan Gim.....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>UCLA Loneliness Version 3</i> .....	55
Tabel 3. 2 <i>MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support</i> .....	56
Tabel 3. 3 GAS Gim Addiction Scale .....	57
Tabel 4. 1 Deskripsi Jenis Kelamin.....	67
Tabel 4. 2 Deskripsi Usia .....	68
Tabel 4. 3 Deskripsi Pendidikan Terakhir.....	69
Tabel 4. 4 Deskripsi Domisili .....	70
Tabel 4. 5 Deskripsi Sumber dukungan sosial .....	72
Tabel 4. 6 Deskripsi Frekuensi Kesenangan dalam Seminggu Terakhir .....	74
Tabel 4. 7 Deskripsi Lama Penggunaan Gim.....	75
Tabel 4. 8 Deskripsi Durasi Bermain Gim Dalam Sehari .....	77
Tabel 4.9 Analisis pada Skala UCLA Loneliness Version 3 .....	79
Tabel 4.10 Analisis Pada Skala Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS) Dimensi Keluarga.....	80
Tabel 4.11 Analisis Pada Skala Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS) Dimensi Teman .....	81
Tabel 4.12 Analisis Pada Skala Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS) Dimensi Teman Dekat.....	81
Tabel 4.13 Analisis Pada Gim Addiction Scale (GAS) .....	83
Tabel 4.14 Reliabilitas Konstruk Variabel Loneliness.....	83
Tabel 4. 15 Uji Reliabilitas Variabel MSPSS atau Dukungan Sosial family atau keluarga .....	84
Tabel 4. 16 Uji Reliabilitas Variabel MSPSS Dimensi Friends atau Teman .	85
Tabel 4. 17 Uji Reliabilitas Variabel MSPSS Significant Other atau Teman Dekat .....	86
Tabel 4. 18 Uji Reliabilitas Variabel GAS atau Kecanduan Gim.....	87
Tabel 4.19 Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	88

Tabel 4.20 Distribusi Data Deskriptif Jenis Kelamin .....	90
Tabel 4.21 Distribusi Data Deskriptif Kesepian .....	91
Tabel 4.22 Kategorisasi Skor Kesepian .....	92
Tabel 4.23 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Dukungan Sosial Keluarga .....	93
Tabel 4. 24 Kategorisasi Skor Dukungan Keluarga.....	94
Tabel 4.25 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman.....	95
Tabel 4.26 Kategorisasi Skor Dukungan Sosial Teman.....	96
Tabel 4.27 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman Dekat .....	97
Tabel 4.28 Kategorisasi Skor Dukungan Sosial Teman Dekat .....	98
Tabel 4.29 Distribusi Data Deskriptif Kecanduan Gim .....	98
Tabel 4. 30 Kategorisasi Skor Kecanduan Gim .....	99
Tabel 4.31 Hasil Uji Normalitas .....	100
Tabel 4.32 Hasil Uji Linearitas Jenis Kelamin .....	101
Tabel 4.33 Uji Linearitas Kesepian dan Kecanduan Gim.....	102
Tabel 4.34 Uji Linearitas Dukungan Sosial Keluarga dan kecanduan Gim.	102
Tabel 4.35 Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman dan Kecanduan Gim ...	102
Tabel 4.36 Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman Dekat dan Kecanduan Gim.....	103
Tabel 4.37 Hasil Uji Multikolinearitas.....	105
Tabel 4.38 Uji Korelasi Pearson .....	106
Tabel 4.39 Model Summary.....	109
Tabel 4.40 Uji Regresi Ganda (Anova).....	110
Tabel 4.41 Uji Regresi Ganda (Coefficients).....	111

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Blueprint Ucla Lonelines Scale Version 3.....	131
Lampiran 1.2 Blueprint MSPSS.....	134
Lampiran 1.3 Blueprint Game Addiction Scale.....	136
Lampiran 1.4 Skala Penelitian.....	137
Lampiran 1.5 Tabulasi Data Demografi.....	155
Lampiran 1.6 Tabulasi Data Jawaban Kuesioner.....	160
Lampiran 1.7 Validitas dengan CFA.....	171
Lampiran 1.8 Hasil Uji Deskriptif.....	178
Lampiran 1.9 Kategorisasi Skor.....	178
Lampiran 1.10 Hasil Uji Normalitas.....	180
Lampiran 1.11 Hasil Uji Linearitas.....	181
Lampiran 1.12 Uji Hetroskedasitisisitas.....	183
Lampiran 1.13 Hasil Uji Multikolinearitas.....	184
Lampiran 1.14 Hasil Uji Korelasi.....	184
Lampiran 1.15 Hasil Analisis Berganda.....	185
Lampiran 1.16 Hasil Uji F-Simultan.....	185
Lampiran 1.17 Hasil Uji Kofisien.....	186
Lampiran 1.18 Hasil Kaji Etik.....	187

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa awal adalah peralihan dari masa remaja. Tahap dewasa awal sering kali dianggap sebagai tahapan kehidupan yang produktif dan melibatkan perubahan peran dan juga tanggung jawab yang lebih kompleks. Tahapan dewasa awal ini lah yang menjadi periode pola perilaku seseorang cenderung menetap selama sisa hidup mereka (Safarina & Halimah, 2019). Dalam penelitian sebelumnya menemukan bahwa adanya peningkatan rata-rata dalam beberapa sifat kepribadian masa dewasa awal yaitu, mereka dapat menjadi lebih setuju (*agreeableness*), lebih stabil secara emosional (*emotional stability*), lebih teliti (*conscientiousness*), dan lebih dominan secara sosial (*social dominance*). Hal-hal normatif tersebut yang telah disebutkan adalah sebagai prinsip kematangan perkembangan kepribadian (Borghuis et al., 2017)

Pada dasarnya, masa dewasa awal dipandang sebagai periode di mana individu terlibat dalam keluarga dan mengembangkan profesionalisme (Sekowski, 2022). Individu pada masa ini fokus pada pencapaian tujuan dan menghadapi tantangan adaptasi yang timbul dari budaya dan masyarakat. Komitmen terhadap cinta dan pekerjaan menjadi masalah eksistensial atau tanggung jawab individu kepada diri sendiri dan lingkungan di sekitar mereka yang signifikan dalam periode kehidupan ini (Sekowski, 2022). Ada beberapa individu yang kesulitan dalam menyelesaikan masalahnya sehingga mereka melarikan diri atau mengalihkan perhatian dengan cara lain salah satunya ialah bermain Gim *online*. Gim *online* tersebut dapat menyebabkan dirinya menjadi kecanduan. Penelitian Yu et al., (2018) menemukan bahwa bermain Gim menjadi strategi koping pasif atau merupakan cara menghadapi masalah dan penderitaan kehidupan nyata dengan menghindari atau mengalihkan perhatian

dari situasi yang menimbulkan stress, tanpa melakukan tindakan efektif untuk mengatasinya.

Permainan digital atau video Gim saat ini menjadi bagian yang cukup fundamental dalam kegiatan sehari-hari, terutama di kalangan dewasa muda atau dewasa awal. Data terbaru menunjukkan bahwa lebih dari 2 miliar orang di seluruh dunia pernah bermain Gim atau sering bermain Gim (2022, Mei 16). Diakses pada Juni 22, 2023 dari berita *online*. Hal ini menunjukkan sejauh mana Gim telah menjadi fenomena global yang melibatkan sejumlah besar populasi, selain itu industri Gim juga telah menghasilkan pendapatan global yang signifikan, bahwa pendapatan tahunan industri Gim telah melebihi 100 miliar dolar (Männikkö et al., 2019). Data yang disebutkan dari Nielsen (2017) menunjukkan bahwa Gim menggunakan platform dan genre Gim dengan cara yang semakin beragam, mereka menghabiskan sekitar 10% waktu senggang mereka untuk bermain Gim. Persentase Gim aktif di populasi Finlandia lebih dari 60%, dengan orang dewasa muda usia 10 hingga 19 tahun menghabiskan waktu terbanyak untuk bermain Gim (Männikkö et al., 2019). Sedangkan di Indonesia, ini menjadi salah satu negara ketiga di dunia dengan pengguna terbanyak dalam video Gim sebanyak 94,5% pengguna *internet* yang bergabung dalam video Gim di Indonesia berusia 16-64 tahun, terhitung per Januari 2022, diketahui bahwa jumlah pemain Gim atau *Gamers* Indonesia menempati posisi terbanyak ketiga di dunia. (2022, Mei 16). Diakses pada Juni 22, 2023 dari berita *online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Li & Zhu (2023) menunjukkan bahwa persentase terlibat dalam hiburan *internet* di Tiongkok telah mencapai 99,3% pada tahun 2020, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat keseluruhan negara yaitu sebesar 64,5% dan tingkat kecanduan Gim *online* di Tiongkok cukup tinggi, sehingga mendapat perhatian serius dari pemerintah setempat

serta organisasi kesehatan dunia. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sung et al., (2020) menyatakan Gim *internet* atau Gim *online* telah menjadi masalah kesehatan mental di berbagai negara maju termasuk Korea Selatan. Menurut survei yang dilakukan masyarakat Korea yang berusia 10 hingga 65 tahun, aktif dalam bermain Gim *online*, dan sekitar 15% dari mereka menghabiskan lebih dari 3 jam sehari untuk bermain Gim. Sebanding dengan pengguna patologis Gim yang rata-rata bermain Gim selama sekitar 3,5 jam sehari.

Seperti penelitian sebelumnya telah menyebutkan Gim *online* telah menjadi sebagai koping pasif bagi individu yang berusaha menghindari dan mengalihkan perhatian dengan cara bermain Gim *online*. Akibat hal tersebut individu yang melarikan diri dari kehidupan sosial mereka memiliki waktu lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain Gim *online*. Sebagian besar dari penelitian juga telah menunjukkan bahwa bermain Gim *online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan yaitu kecanduan. Menurut studi sebelumnya menyatakan kecanduan tidak hanya tertuju oleh penyalahgunaan zat saja, akan tetapi juga termasuk dengan kecanduan perilaku seperti perjudian penggunaan *internet*, atau bahkan Gim. Penelitian yang dilakukan oleh Jo et al., (2018) menyatakan bahwa dorongan dan keinginan yang terkait dengan kecanduan Gim *online* mungkin saja memiliki mekanisme neurobiologis atau gangguan dalam saraf yang sama dengan yang terlibat dalam ketergantungan zat. Penelitian menunjukkan bahwa risiko kecanduan konvensional atau kecanduan yang mengacu pada zat atau aktivitas tertentu yang telah lama dikenal dan umum yang terjadi dalam masyarakat, ini bahaya untuk usia remaja dan dewasa awal dibandingkan dengan kelompok usia lainnya.

Kecanduan Gim *online* sering menjadi topik utama dalam diskusi negatif tentang MMOG. MMOG, atau *Massively Multiplayer Online Game*,

adalah tipe permainan yang memfasilitasi interaksi antara banyak pemain dalam sebuah dunia virtual Gim yang sama. Kecanduan Gim *online* didefinisikan sebagai penggunaan Gim *online* yang kompulsif atau tidak terkendali yang dapat menimbulkan masalah internal dalam diri individu contohnya yaitu, putus sekolah, masalah dengan keluarga atau masalah dengan hubungan. Penelitian yang dilakukan oleh Borzikowsky & Bernhardt, (2018) menyatakan hal tersebut bisa terjadi dikarenakan Gim *online* dapat menyita waktu yang banyak sehingga menyebabkan kecanduan dan tidak memiliki waktu lebih banyak untuk fokus terhadap dunia nyata seperti fokus pada pendidikan atau karier mereka. Adapun perbedaan kecanduan yang paling jelas terhadap Gim *online* dengan kecanduan narkoba adalah substansi fisik, individu yang kecanduan narkoba, alkohol atau makanan secara fisik akan cenderung mengonsumsi sesuatu untuk mencapai efek yang diinginkannya, berbeda dengan kecanduan Gim *online* dalam kecanduan ini untuk mencapai hal tersebut tidak dibutuhkan sesuatu yang secara fisik untuk dikonsumsi. Oleh karena itu kecanduan Gim *online* setara dengan kecanduan lainnya seperti kecanduan seks atau judi yang juga tidak membutuhkan konsumsi zat tertentu.

Penelitian telah menunjukkan bahwa komputer dan video saat ini menjadi bagian dari aktivitas kehidupan sehari-hari sejak tahun 1990-an, ketertarikan penelitian pun meningkat terhadap video Gim, diakhir abad ke-20, Gim *online* menjadi salah satu aktivitas yang paling adiktif di *internet*, dalam penelitian ini pun sudah mendefinisikan kecanduan Gim *online* yaitu seseorang dapat dikatakan kecanduan terhadap Gim *online* jika aktivitas tersebut memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kehidupan sehari-hari mereka, terutama jika mereka menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain Gim *online* (Toker & Baturay, 2016).

Kecanduan Gim *online* ini sudah termasuk ke dalam Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental, edisi kelima (DSM-5; American Pschiatry Association [APA], 2013) yang dimana sudah dijelaskan kecanduan Gim *online* sebagai jenis perilaku kecanduan yang memerlukan studi lebih lanjut (Yu et al., 2018). Dikutip dari web [sehatnegeriku.kemkes.go.id](http://sehatnegeriku.kemkes.go.id) menjelaskan bahwa *World Health Organizations* (WHO) telah mendefinisikan kecanduan sebagai pola perilaku bermain Gim *online* maupun *offline* yang bermasalah, adapun beberapa tanda-tanda perilaku individu yang terkait dengan kecanduan Gim yaitu pertama kecanduan Gim membuat seseorang tidak mampu mengendalikan keinginan bermain Gim, kedua kecanduan Gim membuat seseorang lebih memprioritaskan bermain Gim daripada mengejar minat atau melakukan kegiatan lainnya, ketiga meskipun ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat, seseorang yang kecanduan Gim terus bermain tanpa memperdulikan hal tersebut.

Studi penelitian yang telah dilakukan oleh Chang & Kim (2020) mengungkapkan beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan Gim *online*. Faktor pertama adalah kenakalan, faktor kedua adalah kualitas hubungan keluarga, individu yang tidak memiliki hubungan baik dengan keluarga atau tidak merasa didukung oleh keluarganya akan cenderung mencari pengganti dalam dunia Gim *online* untuk memenuhi kebutuhan emosional mereka, faktor ketiga adalah tingkat stres, individu yang memiliki tingkat stres tinggi dan tidak memiliki strategi koping yang efektif seringkali menggunakan Gim *online* sebagai sarana untuk melarikan diri dari kenyataan, faktor keempat adalah harga diri, individu dengan harga diri rendah sering mencari pengakuan dan validasi dalam virtual Gim *online*. Oleh karena itu harga diri rendah dianggap sebagai salah satu faktor risiko kecanduan Gim *online* dan kelima yang terakhir ialah kontrol diri, hal ini mengacu pada kemampuan individu untuk mengubah dan mengatur pikiran, perasaan dan

perilaku seseorang. Kontrol diri ini mempunyai pengaruh negatif terhadap kecanduan Gim *online*, dengan demikian peneliti memasuki kontrol diri sebagai salah satu faktor pelindung seseorang terhadap kecanduan Gim *online*.

Kecanduan Gim ini banyak dialami pada masa dewasa awal, dan kebanyakan dari mereka berjenis kelamin laki-laki, dari hasil penelitian menyatakan bahwa jenis kelamin laki-laki cenderung mengalami gangguan permainan *internet* atau Gim *online*, dalam penelitian regresi linier menemukan bahwa adanya hubungan yang sangat signifikan secara statistik antara gangguan permainan *internet* dan laki-laki sebanyak 212 partisipan laki-laki (Wartberg et al., 2017). Dalam studi yang dilakukan oleh Wang (2019) telah menyatakan bahwa laki-laki memiliki tingkat ketertarikan terhadap aktivitas yang melibatkan aksi dan pertempuran, sedangkan perempuan tertarik pada aktivitas yang lebih fokus terhadap pada sosial dan komunikasi, hal ini dikarenakan perempuan memiliki perhatian dan pengawasan lebih dari keluarganya.

Penelitian yang dilakukan di Norwegia menyatakan bahwasanya ada sebanyak 5,1% laki-laki yang berusia 16-74 tahun diklasifikasikan sebagai pecandu Gim, dan sedangkan wanita hanya 1,4% yang diklasifikasikan sebagai pecandu Gim, partisipan dalam penelitian ini adalah individu muda yang masuk kedalam anggota militer, dan telah menyatakan bahwa anggota militer juga rentan dengan kecanduan Gim walaupun tidak terlalu signifikan dengan populasi umum, karena individu muda adalah seseorang yang berpengalaman dalam Gim, dan tumbuh dengan bermain video Gim karena sebagian dari mereka adalah generasi digital (Myrseth et al., 2017)

Selain jenis kelamin yang menyebabkan kecanduan, ada salah satu penyebab lain juga yang membuat individu mengalami kecanduan Gim yaitu kesepian. Individu dapat merasakan kesepian dikarenakan individu lebih

terfokus dengan Gim *online*, dan dengan melalui perkembangan teknologilah individu dapat sangat mudah mengakses Gim *online* dengan menggunakan komputer, tablet dan juga ponsel, dan hal ini menjadi hambatan yang cukup berarti bagi individu untuk mencapai pendidikan yang baik karena dalam proses pendidikan mereka terganggu oleh kecanduan yang sudah menjadi bagian dalam dirinya, individu yang sudah terfokus dengan Gim *online* ini akan mengakibatkan mengasingkan diri dari lingkungannya dan individu tersebut menjadi terisolasi dari dirinya sendiri dan juga dari masyarakat tempat tinggal ia tinggal sehingga menyebabkan kesepian (Ekinci et al., 2019). Latipah & Erikha (2021) menjelaskan bahwa ketika seseorang merasa kehidupan sosialnya kurang memuaskan serta tidak sesuai dengan apa yang diharapkannya maka hal tersebut akan menimbulkan rasa kesepian. Lee et al., (2019) Kesepian diantaranya meliputi isolasi antar pribadi yaitu kesepian yang diakibatkan kurangnya interaksi sosial, isolasi interpersonal kesepian yang diakibatkan fragmentasi diri, dan isolasi eksistensial yaitu memisahkan diri dunia luar.

Dalam studi T'ng (2020) menyatakan bahwa salah satu faktor utama yang terkuat mempengaruhi *internet gaming disorder* atau kecanduan Gim *online* adalah rasa kesepian, yang dimaksud dengan *internet gaming disorder* ataupun kecanduan Gim *online* adalah gangguan yang memiliki ciri khas khusus yaitu individu yang tidak memiliki kemampuan dalam mengontrol penggunaan *internet* atau video Gim baik *online* ataupun *offline* dalam hidupnya, hal ini telah mengalahkan faktor-faktor yang lainnya seperti faktor kecemasan, agresi, depresi dan kepuasan hidup individu, selain itu individu yang mengalami rasa kesepian akan cenderung mengalami lebih banyak tantangan besar dalam kehidupan sehari-hari yaitu berinteraksi dengan orang lain, karena keterampilan dalam berinteraksi sosial mereka yang buruk, dan mungkin secara tidak langsung dari individu tersebut tidak ada inisiatif untuk

lebih baik dalam berinteraksi secara sosial, selain itu individu juga akan merasakan kesepian apa bila rasa memiliki tidak terpenuhi secara sempurna.

Salah satu cara yang dilakukan oleh individu yang kesepian untuk mengatasi rasa tersebut adalah dengan berinteraksi secara virtual melalui Gim, membentuk komunitas virtual dan berbagi pengalaman bermain, keterampilan dan perasaan didalamnya, kemudian mengembangkan rasa memiliki satu sama lain antara para Gim, interaksi virtual inilah yang dapat mengurangi rasa kesepian di antara para pemain Gim. Namun hal tersebut tidak menjadi solusi yang signifikan karena hal itu membuat individu lebih fokus kepada interaksi virtual dibandingkan dengan interaksi sosial secara langsung dan cenderung mengabaikan interaksi kehidupan nyata yang dimana dapat memperburuk rasa kesepian sehingga rasa kesepian akan meningkat lebih besar. Rasa kesepian dapat sedikit mereda dengan adanya interaksi virtual akan tetapi tidak dapat dijadikan sebagai solusi utama karena hal tersebut akan memperburuk jika kebutuhan interaksi di kehidupan nyata tidak terpenuhi secara langsung (T'ng et al., 2020).

Selain jenis kelamin dan kesepian yang mengakibatkan individu mengalami kecanduan Gim *online* adalah *social support* atau dukungan sosial. Salah satu faktor dari *social support* adalah hubungan orang tua dengan anak, dimana hubungan antara orang tua dengan anak yang tidak harmonis atau tidak baik dapat mempengaruhi kebutuhan psikologis anak tersebut, dan untuk memenuhi kebutuhan dasar tersebut anak akan mencari kepuasan dengan permainan *internet* atau Gim *online*, anak akan cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain Gim *online* ketika mereka merasa hubungan yang buruk dengan orang tua, yang mengabaikan dan tidak peduli dalam aktivitas kesehariannya, menidas mereka dan menunjukkan sikap memusuhi terhadap mereka, dan penelitian pun telah menunjukkan bahwa hubungan orang tua

dengan anak yang baik akan menjadi faktor pelindung dari kecanduan Gim *online*, dan dalam studi lain juga menyatakan bahwa kualitas komunikasi orang tua yang baik tentang penggunaan *internet* adalah salah satu cara yang efektif dalam menghindari kecanduan Gim *online* (Zhu et al., 2015).

Dalam penelitian Zhu (2015) juga menyatakan bahwa hubungan orang tua yang rendah kualitasnya, ditandai adanya penolakan dari orang tua, dapat meningkatkan kemungkinan seseorang terlibat dengan teman sebaya yang menyimpang. Penelitian longitudinal menunjukkan bahwa pengawasan orang tua yang terlalu ketat dapat menyebabkan ketidaksesuaian antara kebutuhan perkembangan seseorang dan tingkat otonomi atau tingkat kemandirian pada seseorang yang diizinkan oleh orang tua, hal ini akan meningkatkan seseorang terlibat dengan teman sebaya yang menyimpang. Selain itu, kurangnya hubungan yang baik dari orang tua diyakini akan meningkatkan akses terhadap teman sebaya yang menyimpang, sehingga menciptakan lebih banyak kemungkinan yang ada bagi individu untuk terlibat dalam perilaku yang menyimpang yang terkait dengan kecanduan *internet*.

Sedangkan menurut Kim & Chun (2023) hubungan teman sebaya sangat penting terhadap perkembangan sosial emosional seseorang. Seseorang yang memiliki ikatan yang baik dengan teman sebaya akan cenderung memiliki emosional dan perilaku yang baik. Sedangkan seseorang tanpa ikatan yang baik dengan teman sebaya mereka akan cenderung kesulitan dalam emosional, kenakalan, masalah perilaku, merasa terisolasi dari teman sebayanya dan merasa kesepian. Perasaan kesepian ini dapat menyebabkan seseorang mengalihkannya terhadap media sosial dan juga Gim *online* sebagai cara untuk melarikan diri dari hubungan sosial dunia nyata.

Selain teman sebaya yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan Gim *online* adalah teman dekat, hal ini dapat berpengaruh terhadap seseorang

mengalami kecanduan Gim *online* melalui pembelajaran observasional dan pemodelan perilaku serta tekanan dari teman dekat itu sendiri. Hal itu terjadi karena adanya kemungkinan penyebab dari kontrol orang tua terhadap anak yang berlebihan, yang menyebabkan mereka mencari keintiman dan dukungan dari teman dekat (Paulus et al., 2018).

Bedasarkan latar belakang yang disampaikan di atas bahwa fokus utama penelitian ini yaitu pengaruh jenis kelamin, kesepian dan juga dukungan sosial atau *social support*, selain itu permasalahan terkait pengaruh jenis kelamin dengan kecanduan Gim *online* masih minim penelitian yang membahas secara terperinci tentang pengaruhnya jenis kelamin dengan kecanduan Gim *online*, begitupun kesepian dan juga dengan *social support* atau dukungan sosial. Disebabkan oleh hal tersebut maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian terhadap keterkaitanya *variable* jenis kelamin, kesepian dan *social support* dengan kecanduan Gim *online*, apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan Gim *online*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah seputar kecanduan Gim *online* pada dewasa awal. Dalam penelitian ini ingin memahami pengaruh jenis kelamin, tingkat kesepian, dan juga tingkat dukungan *social* dalam perkembangan kecanduan tersebut. Dari ketiga faktor tersebut belum banyak peneliti yang secara menyeluruh untuk menggabungkan ketiga faktor ini dalam konteks kecanduan Gim *online* oleh karena itu, dalam penelitian ini ingin menjawab beberapa pertanyaan penting untuk mengidentifikasi masalah:

1. Bagaimana pengaruh jenis kelamin terhadap kecanduan Gim pada dewasa awal?

2. Bagaimana pengaruh tingkat kesepian terhadap kecanduan Gim pada dewasa awal?
3. Bagaimana pengaruh tingkat dukungan sosial terhadap kecanduan Gim pada dewasa awal?
4. Bagaimana peran interaksi antara jenis kelamin, tingkat kesepian dan tingkat dukungan sosial dalam perkembangan kecanduan Gim pada dewasa awal?
5. Apakah kecanduan Gim merupakan masalah yang signifikan di kalangan dewasa awal?
6. Apakah faktor-faktor seperti jenis kelamin, tingkat kesepian, dan tingkat dukungan sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kecanduan Gim?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Bedasarkan hal-hal yang telah dijelaskan diatas, peneliti mengidentifikasi dan membatasi masalah dengan memfokuskan pada pengaruh variabel Independen, yaitu jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan dukungan sosial teman dekat terhadap variabel dependen, yaitu perilaku kecanduan Gim pada dewasa awal. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan apakah jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan dukungan sosial teman dekat memiliki pengaruh terhadap perilaku kecanduan Gim pada dewasa awal.

### **1.4 Rumusan Penelitian**

Bedasarkan analisis yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, permasalahan yang difokuskan pada rencana penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari jenis kelamin sebagai akibat individu dengan kecanduan Gim?

2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap individu yang disebabkan oleh rasa kesepian dalam dirinya?
3. Apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan keluarga terhadap kecanduan Gim?
4. Apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan teman terhadap kecanduan Gim?
5. Apakah terdapat pengaruh dari *social support*, seperti dukungan teman dekat terhadap kecanduan Gim?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menguji signifikansi pengaruh jenis kelamin, kesepian, dan dukungan sosial sebagai moderator terhadap kecanduan Gim.
2. Menguji signifikansi pengaruh jenis kelamin terhadap kecanduan Gim.
3. Menguji signifikansi pengaruh kesepian terhadap kecanduan Gim.
4. Menguji signifikansi dukungan sosial keluarga terhadap kecanduan Gim.
5. Menguji signifikansi dukungan sosial teman terhadap kecanduan Gim.
6. Menguji signifikansi dukungan sosial teman dekat terhadap kecanduan Gim.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

1. Untuk Pembaca

Penelitian ini diharapkan pembaca memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara jenis kelamin, tingkat kesepian dan dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman serta dukungan sosial teman dekat dengan kecanduan Gim.

## 2. Untuk Penelitian Selanjutnya

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu Psikologi terutama dalam bidang Psikologi Klinis dan Psikologi Sosial, terutama yaitu terkait dengan pengaruhnya jenis kelamin, kesepian, dan *social support* terhadap kecanduan Gim *online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kecanduan Gim *online*.

### **b. Manfaat Praktis**

#### 1. Untuk Subyek Penelitian

Subyek penelitian dapat mengetahui bahwa menjalin hubungan yang baik dengan keluarga, teman ataupun orang terdekat diperlukan dan juga mencegah atau mengurangi perilaku yang berlebihan dalam penggunaan Gim agar subyek dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan positif.

#### 2. Untuk Masyarakat

Sebagai bentuk pemahaman baru dan dapat memberikan gambaran terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan Gim. Sehingga dapat memberikan dukungan yang tepat dan membangun lingkungan yang sehat.

#### 3. Untuk Pemerintah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan gambaran bagi pemerintahan dalam menentukan kebijakan serta menentukan arah dan strategi untuk menindaklanjuti masalah kecanduan Gim pada dewasa awal, salah satunya melalui upaya pemberian rating di *Google Play*

untuk membatasi akses Gim oleh kominfo, untuk menekan angka kecanduan Gim.

## **1.7 Sistematika Penelitian**

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi landasan teori yang membahas tentang jenis kelamin, kesepian dan dukungan sosial dan dewasa awal.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang, hipotesis penelitian, variabel penelitian, tipe dan desain penelitian, responden penelitian, instrumen penelitian dan prosedur penelitian

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Kecanduan Gim

##### 2.1.1 Definisi Kecanduan Gim

Dunia Gim telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Dengan adanya teknologi yang semakin maju, memberikan kemudahan terhadap siapa saja yang ingin merasakan pengalaman dalam Gim *online* yang disukai. Namun, semakin banyak orang yang tenggelam dalam Gim *online*, hal ini akan berdampak negatif terhadap kehidupan nyata yang di mana seseorang bisa menjadi mengalami ketergantungan dan kesulitan untuk mengendalikan diri dalam bermain Gim *online*. Orang yang kecanduan akan merasakan dorongan yang kuat untuk terus menerus untuk terus bermain, bahkan hingga mengabaikan tugas kewajiban, pekerjaan, dan juga aktivitas social mereka.

Menurut Sahin (2019) meskipun tidak ada definisi yang jelas tentang kecanduan Gim digital dalam literatur, kecanduan umumnya mengacu pada hilangnya kontrol, dorongan yang tidak terkendali, disertai dengan keasyikan dalam penggunaan dan keinginan untuk melanjutkan aktivitas meskipun hal tersebut menimbulkan masalah. Dalam hal ini, kecanduan Gim dapat dianggap sebagai keinginan untuk terus-menerus bermain Gim diantara individu sedemikian rupa sehingga mereka kehilangan kendali. Oleh karena hal itu kecanduan Gim *online* juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan komputer atau video Gim secara berlebihan dan kompulsif yang berakibat pada masalah sosial dan emosional.

Menurut Kibtyah (2023) kecanduan dianggap sebagai sikap atau tingkah laku seseorang yang memiliki ketertarikan dan ketergantungan terhadap suatu hal yang disukai, dan oleh karena hal tersebut seseorang mengabaikan aktivitas-aktivitas lainnya dalam kehidupan nyata, sehingga menurunkan produktivitas dalam menjalani sebuah kehidupan sehari-harinya.

Menurut Ann Liebert & Young (1998) memandang kecanduan Gim *online* sebagai bentuk dari kecanduan *internet*, selain itu diketahui bahwa Gim *online* juga menyediakan karakter spesifik keadaan yang memfasilitasi Gim menjadi bermasalah atau membuat ketagihan. Muhaimin (2019) permainan komputer telah mempengaruhi aktivasi otak pemain yang mengarah pada perubahan psikologi dan perilaku. Obsesi terhadap Gim *internet* secara perlahan dapat menyebabkan otak kanan memberikan umpan balik sosial negatif yang berujung pada berkurangnya kepuasan diri.

Zeliha (2019) proses penggunaan *internet* yang bermasalah dikonseptualisasikan sebagai kecanduan perilaku yang di mana gejala seperti sibuk dengan *internet*, menggunakan lebih dari yang diharapkan, menarik diri dari sosial, dan memiliki kemunduran yang signifikan terhadap hidupnya.

Lee (2019) Gim *online* dapat dimainkan di lingkungan komputer atau perangkat seluler, sedangkan kecanduan Gim *online* didefinisikan sebagai ketergantungan psikologis maladaptif pada Gim *online* “melalui pola obsesif-kompulsif dalam mencari dan menggunakan perilaku yang dilakukan dengan mengorbankan tugas lain.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan diatas, berikut konseptual dari beberapa definisi diatas kecanduan Gim *online* adalah

kondisi di mana seseorang mengalami hilangnya kontrol terhadap penggunaan komputer atau video Gim secara berlebihan dan kompulsif. Hal ini dapat menyebabkan seseorang merasakan dorongan yang kuat untuk terus menerus bermain Gim, bahkan mengabaikan tanggung jawab sehari-harinya, seperti tugas, pekerjaan, dan interaksi sosial. Kecanduan ini juga dapat ditandai keseruan yang intens dalam bermain Gim, ketidakmampuan untuk mengendalikan waktu dan durasi bermain, serta memiliki dampak negatif terhadap aspek sosial, emosional seseorang, produktivitas, dan keterbatasan dalam aktivitas kehidupan nyata.

### **2.1.2 Faktor-Faktor Kecanduan Gim *Online***

Wang (2019) menyatakan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya telah menganggap kecemasan sosial, depresi, dan kesepian yaitu sebagai faktor risiko kecanduan yang relevan dengan *internet*.

Muhaimin (2019) ada tiga faktor yang telah diidentifikasi yang menyebabkan kecanduan Gim *online* yaitu: kehidupan sosial, psikologi dan perilaku, dan manajemen waktu. Sejalan dengan Aziz (2021) yang menyatakan bahwa ada 3 faktor utama yang menyebabkan kecanduan Gim *online* yaitu manajemen waktu, kehidupan sosial, serta psikologis dan perilaku yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Manajemen waktu, kebanyakan Gim *online* cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk Gim mereka. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran, karena menghabiskan terlalu banyak waktu di Gim *online* yang memengaruhi kehidupan pribadi dan profesional.
2. Kehidupan sosial, kehidupan sosial terkait dengan hubungan individu dengan keluarga, teman, dan komunitas sekitarnya. Misalnya, arti penting terhadap Gim *online* menyebabkan para

Gim menganggap bermain Gim sebagai bagian penting dari kehidupan. Modifikasi suasana hati memungkinkan Gim mengalami perubahan suasana hati dan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain Gim di kamar mereka. Kekambuhan menyebabkan perilaku bermain Gim menjadi kecanduan dan terus mengulang sesi bermain Gim. Hal ini berbahaya karena menyebabkan pemain berpikir dan berperilaku agresif dengan orang-orang di sekitar mereka yang menyebabkan konflik terhadap lingkungan sekitarnya. konflik adalah situasi di mana Gim saling menantang secara *online*, yang jika dibawa ke kehidupan nyata, dapat menyebabkan kerugian dan bahaya bagi orang lain.

3. Psikologis dan perilaku, komponen kecanduan fisik dan perilaku meliputi kesehatan fisik, kehilangan kendali, dan penarikan diri. Kesehatan fisik, ialah situasi dimana Gim memiliki masalah dengan kesehatan fisiknya, seperti sakit leher dan punggung. Kehilangan kendali termasuk perubahan suasana hati, dan penarikan adalah perubahan perilaku pecandu ketika mereka ditarik dari zat adiktif.

Waktu yang dihabiskan untuk Gim telah digunakan dalam penelitian sebelumnya sebagai indikator Gim yang bermasalah. Meskipun waktu yang dihabiskan untuk bermain Gim tidak boleh digunakan sebagai dasar untuk mengklasifikasikan individu sebagai kecanduan, pemain yang kecanduan diharapkan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain Gim daripada mereka yang tidak kecanduan. Oleh karena itu, korelasi yang kuat antara waktu yang dihabiskan untuk bermain Gim dan skala kecanduan Gim dianggap sebagai bukti validitas yang bersamaan. Orang yang diklasifikasikan

sebagai pengguna *internet* patologis juga ditemukan lebih kesepian daripada orang yang tidak menunjukkan gejala atau gejala demikian pula, kesepian telah ditemukan sebagai faktor terkuat terhadap kecanduan Gim dikalangan Gim *online* (Lemmens 2009).

Sebagian fungsi Gim serta sensasi yang diberikan oleh perusahaan kepada Gim diakui menjadi aspek yang mendukung perkembangan kecanduan Gim. Fungsi serta sensasi tersebut tampaknya membuat mereka meluangkan waktu lebih lama untuk bermain Gim, yang mengarah pada kecanduan (Yalçın Irmak & Erdoğan 2016). Penelitian ini menggolongkan faktor mereka kedalam kategori “pencapaian”. “sosial” dan “keseruan” sebagai berikut:

#### 1. Faktor Pencapaian

- a. Naik level atau Maju: hasrat akan memiliki kemampuan serta penghargaan, dan perkembangan pesat, menjuari atau status dalam permainan Gim.
- b. Mekanik: ingin mengembangkan keahlian karakter utama, serta ambisi ingin mengetahui peraturan mendasar dari Gim, dan juga mengungkapkan keseluruhan sistem.
- c. Persaingan: keinginan untuk bersaing dengan pemain lain.

#### 2. Faktor Sosial

- a. Sosialisasi: peluang untuk berinteraksi serta bekerja sama dengan pemain lain.
- b. Hubungan: peluang bagi para pemain dari berbagai tempat berbeda untuk bermain pada waktu yang sama, dan peluang untuk para pemain membangun hubungan dalam waktu lama yang bermakna.
- c. Kerja tim: kepuasan menjadi bagian dari tim.

### 3. Faktor Keseruan

- a. Eksplorasi: menyelesaikan misi berdasarkan variasi dan observasi Gim serta kesulitan dalam permainan.
- b. Bermain peran: kesempatan bagi pemain untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan kepribadiannya, membangun interaksi improvisasi dengan pemain lain, dan memainkan peran yang diinginkannya dalam kehidupan nyata.
- c. Melarikan diri dari Realitas: peluang untuk dapat menghindar dari konflik kehidupan sehari-hari, stres, ketakutan, dan perasaan yang tidak baik.

#### **2.1.3 Dampak Kecanduan Gim *Online***

Sudah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa bermain Gim *online* secara berlebihan dapat mengakibatkan berbagai macam dampak psikososial yang buruk untuk beberapa orang yang terkena dampaknya (Griffiths 2015). Pada penelitian yang ekstrim ini telah merangkum beberapa hal yaitu:

1. Mengorbankan pekerjaan
2. Mengorbankan pendidikan
3. Mengorbankan hobi
4. Menghindari bersosialisasi
5. Mengorbankan waktu dan tidur bersama pasangan dan keluarga
6. Meningkatnya stres
7. Kurangnya hubungan nyata
8. Penurunan kesejahteraan psikososial
9. Kesepian
10. Keterampilan sosial yang lebih buruk

11. Penurunan performa akademis
12. Peningkatan kurangnya perhatian
13. Perilaku agresif/penentang dan permusuhan
14. Penanganan maladaptif
15. Penurunan memori verbal
16. Kognisi yang maladaptif
17. Keinginan bunuh diri

Selain efek psikososial yang buruk yang telah dijelaskan, Griffiths (2015) juga menjelaskan ada banyak efek terhadap kesehatan secara medis yang dapat disebabkan dari bermain Gim *online* maupun *offline* secara berlebihan yaitu:

1. Epilepsi
2. Halusinasi pendengaran
3. Obesitas
4. Nyeri pergelangan tangan
5. Nyeri leher
6. Lecet
7. Kapalan
8. Nyeri tendon
9. Mati rasa pada sirip
10. Kelainan tidur
11. Cedera regangan yang berulang

Banyak orang yang memahami Gim *online* hanya berdampak pada yang negatif akan tetapi menurut Irawan & Siska (2021) Gim *online* tidak hanya memiliki efek negatif saja, akan tetapi ada efek positif yang dihasilkan dari bermain Gim *online* apabila tidak sampai kecanduan, efek positif tersebut yaitu:

1. Mengurangi stres, dengan kata lain dengan bermain Gim *online* seseorang dapat menghilangkan dan mengatasi rasa penat akibat aktivitas sekolah seseorang dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah.
2. Nilai mata pelajaran komputer paling tinggi di sekolah, dengan kata lain kebiasaan menjalankan komputer di warnet atau warung *internet* mengarah pada penguasaan keterampilan dan ilmu komputer. Serta kebiasaan memegang *keyboard* juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
3. Cepat menyelesaikan masalah atau *problem solving* pelajaran, artinya kebiasaan mempengaruhi kemampuan untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (*problem solving*) yang memotivasi para peserta didik dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
4. Dampak positif yang paling dirasakan dari bermain Gim *online* adalah dapat dengan mudah berkenalan dengan orang baru yang memiliki minat yang sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman atau orang baru yang memiliki minat yang sama. Hal ini merupakan efek positif bagi para pelajar yang masih peserta didik dalam meningkatkan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

## **2.2 Gender atau Jenis Kelamin**

Gender atau Jenis kelamin ialah sebutan untuk pembeda antara laki-laki dan diantara keduanya juga memiliki perbedaan dalam segi fisik perempuan dengan fisik laki-laki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu dijelaskan sebagai suatu sifat keadaan sebagai jantan atau betina, yang dimana jantan diartikan untuk sifat keadaan sebagai jenis kelamin laki-laki dan sifat keadaan betina sebagai jenis kelamin. Menurut Whelehan &

Bolin (2015) Gender secara umum mengacu pada makna budaya, sosial, dan psikologis dari kepe perempuan dan kelelakian.

Menurut Klein (2020) Jenis kelamin umumnya dikategorikan sebagai perbedaan pada biologis. Peran jenis kelamin sebagai biologis adalah perbedaan terhadap hormonal yang mempengaruhi atau mengatur tubuh melalui bahan kimia yang dialirkan kedalam sel darah manusia, genetik seperti ciri-ciri tertentu yang ada pada seseorang seperti warna kulit, warna rambut, warna mata, dan anatomis atau biasa disebut dengan perbedaan fisik antara perempuan dan juga laki-laki seperti pada perempuan ketika tumbuh dewasa pada bagian dada atau payudara yang akan membesar sedangkan dengan laki-laki tidak demikian.

Menurut Damayanti (2019) beberapa sifat-sifat laki-laki antara lain adalah agresif, bebas, rasional, objektif, tidak mudah terpengaruh, aktif, suka kompetisi, tidak suka ketergantungan, dan ambisius. Sebaliknya beberapa sifat wanita antara lain adalah pasif, kurang bebas, emosional, subjektif, mudah terpengaruh, tidak suka kompetisi, kurang percaya diri, dan tidak ambisius.

### **2.2.1 Hubungan Jenis Kelamin dengan Kecanduan Gim**

M. Griffiths (2008) penelitian telah menunjukkan bahwa laki-laki adalah pengguna video-Gim yang paling berlebihan dan hal ini mencerminkan banyak pemuda lainnya kecanduan lainnya. Alasan mengapa laki-laki bermain video Gim secara signifikan lebih banyak daripada perempuan secara umum masih kurang, tetapi penjelasannya bisa meliputi berikut ini:

1. Konten permainan - sebagian besar video Gim secara tradisional berisi gambar maskulin, meskipun hal ini berubah dengan dengan diperkenalkannya karakter utama perempuan yang kuat seperti Lara Croft. Selain itu, video-Gim dirancang oleh laki-laki untuk

laki-laki, meskipun beberapa bentuk perangkat keras dan perangkat lunak permainan "perempuan" telah diperkenalkan (misalnya, Ms Pac-man, Gim Girl dari Nintendo). Namun, hal ini sering dianggap merendahkan oleh para *Gamers* wanita.

2. Sosialisasi - perempuan tidak didorong untuk mengekspresikan agresi di publik, dan merasa tidak nyaman dengan permainan pertempuran atau perang (Surrey,1982). Bisa jadi dominasi laki-laki dalam video Gim lebih disebabkan oleh lebih disebabkan oleh aturan sosial dan faktor sosialisasi (misalnya, suasana arkade dan subkultur) daripada Gim itu sendiri.
2. Perbedaan jenis kelamin - laki-laki, rata-rata, memiliki keterampilan visual dan spasial yang lebih baik (misalnya, koordinasi mata-tangan), terutama persepsi kedalaman, yang sangat penting untuk bermain Gim yang baik. Oleh karena itu, rata-rata pemain pria lebih cenderung mencetak skor lebih tinggi daripada rata-rata pemain wanita dan dengan demikian bertahan dalam bermain.

## **2.3 Kesepian**

### **2.3.1 Definisi Kesepian**

Menurut Maes (2020), kesepian merupakan suatu perasaan yang tidak menyenangkan yang dialami seseorang ketika seseorang tersebut beranggapan hubungan sosialnya kurang baik dalam beberapa hal yaitu, mereka memiliki sedikit hubungan sosial dari apa yang mereka harapkan atau hubungan sosial mereka yang dirasa kurang baik. Ada beberapa faktor yang membuat seseorang merasa kesepian salah satunya yaitu faktor emosional. Seseorang akan merasakan kesepian yang juga diiringi dengan sejumlah emosi yang negatif yaitu kesedihan yang dimana kesedihan ini identik dengan ciri khas utama kesepian.

Lemmens (2011) mengetahui bahwa kesepian telah didefinisikan sebagai pengalaman yang tidak menyenangkan itu berasal dari kurangnya hubungan jaringan sosial seseorang. Perasaan kesepian mungkin hasil dari keinginan yang tidak terpenuhi untuk memiliki teman, kesenjangan antara status sosial yang sebenarnya dan yang diinginkan, dan kurangnya ikatan afektif.

Menurut Kanat (2019), kesepian yang dapat dilihat dalam setiap periode kehidupan individu didefinisikan sebagai peningkatan tingkat kecemasan, kemarahan terhadap lingkungannya, kesedihan dan perasaan berbeda dari orang lain, dan tidak dapat memenuhi kebutuhan. untuk keintiman dalam komunitas atau dalam hubungan pribadi.

Kesepian dapat didefinisikan sebagai sentimen yang tidak menyenangkan dan mengganggu karena tidak adanya persahabatan. Secara umum, diasumsikan bahwa kesepian berhubungan dengan isolasi sosial. Namun, orang bisa kesepian meski dikelilingi oleh orang lain (Jeong et al., 2016).

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan di atas, berikut konseptual dari beberapa definisi yang ada kesepian adalah kondisi psikologis yang timbul ketika individu merasa terasingkan atau memiliki hubungan sosial yang kurang memadai sesuai harapan mereka. Perasaan kesepian mencakup emosi negatif, terutama kesedihan, dan dapat dipicu oleh kurangnya teman, perbedaan status sosial, dan ketidakmampuan seseorang memenuhi kebutuhannya akan hal keintiman. Kesepian berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis seseorang.

### **2.3.2 Faktor Kesepian**

Maes (2020) mengatakan bahwa kesepian adalah sesuatu perasaan yang kurang baik dan tidak menyenangkan yang dialami oleh seseorang ketika seseorang tersebut beranggapan hubungan sosialnya kurang baik dalam beberapa hal yaitu, mereka memiliki sedikit hubungan sosial dari apa yang mereka harapkan atau hubungan sosial mereka yang dirasa kurang baik. Ada beberapa faktor yang membuat seseorang merasa kesepian salah satunya yaitu faktor emosional. Seseorang akan merasakan kesepian yang juga diiringi dengan sejumlah emosi yang negatif yaitu kesedihan yang dimana kesedihan ini identik dengan ciri khas utama kesepian. Kesepian yang intim (atau kesepian emosional) mengacu pada perasaan kurang dekat, keterikatan yang intim dengan orang lain, seperti orang tua atau sahabat. Kesepian relasional (atau kesepian sosial) mengacu pada perasaan kekurangan jaringan hubungan sosial, seperti keluarga atau sekelompok teman. Kesepian kolektif mengacu pada perbedaan yang dialami dalam identitas sosial seseorang yang dihargai dan hubungan dengan orang lain yang serupa.

Yavuzer et al., (2019) pada penelitian terdahulu ada beberapa faktor yang terbagi menjadi 2 yaitu, faktor sosial dan emosional, kesepian sosial mengacu pada kerinduan akan jejaring sosial yang tidak ada, sedangkan kesepian emosional mengacu pada kerinduan akan keterikatan intim, dekat, dan emosional yang tidak ada.

#### **2.3.2.1 Faktor Sosial**

Menurut Yavuzer et al., (2019), tingkat kepuasan yang diterima seseorang dari hubungan sosial, daripada jumlah orang yang ada dalam lingkaran sosialnya, lebih penting dalam kaitannya dengan

pembentukan perasaan kesepian. Dalam pembahasan ini mencakup beberapa faktor sosial sebagai berikut :

1. Orang yang kesepian membangun lebih sedikit hubungan daripada orang yang tidak kesepian dan merupakan isolasi sosial yang tidak memiliki jaringan dukungan sosial.
2. Orang yang kesepian tidak memiliki keterampilan sosial yang memadai mereka tidak disosialisasikan dalam lingkungan yang menguntungkan atau mereka telah mempelajari cara-cara interaksi sosial yang tidak pantas.
3. Pemikiran abstrak diperlukan untuk memecahkan masalah secara efektif dan menghasilkan alternatif untuk perilaku yang ada dan pola kehidupan lainnya.

### **2.3.2.2 Faktor Emosional**

Yavuzer et al., (2019), orang yang kesepian menunjukkan perbedaan yang signifikan dari orang yang tidak kesepian dalam hal kemampuan berpikir abstrak. Sehingga dapat mempengaruhi dalam emosionalnya, berikut merupakan beberapa faktor emosional yang mempengaruhi yaitu :

1. Orang yang kesepian menggambarkan diri mereka secara negatif, menggunakan berbagai kata sifat (seperti tidak berharga, kosong di dalam, tidak dapat diterima, dan terpisah dari orang lain).
2. Individu yang kesepian juga mengungkapkan bahwa mereka merasa sendirian, tidak berdaya, tidak memadai dalam hal hubungan, dan kosong secara spiritual, pesimis, dan tidak dihargai.

3. Beberapa orang yang kesepian mengatakan bahwa mereka marah kepada orang lain karena mereka mengerti bahwa orang-orang ini enggan membebaskan mereka dari kesepiannya

Dalam penelitian Latipah & Erikha (2021) menjelaskan bahwa kesepian memiliki beberapa faktor ialah faktor kepribadian (*personality*), faktor keinginan sosial (*social desirability*) dan faktor depresi. Selain kesepian memiliki beberapa aspek, kesepian juga memiliki 2 tipe kesepian yaitu:

1. Kesepian secara emosional (*emotional loneliness*) yang disebabkan karena tidak puas terhadap kehidupan sosialnya serta tidak memiliki hubungan secara intim
2. kesepian sosial (*social emotional*) kesepian yang dikarenakan seseorang tersebut tidak bersosialisasi secara langsung dalam kelompok, dengan minat yang sama, aktivitas yang terorganisasi

Latipah & Erikha (2021), juga menjelaskan kesepian memiliki karakteristik tersendiri yaitu kurang terbuka terhadap orang-orang sekitar, memiliki rasa negatifitas personal yaitu cenderung memiliki kesan negatif terhadap orang lain dan kesan negatif akan dirinya, kurang memiliki waktu bersama orang lain, dan memiliki efek negatif yaitu depresi, kecemasan dan ketidakpuasan.

## **2. 4 Social Support atau Dukungan Sosial**

### **2.4.1 Definisi Sosial Support atau Dukungan Sosial**

Social Support atau dukungan sosial umumnya didefinisikan menjadi sumber daya sosial yang di mana dukungan tersebut dapat diandalkan oleh seseorang ketika seseorang tersebut sedang berhadapan dengan masalah hidup dan merasa stress. Dukungan seringkali diberikan dalam bentuk informal, atau dari hubungan sosial, akan tetapi dukungan juga dapat diberikan secara formal oleh entitas atau perusahaan institusi dengan status resmi, seperti program bantuan yang diadakan oleh pemerintah (Kort - Butler, 2017).

Dukungan sosial adalah persepsi tentang ketersediaan sumber daya dari orang lain, terutama selama masa-masa sulit. Sumber daya ini dapat hadir dalam berbagai bentuk, seperti informasi mengenai cara mengatasi masalah yang sulit, dukungan emosional dalam menghadapi kesulitan, dan bantuan fisik untuk menyelesaikan masalah. Dukungan sosial meliputi proses kognitif yang terkait dengan sejauh mana dukungan tersedia bagi seseorang, jaringan dukungan yang ada, mekanisme formal untuk mendapatkan dukungan, kesepakatan dukungan yang terjadi, dan cara-cara informal dalam mencari dukungan. Selain persepsi terhadap dukungan, dukungan sosial biasanya dikomunikasikan dan, dalam melakukan hal tersebut, kesepakatan dukungan akan terjadi. Dukungan sosial juga memiliki sejumlah hasil dan implikasi yang penting, terhadap individu dan kelompok (Boren, 2017).

Menurut Cohen (1993) dukungan sosial ini mengarah pada pengadaan jaringan sosial dari sumber daya psikologis serta material, untuk membantu seseorang dalam mengatasi stress. Cohen membagi

menjadi tiga jenis sumber daya yaitu 1. Instrumental 2. Informasional dan 3. Emosional. Dukungan instrumental ini berbentuk dukungan atau bantuan keuangan ataupun bantuan tugas sehari-hari. Dukungan informasi mengacu pada penyediaan informasi relevan untuk membantu seseorang mengatasi masalah yang sedang dialami yaitu dalam bentuk saran atau bimbingan dalam menghadapi masalah dan yang terakhir dukungan emosional yaitu terkait dengan empati, kepedulian, jaminan, kasih sayang dan kepercayaan hal ini bisa dapat dirasakan melalui dukungan orang tua maupun teman sebaya dan juga teman dekat yang dimana mereka dapat memberikan kesempatan dalam mengekspresikan emosional yang sedang dirasakannya.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan diatas, berikut konseptual dari beberapa definisi yang ada dukungan sosial adalah sumber daya sosial yang penting bagi seseorang dalam menghadapi masalah hidup dan dapat meredakan stres. Dukungan tersebut dapat dalam berbagai bentuk, seperti bentuk instrumental yaitu bantuan finansial, bentuk informasional yaitu saran dan bimbingan, dan bentuk dukungan emosional yaitu empati kepedulian, jaminan, kepercayaan dan kasih sayang dan juga bisa dalam bentuk formal yaitu seperti bantuan instansi resmi dari pemerintahan. Dukungan sosial berasal dari jaringan sosial, termasuk dukungan orang tua dan teman sebaya dan juga teman dekat, karena terdapat dukungan sosial yang tepat, seseorang akan merasa lebih didukung serta lebih percaya diri dan lebih mampu dalam mengatasi berbagai tantangan masalah hidup mereka.

## **2.4.2 Jenis-Jenis Dukungan Sosial**

Menurut (Hill<sup>^</sup> & Christensen, 1989), mengidentifikasi empat jenis macam dukungan sosial yaitu:

1. Dukungan emosional, ekspresi perasaan bahwa seseorang dianggap dan dihargai
2. Dukungan instrumental atau material, penyediaan sumber daya keuangan dan material, serta bantuan untuk menyelesaikan suatu tugas
3. Dukungan informasional, pemberian nasihat yang dimaksudkan untuk membantu seseorang memahami situasinya
4. Dukungan persahabatan, keterlibatan dengan orang lain dalam waktu luang atau rekreasi

## **2.4.3 Sumber Dukungan Sosial**

Maslihah (2011), menyatakan ada dua macam hubungan dukungan sosial, yaitu

1. Hubungan profesional yaitu berasal dari para orang yang profesional dibidangnya, seperti konsellor, psikiater, psikolog, dokter maupun pengacara.
2. Hubungan non profesional, yaitu berasal dari orang terdekat seperti teman dan keluarga.

## **2.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Dukungan Sosial**

Maslihah (2011), menyatakan bahwa ada tiga penyebab penting yang mendorong seseorang untuk memberikan dukungan yang positif, diantaranya:

1. Empati, yaitu berbagi masalah atau turut merasakan kesusahan orang lain dengan tujuan mengantisipasi emosi dan motivasi

tingkah laku untuk mengurangi kesusahan dan meningkatkan kesejahteraan orang lain.

2. Norma dan nilai sosial, yang membantu mengerjakan seseorang bagaimana memeneuhi tanggung jawabnya dalam hidup.
3. Pertukaran sosial, keterkaitan perilaku sosial antara cinta, pelayanan dan informasi. Interaksi yang seimbang menghasilkan keadaan hubungan interpersonal yang memuaskan. Pengalaman interaksi ini mengakibatkan keyakinan seseorang lebih percaya bahwa orang lain akan membantu.

Yalçin Irmak & Erdoğan, (2016), penelitian telah menunjukkan bahwa gangguan seperti kecanduan *internet* dan Gim digital lebih sering terjadi pada keluarga yang mengalami perselisihan rumah tangga, sementara ikatan atau hubungan yang sehat antara orang tua dan anak dapat mencegah berkembangnya masalah ini. Remaja dapat menggunakan *internet* dan permainan digital untuk memberontak melawan orang tua yang mendominasi serta masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip dasar dalam pengembangan perilaku *internet* dan Gim digital yang sadar dan terkendali terletak pada pengembangan kepercayaan dalam keluarga, demokrasi, dukungan, komunikasi yang kuat, dan hubungan orang tua-anak yang positif.

## **2.5 Dewasa Awal**

Jahja (2011), masa dewasa awal yaitu dengan rentang usia antara 21 sampai 40 tahun yang merupakan masa mencari kestabilan dan masa produktif., yakni masa yang penuh dengan permasalahan dan ketegangan emosional, masa isolasi sosial, masa komitmen, masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru.

### 2.5.1 Ciri-ciri Dewasa Awal

Jahja (2011), dalam masa dewasa, individu mengalami perubahan signifikan dalam kehidupan mereka. Masa ini merupakan saat di mana seseorang memasuki dunia baru yang penuh dengan tanggung jawab dan harapan sosial. Individu pada masa dewasa harus belajar beradaptasi dengan kisah kehidupan yang baru yang melibatkan peran ganda, sebagai menjadi suami atau istri serta juga membangun karir. Masa dewasa sering menjadi periode yang sulit untuk individu disebabkan pada masa dewasa awal ini harus melepaskan ketergantungan terhadap orang tua dan berjuang untuk berusaha sendiri atau mandiri.

Berikut ciri-ciri dewasa awal:

#### 1. Masa Pengaturan (*Settle Down*)

Dalam fase ini, individu akan bereksperimen serta mencoba berbagai macam hal baru sebelum mereka menemukan apa yang sesuai, cocok, dan memberikan kepuasan jangka panjang bagi mereka. Setelah menemukan pola hidup yang mereka yakini maka mereka dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, individu akan membangun pola pola perilaku, sikap, dan nilai-nilai yang kemungkinan besar akan menjadi ciri khasnya sepanjang hidup.

#### 2. Masa Usia Produktif

Pada masa ini sering kali dianggap menjadi masa produktif karena dalam rentang waktu usia ini, individu memiliki kesempatan yang baik untuk menemukan pasangan atau pendamping hidup, menikah dan berperan dalam proses reproduksi dengan memiliki anak. Organ reproduksi pada masa

ini memiliki produktivitas yang tinggi dalam menghasilkan keturunan.

### 3. Masa Bermasalah

Masa dewasa seringkali dianggap sebagai fase kehidupan yang penuh tantangan serta kesulitan. Ini disebabkan oleh perlunya individu untuk beradaptasi dengan peran-peran baru yang dihadapinya, seperti pernikahan dan pekerjaan. Jika seseorang tidak mampu mengatasi tantangan ini maka masalah dapat timbul. Terdapat tiga penyebab yang membuat masa ini sangat kompleks. Pertama yaitu, individu tersebut mungkin belum siap secara mental dan emosional untuk menghadapi fase baru dalam hidupnya dan kesulitan menyesuaikan diri dengan peran baru serta kewajiban tersebut. Kedua, karena kurangnya persiapan, individu tersebut dapat merasa terkejut dan kewalahan dengan tuntutan dari dua atau lebih peran yang harus dijalankan secara bersamaan. Ketiga, individu tersebut mungkin tidak mendapatkan dukungan atau bantuan yang cukup dari orang tua atau siapapun dalam menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dihadapinya.

### 4. Masa Ketegangan Emosional

Pada masa dewasa awal, khususnya diusia 20-an sebelum memasuki usia 30-an, seseorang sering mengalami kondisi emosional yang sulit dikendalikan. Mereka cenderung menjadi labil, reah, dan mudah terpancing untuk melawan. Pada masa ketegangan emosional ini, gelombang emosi dalam diri seseorang sangat kuat dan mereka rentan tegang. Selain itu, kekhawatiran juga muncul terkait status atau jabatan pekerjaan

yang belum mencapai puncak serta mejadi peran baru sebagai orang tua. Namun, jika sudah memasuki usia 30-an, kecenderungan yang muncul adalah kestabilan emosi dan ketenangan yang lebih terasa dalam diri seseorang.

#### 5. Masa Keterasingan Sosial

Masa dewasa awal seringkali disertai dengan “krisis isolasi” di mana seseorang merasa terasing atau terisolasi dari suatu kelompok sosial lain. Kegiatan sosial menjadi terhambat akibat adanya tekanan dari dunia pekerjaan dan keluarga. Selain itu, hubungan dengan teman sebaya atau teman seumurannya bisa menjadi renggang. Faktor-faktor ini diperparah oleh semangat persaingan dan keinginan untuk meraih kesuksesan dalam karir.

#### 6. Masa komitmen

Pada masa dewasa awal, setiap individu sudah mulai menyadari akan pentingnya komitmen atau kewajiban dalam kehidupan. Mereka memulai membentuk dan membuat pola hidup, mengambil dan bertanggung jawab, serta menetapkan komitmen baru.

#### 7. Masa Ketergantungan

Pada masa ini yaitu hingga akhir usia 20-an, seseorang masih memiliki ketergantungan terhadap orang tua ataupun organisasi atau instansi yang membatasi kebebasannya.

#### 8. Masa Perubahan Nilai

Ketika memasuki masa perubahan nilai, pandangan atau nilai-nilai individu akan mengalami perubahan seiring dengan

pembelajaran pada masa lampau atau pengalaman dan perluasan hubungan sosialnya. Pandangan atau nilai-nilai tersebut mulai dilihat dengan perspektif orang dewasa, dan perubahan nilai ini dapat meningkatkan kesadaran positif. Perubahan nilai-nilai tersebut terjadi karena keinginan untuk diterima oleh kelompok sosialnya, yang dicapai dengan ikut serta dalam peraturan yang disepakati. Pada masa ini, individu juga cenderung mengadopsi nilai-nilai konvensional dalam hal keyakinan. Selain itu, egoisme individu tersebut akan berubah menjadi orientasi sosial ketika individu sudah menempuh kehidupan baru atau menikah.

#### 9. Masa Penyesuaian Diri dengan Hidup Baru

Mencapai masa dewasa berarti individu wajib mengemban komitmen dan tanggung jawab yang lebih besar, karena dalam periode penyesuaian ini mereka memiliki peran ganda atau lebih dari satu. Hal tersebut ialah mereka harus menjalankan peran sebagai orang tua serta sebagai pekerja.

#### 10. Masa Kreatif

Masa dewasa awal sering disebut dengan masa kreatif karena pada masa ini individu memiliki kebebasan sebagai mengekspresikan diri dan melakukan apa yang diinginkan. Namun, tingkat kreativitas seseorang tergantung pada minat pribadi, potensi yang dimiliki, serta kesempatan yang ada.

### **2.5.2 Faktor-faktor**

Menurut Dr. Harold Shryock dari Amerika Serikat, dalam kutipan buku (Jahja, 2011) kedewasaan seseorang dapat dilihat dari lima

faktor utama, yaitu ciri fisik, kemampuan mental, pertumbuhan sosial, emosi, serta pertumbuhan spritual dan moral.

#### 1. Fisik

Dalam menilai kedewasaan seseorang, faktor fisik seperti usia, rangka tubuh, tinggi, dan lebar tubuh seringkali digunakan sebagai acuan. Namun, penting untuk diingat bahwa aspek fisik saja tidak dapat secara pasti menentukan sejauh mana seseorang telah dewasa. Terdapat banyak kasus di mana seseorang sudah mencapai usia dewasa dan tampak dewasa secara fisik, tetapi tetap menunjukkan sifat yang tidak matang atau kekanak-kanakan. Oleh karena itu, untuk menentukan tingkat kedewasaan seseorang tidak dapat dilihat hanya dari segi fisiknya, selain itu juga perlu melihat aspek lainnya. Pertanyaan yang perlu diajukan adalah apakah individu tersebut mampu mengambil keputusan sendiri dalam menghadapi masalah, apakah ia dapat memilih dan juga membedakan antara yang baik dan buruk serta memahami manfaat dan kerugian dalam setiap situasi kehidupan. Selain hal itu, penting juga memiliki rasa kepercayaan terhadap diri serta kemandirian, di mana individu tidak terlalu mengandalkan orang lain, tidak mudah marah atau kesal, serta tidak cenderung mengeluh saat mengalami penderitaan atau menghadapi cobaan dalam hidup. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, dapat dilihat sejauh mana tingkat kedewasaan seseorang dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan hidup yang dihadapinya.

## 2. Kemampuan Mental

Kedewasaan seseorang juga dapat dilihat dari segi mental atau rohani. Seseorang yang telah dewasa dari segi dalam berpikir serta bertindak memiliki perbedaan terhadap orang yang masih memiliki sifat tidak matang atau kekanak-kanakan. Salah satu ciri kedewasaan adalah kemampuan dalam berpikir secara logis, mampu memperhitungkan segala sesuatu dengan adil, terbuka, serta mampu dalam menilai pengalaman hidup secara menyeluruh. Kemampuan mental memainkan peran penting dalam mengatasi berbagai persoalan hidup. Kemajuan dalam perkembangan mental dapat dicapai dengan tidak menutup atau mengisolasi diri terhadap perkembangan zaman. Selain hal itu, dalam membaca buku, surat kabar, dan majalah secara rutin dapat membantu memperkaya perkembangan mental seseorang. Kedewasaan yang baik tercapai ketika ada keselarasan antara pertumbuhan fisik dan perkembangan mental seseorang.

## 3. Pertumbuhan Sosial

Pertumbuhan sosial memainkan peran penting dalam menunjukkan sifat kedewasaan seseorang. Pertumbuhan sosial mencakup pemahaman tentang bagaimana individu menjalin hubungan sosial, memahami karakter dan kepribadian orang lain, serta mampu membuat dirinya menjadi disukai oleh orang lain dalam pergaulan sosialnya. Salah satu ciri kedewasaan sosial adalah kemampuan untuk merasakan simpati terhadap orang lain, bahkan terhadap mereka yang mungkin tidak disukai atau situasi yang tidak disukai. Individu yang mampu berperilaku seperti itu, akan pandai menghadapi berbagai situasi, termasuk menghadapi

orang-orang yang bertindak tidak baik terhadap mereka, bahkan dalam situasi yang menyakitkan hati sekalipun.

#### 4. Emosi

Emosi memiliki keterkaitan yang kuat dengan semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam kehidupan perkawinan atau keluarga. Emosi merupakan keadaan perasaan batin yang terkait dengan perasaan senang, sedih, gembira, kasih sayang, serta benci. Tingkat kedewasaan seseorang bisa terlihat dari kemampuannya dalam mengendalikan perasaan batin atau emosi. Jika seseorang sanggup mengendalikan emosinya, itu menandakan bahwa perbuatan atau tindakan yang dilakukan tidak hanya didasarkan pada motivasi atau dorongan nafsu, tetapi juga melibatkan penggunaan akal. Mengalirkan emosi dengan kendali dari akal pikiran dan pertimbangan serta pengamanatan yang sehat dapat menghasilkan tindakan yang dewasa, yang tetap sesuai dengan peraturan dan tata tertib atau norma-norma agama yang berlaku.

Kemampuan untuk mengendalikan emosi dapat dilatih secara bertahap dari hari ke hari. Ini bukanlah sesuatu yang dapat diperoleh secara tiba-tiba. Seseorang perlu memiliki tekad dan kemampuan untuk mengendalikan emosinya yang telah dilatih sejak lama.

Seseorang yang telah menguasai dan mengendalikan emosinya dengan didukung oleh kemampuan mental yang cukup dewasa, dapat mengarahkan dirinya menuju kehidupan yang bahagia. Mereka selalu terbuka dalam menghadapi realitas kehidupan, kuat dalam menghadapi setiap kesulitan dan masalah,

serta mampu merasa puas dan menerima segala sesuatu dengan lapang dada.

## 5. Pertumbuhan Spiritual dan Moral

Salah satu indikator kedewasaan seseorang adalah perkembangan spiritual dan moralnya. Kematangan dalam ranah spiritual dan moral mendorong individu untuk bersikap mengasihi dan melayani sesama dengan baik. Proses pertumbuhan ini disarankan dimulai sejak dini dan terus diperhatikan agar individu dapat memahami dan merasakan kasih serta rahmat Ilahi dengan lebih baik, sehingga mereka menjadi pribadi yang berterima kasih atas nikmat-Nya.

Seseorang yang telah mengalami pertumbuhan moral dan spiritual akan memiliki kebijaksanaan serta ketenangan dalam menghadapi berbagai kesulitan dan tantangan hidup. Mereka mempercayakan segalanya kepada Allah yang Maha Kuasa, sambil melakukan ikhtiar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

## 2.6 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang mendasari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Penelitian dari jurnal yang berjudul "*Internet gaming disorder in early adolescence: associations with parental and adolescent mental health*" oleh L. Wartberg, L. Kriston, M. Kramer, A. Schwedler, T. Lincoln, dan R. Kammerl pada tahun 2016, hasilnya disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan secara statistik antara gangguan permainan *internet* dengan jenis kelamin

laki-laki, tingkat perilaku anti sosial remaja yang lebih tinggi, masalah pengendalian kemarahan, tekanan emosional, masalah harga diri hiperaktif/kurang perhatian dan kecemasan orang tua.

2. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*The Association Between Mobile Gim Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness*” oleh Jin Liang Wang, Jia Rong Sheng dan Hai Zhen Wang pada tahun 2019, hasilnya disimpulkan bahwa adanya hubungan antara penambahan Gim mobile dan kecemasan sosial, depresi, dan kesepian dikalangan remaja. Dalam penelitian ini menemukan bahwa kecanduan Gim seluler berhubungan positif dengan kecemasan sosial, depresi dan kesepian. Penelitian ini melakukan analisis lebih lanjut perbedaan gender dari kecanduan Gim seluler hingga hasil kesehatan mental juga diperiksa, dan hasilnya mengungkapkan bahwa remaja laki-laki cenderung melaporkan lebih banyak kecemasan sosial saat mereka menggunakan Gim seluler secara adiktif.
3. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*Analysis of Loneliness Levels and Digital Gim Addiction of Middle School Students According to Various Variables*” oleh Nurullah Emir Ekinci, Ilmidar Yalcin dan Cihan Ayhan pada tahun 2019, hasilnya disimpulkan bahwa Sebanyak 404 partisipan yang bersedia mengikuti tes penelitian ini, dengan menggunakan alat tes Digital Gim Addiction Scale yang dikembangkan oleh Lemmens et al. (2009) sebagai alat ukur kecanduan Gim *online* dan UCLA *Loneliness Scale*, sebagai alat ukur kesepian, yang dikembangkan oleh Russell et al. (1980). Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara tingkat kecanduan Gim digital dan tingkat kesepian, ditemukan bahwa ada tingkat sedang dan

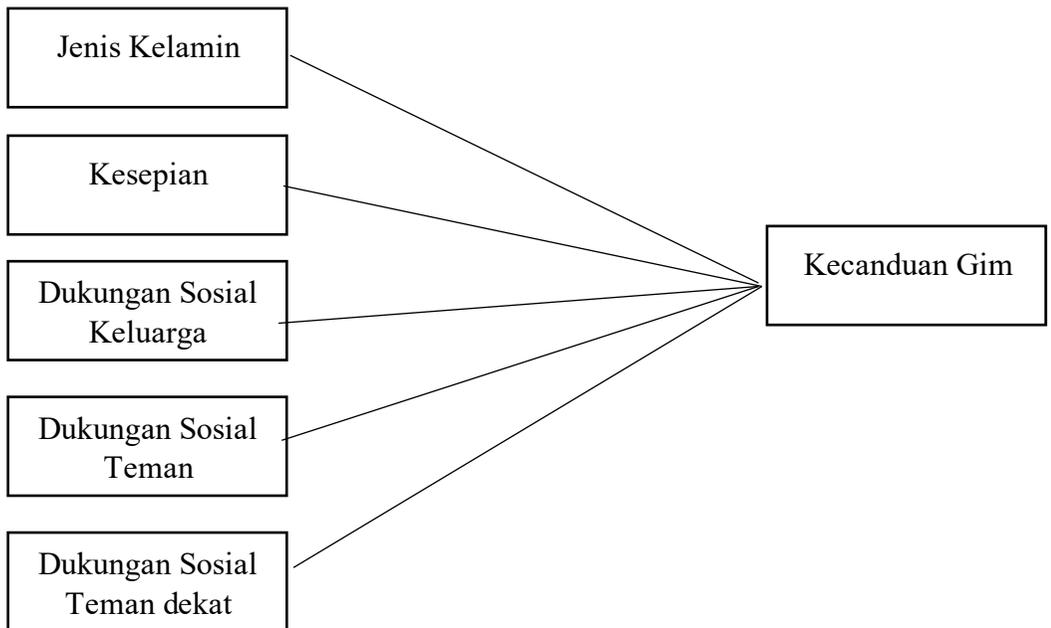
hubungan yang positif antara kesepian dan kecanduan Gim digital pada siswa sekolah menengah.

4. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*Loneliness, regulatory focus, interpersonal competence, and online Gim addiction: A moderated mediation model*” oleh Ji Yeon Lee, Dong woo ko, dan Hyemin Lee pada tahun 2019, hasilnya disimpulkan bahwa prediktor kecanduan Gim ini berdasarkan dari kesepian, motivasi dan kompetensi antar pribadi, sampel yang digunakan yaitu mahasiswa yang direkrut dari korea selatan sebanyak 251 partisipan.
5. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*The mediating effect of internet gaming disorder’s symptoms on loneliness and aggression among undergraduate students and working adults in Malaysia*” oleh Soon Ting T’ng, Khee Hoong Ho, Da En Sim, Cher Hoe Yu dan Poh Yin Wong pada tahun 2019, hasilnya disimpulkan bahwa kesepian secara positif memprediksi empat komponen agresi yaitu meliputi, kemarahan, permusuhan, agresi fisik, agresi verbal dan juga gejala IGD.
6. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*Early adolescent Internet Gim addiction in context: How parents, school, and peers impact youth*” oleh Jianjung Zhu, Wei Zhang, Cheng Fu Yu dan Zhengzhou Bao pada tahun 2015, hasilnya disimpulkan bahwa hubungan orang tua remaja yang berkualitas rendah memprediksi IGA dengan cara mengurangi keterhubungan sekolah dan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya yang menyimpang.
7. Penelitian dari jurnal yang berjudul “*The Impact of Parental and Peer Attachment on Gaming Addiction among Out-of-School Adolescents in South Korea: The Mediating Role of Social Stigma*”

oleh Soyoun Kim dan Jong Serl Chun pada tahun 2023, hasilnya disimpulkan bahwa telah mengkonfirmasi bahwasannya ada hubungan antara dukungan sosial teman sebaya terhadap kecanduan Gim *online*. dan adanya pengaruh keterikatan orang tua dan teman sebaya terhadap kecanduan Gim, yang dimediasi oleh stigma sosial dikalangan remaja putus sekolah korea.

8. Penelitian dari jurnal yang berjudul "*Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review*" oleh Frank W Paulus, Susanne Ohmann, Alexander Von Gontard dan Christian Popow pada tahun 2018, hasilnya disimpulkan bahwa bahwa teman dekat juga dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan Gim *online*, yaitu melalui dari pembelajaran observasional atau melihat dari lingkungan sekitar dan dari pemodelan perilaku serta tekanan dari teman dekat. Hal itu dapat terjadi karena adanya kemungkinan yang disebabkan oleh kontrol orang tua terhadap anak yang secara berlebihan, yang menyebabkan mereka mencari keintiman dan dukungan dari teman dekatnya.

## 2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 1

## 2.8 Hipotesis

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )
  - a. Terdapat pengaruh jenis kelamin terhadap kecanduan Gim dikalangan dewasa awal
  - b. Terdapat pengaruh kesepian terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
  - c. Terdapat pengaruh dukungan sosial keluarga terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
  - d. Terdapat pengaruh dukungan sosial teman terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
  - e. Terdapat pengaruh dukungan sosial teman dekat terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal

2. Hipotesis Null ( $H_0$ )

- a. Tidak terdapat pengaruh jenis kelamin terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
- b. Tidak terdapat pengaruh kesepian terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
- c. Tidak terdapat pengaruh dukungan sosial orang tua terhadap kecanduan Gim *online* di kalangan dewasa awal
- d. Tidak dapat pengaruh dukungan sosial teman terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal
- e. Tidak dapat pengaruh dukungan sosial teman dekat terhadap kecanduan Gim di kalangan dewasa awal

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dimulai dari konsep-konsep yang abstrak, kemudian difokuskan dengan dasar teori yang kemudian dirumuskan hipotesis untuk diuji (Priadana & Sunarsi, 2021).

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel yang akan diteliti. Definisi regresi berganda menurut Hardani (2020) regresi ganda adalah teknik yang digunakan untuk mengukur efek dua atau lebih variabel independen pada variabel dependen tunggal yang diukur pada skala rasio.

Berdasarkan definisi diatas menjelaskan bahwa alasan penelitian ini menggunakan metode regresi ganda ialah dalam penelitian ini terdapat 5 variabel independen. Tujuannya ialah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel jenis kelamin ( $X_1$ ), variabel kesepian ( $X_2$ ), variabel dukungan sosial orang tua ( $X_3$ ), variabel dukungan sosial teman sebaya ( $X_4$ ), dan variabel dukungan sosial teman dekat ( $X_5$ ) sebagai variabel independen yang mempengaruhi variabel kecanduan Gim *online* ( $Y$ ) sebagai variabel dependen.

#### 3.2 Populasi, Sampel dan teknik sampling

##### 3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Hardani 2020).

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah dewasa awal yang tersebar di wilayah Jabodetabek. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) yang diakses pada Februari, 19 2024 menyatakan bahwa data populasi dewasa awal di Dki Jakarta ada sebanyak 3.438.974 populasi dewasa awal, data populasi di Bogor sebanyak 1.924.031 populasi dewasa awal, di Depok sebanyak 688.798 populasi dewasa awal, data populasi di Tangerang sebanyak 638.401 populasi dewasa awal, dan yang terakhir data populasi di Bekasi sebanyak 874.282 populasi dewasa awal. Diakses pada Febuari 19, 2024 dari berita *online* Badan Pusat Statistik (BPS).

### **3.2.2 Sampel dan Teknik Sampling**

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling (Hardani 2020). Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini menggunakan metode insidental sampling menurut Sugiyono (2007) sampling insidental adalah teknik penentuan sampel yang berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dilihat bahwa orang yang kebetulan ditemui itu cocok dengan yang sedang diteliti maka bisa menjadi sebagai sumber data.

Adapun kriteria subjek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Subjek adalah dewasa berusia 18-40 tahun
2. Berdomisili di Jabodetabek
3. Individu laki-laki ataupun perempuan yang pernah atau sedang merasakan kesepian ataupun tidak merasakan adanya dukungan sosial dari orang tua atau keluarga, teman dan juga teman dekat dalam rentang waktu 3 bulan

4. Efek yang dialami dari kesepian dan dukungan sosial menyebabkan individu kecanduan Gim

### **3.3 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis. Variabel ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang sedang diteliti dan menarik kesimpulan berdasarkan variasi yang diamati (Sugiyono 2022) Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua macam yaitu:

#### **3.3.1 Variabel Independen**

Menurut Sugiyono (2022) Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Dalam bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah jenis variabel yang memiliki pengaruh atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen yang terkait. Dalam konteks ini, variabel bebas merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Dengan demikian, variabel bebas menjadi fokus utama dalam analisis dan penelitian untuk memahami hubungan dan efeknya terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu, jenis kelamin, kesepian dan juga dukungan sosial sebagai variabel independen dan kecanduan Gim *online* sebagai variabel dependen.

#### **3.3.2 Variabel Dependen**

Menurut Sugiyono (2022) Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuen. Dalam bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah jenis variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya

variabel bebas, dalam konteks ini, variabel terkait merupakan hasil atau konsekuensi dari pengaruh variabel bebas.

Dari judul penelitian ini yaitu “Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian, dan Social Support atau Dukungan Sosial terhadap Kecanduan Gim”, jenis variabel penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas/Independen (X):
  - Jenis Kelamin ( $X_1$ )
  - Kesepian ( $X_2$ )
  - Dukungan Sosial Orang Tua ( $X_3$ )
  - Dukungan Sosial Teman Sebaya ( $X_4$ )
  - Dukungan Sosial Teman Dekat ( $X_5$ )
  
2. Variabel Terikat/Dependen (Y):
  - Kecanduan Gim (Y)

### **3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

Definisi konseptual dalam penelitian ini ada tiga hal yaitu sebagai berikut:

#### **3.4.1 Definisi Konseptual Kesepian**

Kesepian adalah kondisi psikologis yang timbul ketika individu merasa terasingkan atau memiliki hubungan sosial yang kurang memadai sesuai harapan mereka. Perasaan kesepian mencakup emosi negatif, terutama kesedihan, dan dapat dipicu oleh kurangnya teman, perbedaan status sosial, dan ketidakmampuan seseorang memenuhi kebutuhannya akan hal keintiman.

### **3.4.2 Definisi Konseptual Dukungan Sosial**

Dukungan sosial adalah sumber daya sosial yang penting bagi seseorang dalam menghadapi masalah hidup dan dapat meredakan stres. Dukungan tersebut dapat dalam berbagai bentuk, seperti bentuk instrumental yaitu bantuan finansial, bentuk informasional yaitu saran dan bimbingan, dan bentuk dukungan emosional yaitu empati kepedulian, jaminan, kepercayaan dan kasih sayang dan juga bisa dalam bentuk formal yaitu seperti bantuan instansi resmi dari pemerintahan. Dukungan sosial berasal dari jaringan sosial, termasuk dukungan orang tua dan teman sebaya dan juga teman dekat, dengan adanya dukungan sosial yang tepat, seseorang akan merasa lebih didukung dan lebih percaya diri dan lebih mampu dalam mengatasi berbagai tantangan masalah hidup mereka.

### **3.4.3 Definisi Konseptual Kecanduan Gim *Online***

Kecanduan Gim *online* adalah kondisi di mana seseorang mengalami hilangnya kontrol terhadap penggunaan komputer atau video Gim secara berlebihan dan kompulsif. Hal ini dapat menyebabkan seseorang merasakan dorongan yang kuat untuk terus menerus bermain Gim, bahkan mengabaikan tanggung jawab sehari-harinya, seperti tugas, pekerjaan, dan interaksi sosial. Kecanduan ini juga dapat ditandai keseruan yang intens dalam bermain Gim, ketidakmampuan untuk mengendalikan waktu dan durasi bermain, serta memiliki dampak negatif terhadap aspek sosial, emosional seseorang, produktivitas, dan keterbatasan dalam aktivitas kehidupan nyata.

### **3.5 Definisi Operasional**

Menurut Hardani (2020) yang dimaksud dengan definisi operasional ialah spesifikasi kegiatan dari penelitian dalam mengukur suatu variabel. Definisi operasional ini memberikan batasan atau arti suatu dari variabel dengan merinci hal yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk mengukur suatu variabel tersebut.

#### **3.5.1 Definisi Operasional Kesepian**

Kesepian adalah kondisi psikologis yang timbul ketika individu merasa terasingkan atau memiliki hubungan sosial yang kurang memadai sesuai harapan mereka. Perasaan kesepian mencakup emosi negatif, terutama kesedihan, dan dapat dipicu oleh kurangnya teman, perbedaan status sosial, dan ketidakmampuan seseorang memenuhi kebutuhannya akan hal keintiman. Kesepian berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis seseorang. Kesepian dalam penelitian ini diukur menggunakan alat ukur *UCLA Loneliness Scale* version 3 yang terdiri dari 20 item dan 1 dimensi yaitu *loneliness*.

#### **3.5.2 Definisi Operasional Dukungan Sosial**

Dukungan sosial adalah sumber daya sosial yang penting bagi seseorang dalam menghadapi masalah hidup dan dapat meredakan stres. Dukungan tersebut dapat dalam berbagai bentuk, seperti bentuk instrumental yaitu bantuan finansial, bentuk informasional yaitu saran dan bimbingan, dan bentuk dukungan emosional yaitu empati kepedulian, jaminan, kepercayaan dan kasih sayang dan juga bisa dalam bentuk formal yaitu seperti bantuan instansi resmi dari pemerintahan. Dukungan sosial berasal dari jaringan sosial, termasuk dukungan orang tua dan teman sebaya dan juga teman dekat, dengan adanya dukungan sosial yang tepat, seseorang akan merasa lebih didukung dan lebih

percaya diri dan lebih mampu dalam mengatasi berbagai tantangan masalah hidup mereka. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel dari dukungan sosial yaitu dukungan sosial orang tua, dukungan sosial teman sebaya, dan dukungan sosial teman dekat. Dari ketiga variabel tersebut diukur menggunakan alat ukur *MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* yang terdiri dari 12 item dan 3 dimensi dimensi pertama untuk *family* atau keluarga ada 4 item, dimensi *friends* atau teman ada 4 item dan dimensi *significant other* atau teman dekat terdiri 4 item.

#### **3.5.4 Definisi Operasional Kecanduan Gim Online**

Kecanduan Gim *online* adalah kondisi di mana seseorang mengalami hilangnya kontrol terhadap penggunaan komputer atau video Gim secara berlebihan dan kompulsif. Hal ini dapat menyebabkan seseorang merasakan dorongan yang kuat untuk terus menerus bermain Gim, bahkan mengabaikan tanggung jawab sehari-harinya, seperti tugas, pekerjaan, dan interaksi sosial. Kecanduan ini juga dapat ditandai keseruan yang intens dalam bermain Gim, ketidakmampuan untuk mengendalikan waktu dan durasi bermain, serta memiliki dampak negatif terhadap aspek sosial, emosional seseorang, produktivitas, dan keterbatasan dalam aktivitas kehidupan nyata. Kecanduan Gim *Online* sebagai dependen atau variabel terikat diukur dengan Gaming Addiction Scale yang terdiri dari 21 item dari 7 dimensi yaitu terdiri dari dimensi, *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems* yang masing-masing dari dimensi terdapat 3 item.

#### **3.6 Teknik Pengambilan data**

Sugiyono (2022) Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Berdasarkan settingnya, data dapat dikumpulkan

secara alamiah, melalui eksperimen di laboratorium, di rumah dengan responden, dalam seminar, diskusi, di jalan, dan lain-lain. Dalam hal sumber data, pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang diberikan langsung kepada pengumpul data, sedangkan sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data, seperti melalui orang lain atau dokumen. Selain itu, teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui *Interview* (wawancara), kuesioner (angket), observasi, atau kombinasi dari ketiganya.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan metode yang melibatkan seperangkat pertanyaan atau serangkaian pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Metode ini efisien digunakan ketika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan harapan dari responden (Sugiyono, 2022). Dalam kuesioner ini terdiri dari 4 variabel diantaranya:

1. Alat ukur Penelitian Keseharian, Dukungan Sosial, dan Kecanduan Gim *online*

Dalam penelitian ini untuk mengukur 4 variabel tersebut menggunakan skala likert menurut Sugiyono (2007) dalam Priadana & Sunarsi, (2021) skala likert adalah skala likert merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk menggambarkan sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Dengan menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi dimensi yang lebih spesifik, dan kemudian dimensi tersebut dipecah lagi menjadi sub-variabel. Sub-variabel tersebut kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur secara konkret. Indikator-indikator yang terukur ini digunakan sebagai dasar

untuk menyusun item instrumen dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dalam skala likert berkaitan dengan pernyataan atau dukungan sikap tertentu yang diungkapkan dalam kata-kata. Skala likert memiliki rentang gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, yang memungkinkan responden memberikan penilaian sesuai dengan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap pernyataan yang diberikan.

Petunjuk skala likert dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

*Loneliness* menggunakan skala likert sebagai berikut:

- TP (Tidak pernah) = (1)
- J (Jarang) = (2)
- KD (Kadang-kadang) = (3)
- S (Sering) = (4)

Dukungan sosial menggunakan skala likert sebagai berikut:

- STS (Sangat tidak setuju) = (1)
- TS (Tidak setuju) = (2)
- S (Setuju) = (3)
- SS (Sangat setuju) = (4)

*Game addiction* menggunakan skala likert sebagai berikut:

- STS (Sangat tidak setuju) = (1)
- TS (Tidak setuju) = (2)
- S (Setuju) = (3)
- SS (Sangat setuju) = (4)

## 2. Variabel Kesepian

Indikator pada kesepian yang diukur menggunakan alat ukur *UCLA Loneliness Scale version 3*.

Tabel 3. 1 *UCLA Loneliness Version 3*

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer <i>Item</i></b>	<b>Jumlah <i>Item</i></b>
Kesepian	1. Memiliki rasa kepuasan hubungan sosial	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,	20
	2. Memiliki koneksi sosial positif dengan orang lain, termasuk rasa dekat, kepercayaan dan kemampuan berbagi	18, 19, 20	
	3. Merasa kesepian dan terasing		
	4. Keterlibatan sosial dan kepentingan bersama		
	5. Memiliki rasa empati dan kepekaan satu sama lain		
		<b>Total</b>	<b>20</b>

### 3. Variabel Dukungan Sosial

Indikator pada dukungan sosial yang diukur menggunakan alat ukur *MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support*.

Tabel 3. 2 *MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support*

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
Orang tua	1. Merasa benar-benar dibantu oleh orangtua 2. Merasa dibantu dan diberi dukungan secara emosional 3. Merasa ada yang dapat mendengarkan keluh kesahnya 4. Merasakan ketulusan bantuan dari orang tua	3, 4, 8, 11	4
Teman Sebayu	1. Merasa mendapatkan sikap yang baik dan bantuan yang sungguh-sungguh dari teman 2. Memiliki teman-teman yang bisa dapat diandalkan ketika dibutuhkan 3. Merasa memiliki teman yang bisa berbagi suka dan duka serta didengarkan	6, 7, 9, 12	4
Teman Dekat	1. Merasa selalu ada ketika dibutuhkan	1, 2, 5, 10	4

2. Merasa ada yang bisa diajak berbagi suka dan suka
3. Merasa memiliki orang yang benar-benar merupakan sumber penghibur
4. Merasa ada yang peduli dengan kehidupan dan perasaan

<b>Total</b>	<b>12</b>
--------------	-----------

#### 4. Variabel Kecanduan Gim *Online*

Indikator pada kecanduan Gim *online* yang diukur menggunakan alat ukur GAS Gim *addiction scale* oleh Lemmens (2009).

Tabel 3. 3 GAS Gim Addiction Scale

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
Arti-penting	1. Merasa ingin terus bermain Gim, ingin menghabiskan waktu lebih banyak dan merasa kecanduan	GA01, GA02, GA03	3
Toleransi	2. Tidak dapat berhenti setelah memulai permainan	GA04, GA05, GA06	3

Modifikasi suasana hati	3. Melarikan diri dan menghindari stres dengan bermain Gim	GA07, GA08, GA09	3
Kambuh	4. Merasa gagal dalam mengurangi waktu bermain Gim	GA10, GA11, GA12	3
Penarikan	5. Merasa tidak enak, marah dan menjadi stress ketika tidak bisa bermain Gim	GA13, GA14, GA15	3
Konflik	6. Sering bertengkar dan mengabaikan orang lain seperti keluarga ataupun teman	GA16, GA17, GA18	3
Masalah	7. Merasa tidak peduli terhadap aktivitas penting, merasa kurang tidur dan merasa tidak enak setelah bermain Gim dalam waktu yang lama	GA19, GA20, GA21	3
<b>Total</b>			<b>21</b>

### 3.7 Uji Coba Instrumen

Salah satu uji yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji validitas. Menurut Sugiyono (2022) hasil penelitian dianggap valid ketika data yang berhasil dikumpulkan secara akurat mencerminkan kesamaan dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian.

Menurut Hardani (2020) Validitas adalah sejauh mana data yang dilaporkan oleh peneliti sesuai dengan apa yang benar-benar terjadi dalam penelitian. Dengan kata lain, data yang dianggap valid adalah data yang tidak berbeda secara signifikan antara yang dilaporkan oleh peneliti dengan kenyataan di lapangan.

Dalam penelitian menggunakan Validitas Konstruk menurut Sugiyono (2007) adalah sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat mengukur dan mewakili konsep atau karakteristik yang diteliti secara akurat dan obyektif melalui para ahli. Dalam konteks penelitian dan pengukuran ilmiah, validitas konstruk merupakan salah satu aspek penting untuk memastikan bahwa alat pengukuran yang digunakan benar-benar mencerminkan variabel atau konsep yang ingin diukur. Setelah pengujian validitas konstruk dari ahli selesai, maka di lanjutkan untuk uji coba instrumen yang sudah disetujui oleh para ahli tersebut. Setelah uji validitas terhadap alat tes langkah selanjutnya ialah uji reliabilitas, yang bertujuan untuk melihat seberapa reliabel alat ukur tes yang dilakukan secara terus menerus dan akan menghasilkan informasi yang sama, menurut (Sugiyono, 2022) hasil penelitian yang reliabel atau reliabilitas, bila dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda-beda atau jangka waktu yang lama.

Maka pengujian dalam penelitian ini menggunakan validitas dan reliabilitas konstruk dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen yaitu (CFA) *confirmatory factor analysis* dengan bantuan Lisrel 8.80 dan SPSS 25. Selain itu SPSS memiliki tujuan untuk merupakan *software* untuk menganalisis data dan melakukan perhitungan statistik baik parametrik maupun non parametrik. Sedangkan lisrel digunakan untuk menganalisis model-model hubungan struktural antar variabel.

Adapun logika dan prosedur CFA menurut Umar & Faella Nisa, (2020) sebagai berikut:

1. Merancang spesifikasi dari model, yaitu dengan merumuskan teori secara verbal, lalu dibuatkan gambar atau diagram, dan berdasarkan diagram tersebut dibuat rumus-rumus persamaan regresi, di mana setiap item diteorikan sebagai “dependent variabel” sedangkan faktor dijadikan “independent variabel”. Pada setiap persamaan regresi koefisiennya disebut lambda ( $\lambda$ ) dan varians dari “residual” disebut theta ( $\theta$ ). Skala ukuran untuk variabel laten (faktor) ditetapkan dengan standardisasi (varians=1).
2. Diteorikan setiap item hanya mengukur satu faktor saja, begitupun juga setiap subtesnya hanya mengukur satu faktor juga. Hal ini menunjukkan bahwa item maupun subtes bersifat unidimensional. Dalam konteks ini, setiap persamaan korelasi dinyatakan menggunakan simbol parameter  $\lambda$  dan  $\theta$ . Karena matriks korelasi bersifat simetrik, maka jumlah “persamaan korelasi” yang “harus dibuat rumusnya” adalah sebanyak  $p(p+1)/2$ .
3. Setelah model (perumusan teori secara matematis) ditetapkan, lalu dikumpulkan data (sampel) dari lapangan, untuk kemudian dihitung matriks korelasi. Dan matriks korelasi berdasarkan data ini diberi simbol  $S$ . Jika apa yang diteorikan (model unidimensional) memang benar adanya, maka seharusnya “tidak ada perbedaan” antara  $\Sigma$  (matriks yang diramalkan oleh teori) dan  $S$  (matriks yang diperoleh dari data). Artinya, dibuat hipotesis nihil  $S - \Sigma = 0$ , atau dapat ditulis  $S = \Sigma$ .
4. Menghitung selisih antara “matriks korelasi yang diharapkan oleh teori” dengan “matriks korelasi menurut data lapangan”, untuk mengkonfirmasi apakah  $S - \Sigma = 0$  (uji statistik apakah selisih  $S - \Sigma$  signifikan berbeda dari nol). dengan uji Chi Square, Jika hasil chi square yang dihasilkan tidak signifikan (nilai  $p > 0,05$ ), maka hipotesis

nihil tersebut dapat disimpulkan “tidak ada perbedaan antara matriks  $S$  dan  $\Sigma$ ” atau tidak ditolak. Artinya teori unidimensional tersebut dapat diterima, bahwa item ataupun subtes instrumen yang diukur hanya mengukur satu faktor saja.

5. Jika selisih di atas secara statistik “tidak” signifikan, maka hipotesis nihil  $S - \Sigma = 0$ , “tidak ditolak”, yang artinya berarti model teori satu faktor” fit dengan data dan bisa diterima.
6. Jika model diterima atau valid maka dapat dilanjutkan dengan uji signifikan terhadap koefisien  $\lambda$ . Artinya, apakah masing-masing item memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengukur faktor konstruk yang ditargetkan. Dengan menggunakan t-test jika hasil t-test signifikan maka item tersebut tidak signifikan dalam mengukur apa yang hendak diukur, sebaiknya item yang demikian didrop. Jika nilai t-test ( $>1,96$ ) dapat dikatakan signifikan.
7. Jika model teori yang diuji “tidak fit” dengan data alias ditolak, maka dapat dilakukan modifikasi model yaitu dengan cara mendrop item tertentu yang menjadi penyebab tidak fitnya model satu faktor.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi berganda untuk memprediksi besarnya pengaruh variabel bebas independen yaitu, jenis kelamin, kesepian dan dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan dukungan sosial teman dekat terhadap variabel terikat dependen yaitu, kecanduan Gim.

Analisis berganda dengan empat variabel independen adalah paradigma dengan empat variabel independen yaitu  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$ ,  $X_4$ , dan  $X_5$  Untuk mencari besarnya hubungan antara  $X_1$  dengan  $Y$ ;  $X_2$  dengan  $Y$ ;  $X_3$ ,  $Y$ ;  $X_4$  dengan  $Y$ ;  $X_5$  dengan  $Y_1$  untuk mencari besarnya hubungan antara  $X_1$  secara

bersamaan dengan  $X_2$ ,  $X_3$ ,  $X_4$  dan  $X_5$  terhadap  $Y$  maka penelitian ini menggunakan korelasi ganda.

### **3.8.1 Uji Asumsi Klasik**

Tujuan dari pengujian asumsi klasik ini yaitu untuk memberikan kepastian berupa suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya korelasi antar variabel, memastikan apakah ada yang mengganggu ketepatan hasil analisis.

#### **3.8.1.1 Uji Deskriptif Statistik**

Menurut Saat & Mania, (2020) pengukuran deskriptif statistik ini perlu dilakukan karena untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (Mean), tertinggi (Max), terendah (Min), dan standar deviasi dari masing-masing variabel

#### **3.8.1.2 Uji Normalitas**

Menurut Nuryadi (2017) Uji Normalitas adalah proses untuk mengevaluasi apakah distribusi data dalam sebuah kelompok atau variabel adalah distribusi normal atau tidak. Fungsi uji normalitas adalah untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Menurut Sunjoyo (2013) uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, nilai moderasi yang baik ialah yang memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

#### **3.8.1.3 Uji Linieritas**

Menurut Djazari (2013) uji linearitas merupakan langkah penting dalam memilih model regresi yang tepat. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara variabel yang ingin diuji. Jika model yang diuji tidak memenuhi syarat linearitas,

maka model regresi linear tidak bisa digunakan. Dan jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity  $>$  alpha (0,05) maka nilai tersebut linear, maka dapat disimpulkan bahwa model memiliki hubungan linear antara variabel yang diuji.

#### **3.8.1.4 Uji Multikolinearitas**

Menurut Sunjoyo (2013) ialah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi terhadap variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Jika terdapat korelasi yang tinggi terhadap variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu.

#### **3.8.1.5 Uji Heteroskedastisitas**

Menurut Sunjoyo (2013) ialah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians residual satu pepengamatan-pengamatan yang lainnya, dan model regresi yang memenuhi persyaratan ialah memiliki kesamaan terhadap varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas.

#### **3.8.1.6 Uji Analisis Korelasi**

Uji validitas korelasi ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor pada item dengan skor item. Skor item dianggap sebagai nilai X, sedangkan skor total dapat dianggap sebagai sebagai nilai Y. Apabila skor item memiliki korelasi positif yang signifikan, maka skor item tersebut dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur variabel tersebut. Psikologi et al., (2021).

#### **3.8.1.7 Uji Regresi Linier Berganda**

Menurut Sunjoyo (2013) analisis berganda adalah analisis berganda (*multiple regression*) tentang hubungan antara satu dependen

variabel dengan dua atau lebih independen variabel yang mempengaruhi variabel dependennya. Rumus yang digunakan adalah :

$$Y = \alpha + bX$$

Yang kemudian diterjemahkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + b_5 X_5 + \dots + b_n X_n$$

Keterangan:

Y : Variabel yang Diprediksi (Kecanduan Gim)

a : Konstanta (Kecanduan Gim)

X<sub>1</sub> : Variabel Prediktor 1 (Jenis Kelamin)

X<sub>2</sub> : Variabel prediktor 2 (Kesepian)

X<sub>3</sub> : Variabel Prediktor 3 (Dukungan Sosial Keluarga)

X<sub>4</sub> : Variabel Prediktor 4 (Dukungan Sosial Teman atau Teman Sebaya)

X<sub>5</sub> : Variabel Prediktor 5 (Dukungan Sosial Teman Dekat)

b<sub>1</sub> : Koefisien Prediktor 1 (Jenis kelamin)

b<sub>2</sub> : Koefisien Prediktor 2 (Kesepian)

b<sub>3</sub> : Koefisien Prediktor 3 (Dukungan Sosial Keluarga)

b<sub>4</sub> : Koefisien Prediktor 4 (Dukungan Sosial Teman Sebaya)

b<sub>5</sub> : Koefisien Prediktor 5 (Dukungan Sosial Teman Dekat)

### 3.9 Prosedur Penelitian

Tahap persiapan sebelum pengumpulan dan pengolahan data dalam penelitian melibatkan langkah-langkah penting yaitu:

1. Menentukan masalah
2. Melakukan riset pendahuluan (*Preliminary Research*)
3. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
4. Merumuskan hipotesis
5. Menentukan metode dan instrumen penelitian
6. Menentukan sumber data (Populasi dan Sampling)
7. Mengumpulkan data
8. Analisis data
9. Menarik kesimpulan
10. Dan menulis laporan

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Gambaran Responden

Penelitian ini dilaksanakan di bulan Januari-Februari pada tahun 2024 dengan subjek penelitian adalah orang-orang yang berdomisili khusus di Jabodetabek. Total responden yang diteliti dalam penelitian ini sebanyak 209 orang dari 242 orang dengan menggunakan *Insidental Sampling* berasal dari *google forms*. Dalam proses pengambilan data peneliti memiliki karakteristik, yaitu laki-laki dan perempuan yang berusia 18 sampai 40 tahun yang pernah merasakan kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman dan dukungan sosial teman dekat yang berpengaruh dalam perilaku bermain Gim.

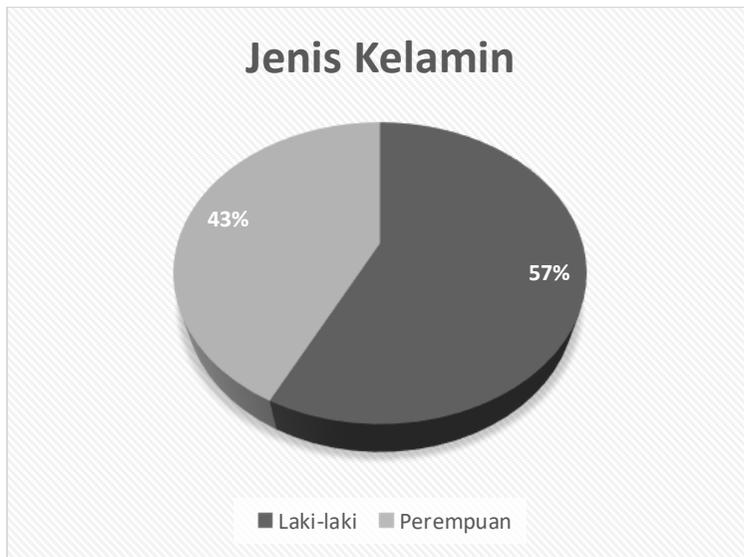
#### 4.2 Deskripsi Data

Dalam penelitian ini, responden diminta untuk memberikan informasi demografis mereka dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai karakteristik mereka. Subjek penelitian diminta mengisi formulir penelitian yang memuat data demografi (Jenis kelamin, usia, domisili, pendidikan terakhir, serta beberapa pertanyaan yang relevan dengan rasa kesepian, sumber dukungan sosial, serta penggunaan Gim *online*). Berikut distribusi subjek penelitian dengan karakteristik sebagai berikut.

Berdasarkan tabel deskripsi jenis kelamin, pada variabel jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan laki-laki sebanyak 120 responden (57,4%) berjenis kelamin laki-laki dan 89 responden (42,6%) berjenis kelamin Perempuan.

Tabel 4. 1 Deskripsi Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Laki – laki	120	57,4%
Perempuan	89	42,6%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

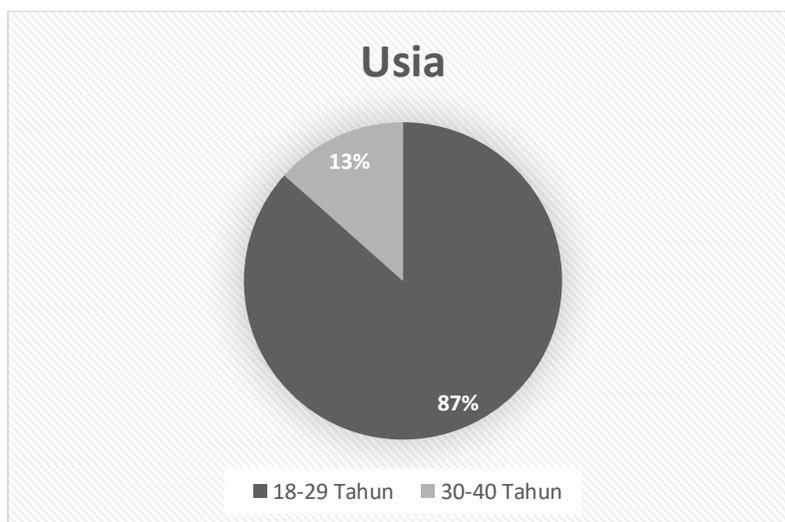


Gambar 4. 1 Data Distribusi Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan tabel deskripsi usia, pada variabel usia menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 121 responden (92,9%) berusia 18-29 tahun dan 88 responden (13,4%) berusia 30-40 tahun.

Tabel 4. 2 Deskripsi Usia

Usia		
	Frekuensi	Presentase
18 – 29 Tahun	121	86,6%
30 – 40 Tahun	88	13,4%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

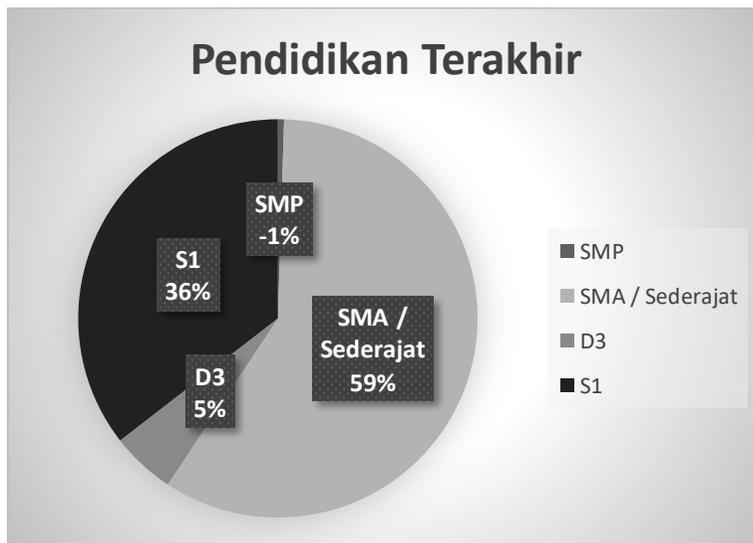


Gambar 4.2 Data Distribusi Usia Responden

Berdasarkan tabel deskripsi Pendidikan terakhir, pada variabel Pendidikan terakhir menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 1 responden (0,5%) berijazah SMP, sebanyak 123 responden 58,8% berijazah SMA atau sederajat, sebanyak 11 responden (5,2%) berijazah D3, dan sebanyak 74 responden (35,5%) berijazah S1.

Tabel 4.3 Deskripsi Pendidikan Terakhir

<b>Pendidikan Terakhir</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
SMP	1	0,5%
SMA / Sederajat	123	58,8%
D3	11	5,2%
S1	74	35,5%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>



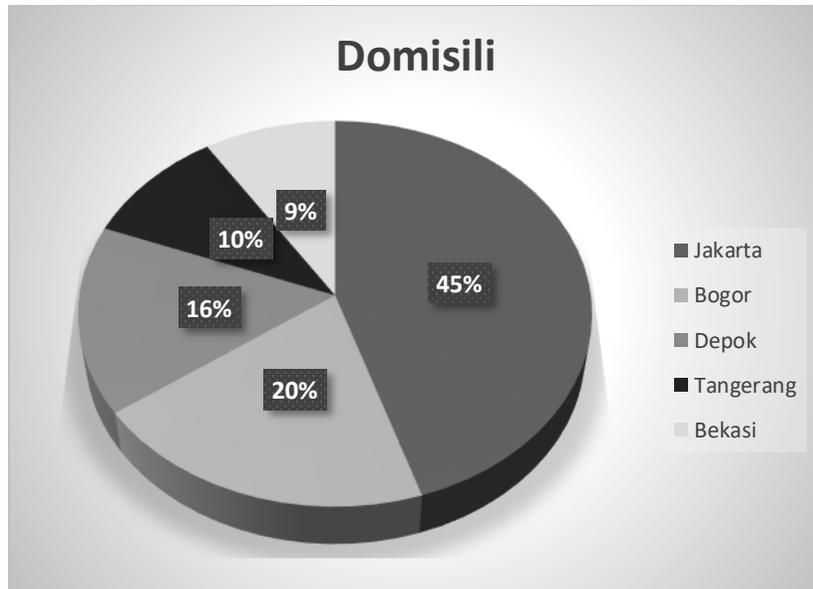
Gambar 4.3 Data Distribusi Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan tabel deskripsi domisili, menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 94

responden (45%) berdomisili di daerah Jakarta, sebanyak 42 responden (20,1%) berdomisili di daerah Bogor, sebanyak 33 responden (15,8%) berdomisili di daerah Depok, sebanyak 21 responden (10%) berdomisili di daerah Tangerang, serta 19 responden (9,1%) berdomisili di daerah Bekasi.

Tabel 4. 4 Deskripsi Domisili

<b>Domisili</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Jakarta	94	45%
Bogor	42	20,1%
Depok	33	15,8%
Tangerang	21	10%
Bekasi	19	9,1%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

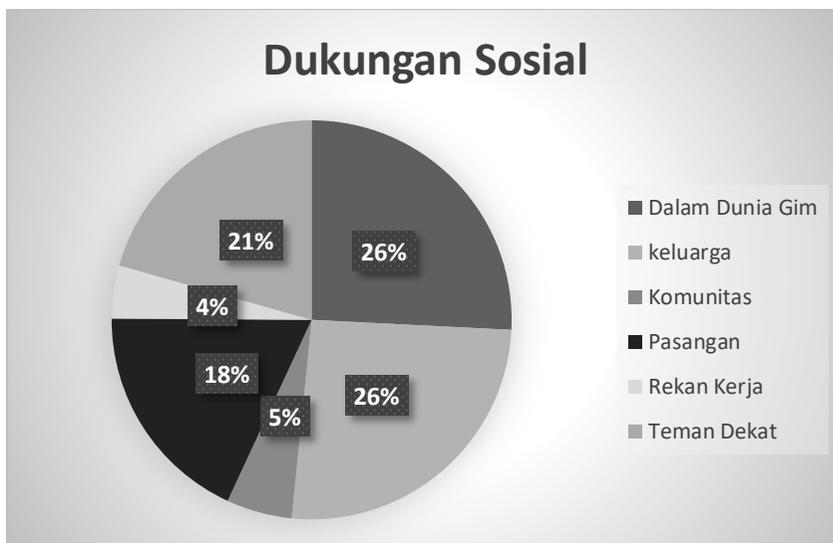


Gambar 4.4 Data Distribusi Domisili Responden

Berdasarkan tabel deskripsi sumber dukungan sosial, pada variabel dukungan sosial menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 54 responden (25,8%) mendapat dukungan sosial dari dunia *Gim*, sebanyak 54 responden (25,8%) mendapat dukungan sosial dari keluarga, sebanyak 11 responden (5,3%) mendapat dukungan sosial dari komunitas atau kelompok sosial, sebanyak 28 responden (18,2%) mendapat dukungan sosial dari pasangan atau kekasih, sebanyak 9 responden (4,3%) mendapat dukungan dari rekan kerja, serta sebanyak 43 responden (20,6%) mendapat dukungan sosial dari teman dekat.

Tabel 4. 5 Deskripsi Sumber dukungan sosial

<b>Sumber Dukungan Sosial</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Dalam Dunia <i>Gim</i>	54	25,8%
Keluarga	54	25,8%
Komunitas/Kelompok Sosial	11	5,3%
Pasangan/Kekasih	38	18,2%
Rekan Kerja	9	4,3%
Teman Dekat	43	20,6%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

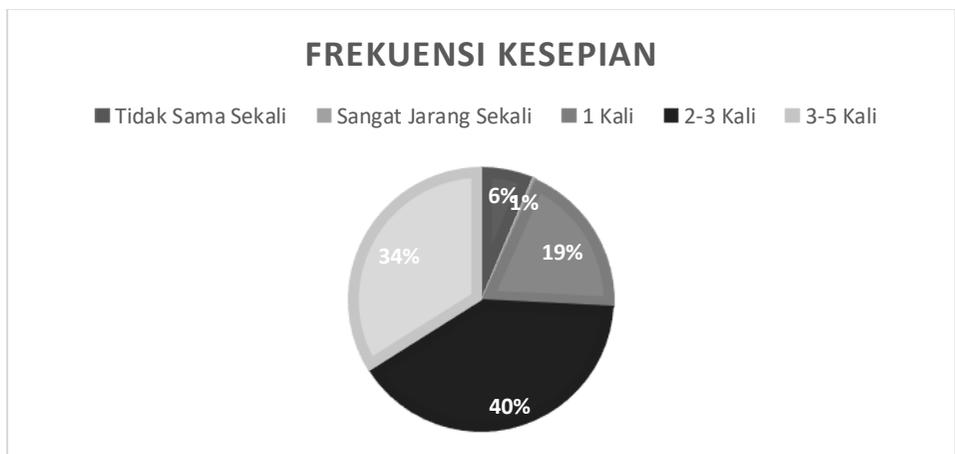


Gambar 4. 5 Data Distribusi Dukungan Sosial Responden

Berdasarkan tabel deskripsi frekuensi kesepian dalam seminggu terakhir, menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 13 responden (6,2%) tidak merasa kesepian sama sekali, sebanyak 1 responden (0,5%) sangat jarang merasa kesepian, sebanyak 40 responden (19,1%) hanya satu kali merasa kesepian, sebanyak 84 responden (40,2%) merasa kesepian dua hingga tiga kali, serta sebanyak 71 responden (34%) merasa kesepian hingga tiga sampai lima kali dalam seminggu.

Tabel 4. 6 Deskripsi Frekuensi Kesepian dalam Seminggu Terakhir

<b>Frekuensi Kesepian</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Tidak Sama Sekali	13	6,2%
Sangat jarang sekali	1	0,5%
1 Kali	40	19,1%
2 - 3 kali	84	40,2%
3 - 5 kali	71	34%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

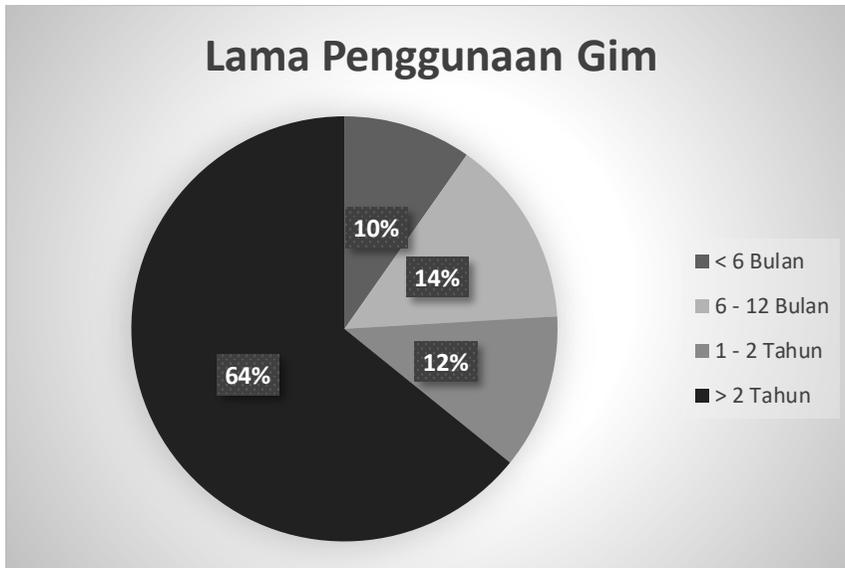


Gambar 4.6 Data Distribusi Frekuensi Kesepian Responden

Berdasarkan tabel deskripsi lama penggunaan *Gim*, menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan sebanyak 38 responden (18,2%) telah menggunakan *Gim* selama kurang dari 6 bulan, sebanyak 56 responden (26,8%) telah menggunakan *Gim* selama 6-12 bulan, sebanyak 46 responden (22%) telah menggunakan *Gim* selama 1-2 tahun, dan sebanyak 69 responden (33%) telah menggunakan *Gim* selama lebih dari 2 tahun.

Tabel 4.7 Deskripsi Lama Penggunaan Gim

<b>Lama Penggunaan GIM</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
< 6 bulan	38	18,2%
6 - 12 bulan	56	26,8%
1 - 2 tahun	46	22%
> 2 tahun	69	33%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>

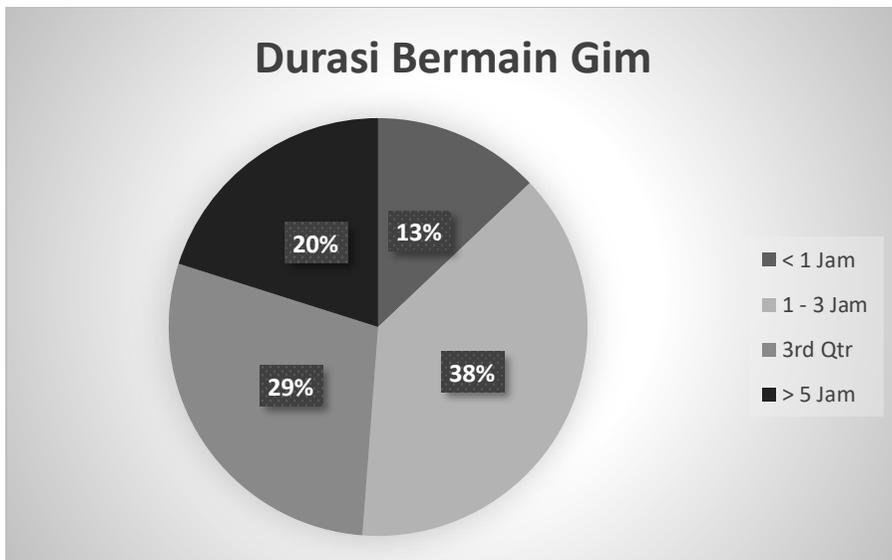


Gambar 4.7 Data Distribusi Lama Penggunaan Gim

Berdasarkan tabel deskripsi durasi bermain Gim dalam sehari, menunjukkan bahwa dari 209 responden yang berpartisipasi dalam penelitian didapatkan rata-rata perhari waktu yang dihabiskan untuk bermain Gim yaitu sebanyak 27 responden (12,9%) bermain Gim selama kurang dari satu jam, sebanyak 80 responden (38,3%) bermain Gim selama 1 - 3 jam, sebanyak 60 responden (28,7%) bermain Gim selama 3-5 jam, dan sebanyak 42 responden (20,1%) bermain Gim selama lebih dari 5 jam.

Tabel 4. 8 Deskripsi Durasi Bermain Gim Dalam Sehari

<b>Durasi Bermain Gim</b>		
	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
< 1 jam	27	12,9%
1 – 3 jam	80	38,3%
3 – 5 jam	60	28,7%
> 5 jam	42	20,1%
<b>Total</b>	<b>209</b>	<b>100%</b>



Gambar 4.8 Data Distribusi Durasi Bermain Gim Responden

### 4.3 Hasil Uji Validitas dengan CFA

#### 4.3.1 UCLA Loneliness Version 3

Uji CFA ini digunakan menguji validitas konstruk dan memenuhi asumsi unidimensi pada variabel kesepian dan bisa dilihat pada hasil uji ini memiliki hasil *indeks* model yang fit dengan nilai *chi square* sebesar 26,52 dengan *degree of freedom* atau (df) sebesar 14 dan p value 0,02219, apabila jumlah responden semakin besar maka semakin besar juga nilai *chi square*, maka model ini dilakukan dengan cara melihat nilai RMSEA yaitu dengan nilai 0,066 atau nilai  $p < 0,05$  yang menandakan *model fit*. Serta melakukan *cross check* dengan menggunakan CFI nilai CFI dalam penelitian ini adalah 0,99 model tersebut dapat dikatakan baik, karena nilai CFI semakin baik apabila mendekati 1, maka dengan ini model UCLA *Loneliness version 3* dianggap memiliki model yang *fit*. Skala ini terdiri dari 1 dimensi dari 20 aitem, dalam penelitian ini aitem yang dipertahankan setelah melakukan *cross check* sebanyak 7 aitem yaitu aitem 1, 3, 6, 9, 10, 15 dan 19 berikut 13 aitem yang didrop dalam penelitian ini adalah aitem 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, dan 20.

Tabel 4.9 Analisis pada Skala *UCLA Loneliness Version 3*

No	Indeks Model Fit	Nilai	Model
1.	Nilai <i>Chi Square</i>	Value x2: 26,52 df:14 P-value:0,02219	-
2.	Nilai RMSEA	0,066	Fit
3.	Nilai SRMR	0,031	Fit
4.	<i>Comparative Fit Index</i> (CFI)	0,99	Fit

#### 4.3.2 Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)

Uji CFA ini digunakan menguji validitas konstruk dan memenuhi asumsi *Multidimensional* pada variabel dukungan sosial, yaitu dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman dan dukungan sosial teman dekat. Pada hasil uji ini memiliki hasil indeks model yang *fit* dengan nilai *chi square* sebesar 45,27 dengan *degree of freedom* atau (DF) sebesar 24 dan p value 0,00541, apabila jumlah responden semakin besar maka semakin besar juga nilai *chi square*, maka model ini di lakukan dengan cara melakukan nilai RMSEA yaitu dengan nilai 0,065 atau nilai  $p < 0,05$  yang menandakan bahwa model *fit*. Serta melakukan *cross chek* dengan menggunakan CFI nilai CFI dalam penelitian ini adalah 0,99 model tersebut dapat dikatakan baik, karen nilai CFI semakin baik apabila mendekati 1, maka dengan ini model *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS) dianggap memiliki model yang *fit*. Skala ini terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi keluarga, dimensi teman,

dan dimensi teman dekat masing-masing memiliki 4 aitem dan total 9 aitem yang dipertahankan setelah melakukan *cross check* adalah aitem 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12 berikut aitem yang didrop pada dimensi keluarga yaitu aitem 3 dan pada dimensi teman yaitu aitem 6 dan 7.

Tabel 4.10 Analisis Pada Skala *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)* Dimensi Keluarga

No	Indeks Model Fit	Nilai	Model
1.	Nilai <i>Chi Square</i>	Value x3: 45,27 df: 24 P-value:0,00541	
2.	Nilai RMSEA	0,065	Fit
3.	Nilai SRMR	0,029	Fit
4.	<i>Comparative Fit Index (CFI)</i>	0,99	Fit

Tabel 4.11 Analisis Pada Skala *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)* Dimensi Teman

No	Indeks Model Fit	Nilai	Model
1.	Nilai <i>Chi Square</i>	Value x4: 45,27 df: 24 P-value:0,00541	
2.	Nilai RMSEA	0,065	Fit
3.	Nilai SRMR	0,029	Fit
4.	Comparative Fit Index (CFI)	0,99	Fit

Tabel 4.12 Analisis Pada Skala *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)* Dimensi Teman Dekat

No	Indeks Model Fit	Nilai	Model
1.	Nilai <i>Chi Square</i>	Value x5: 45,27 df: 24 P-value:0,00541	
2.	Nilai RMSEA	0,065	Fit
3.	Nilai SRMR	0,029	Fit
4.	Comparative Fit Index (CFI)	0,99	Fit

### 4.3.3 Gim Addiction Scale (GAS)

Uji CFA ini digunakan menguji validitas konstruk dan memenuhi asumsi *unidimensional* pada variabel GAS, yaitu skala GAS menjadi *unidimensional* karena pada uji CFA terdapat hasil yang tidak *significant*, dengan nilai RMSEA sebesar 0,81 dan sudah tidak ada lagi item perdimensi yang bisa di *drop* sehingga skala GAS ini dijadikan *unidimensional* agar mencapai pada nilai yang baik yaitu kurang dari  $<0,080$ . Pada hasil uji ini memiliki hasil indeks model yang *fit* dengan nilai *chi square* sebesar 69,98 dengan *degree of freedom* atau (DF) sebesar 24 dan p value 0,00040, apabila jumlah responden semakin besar maka semakin besar juga nilai *chi square*, maka model ini dilakukan dengan cara melakukan nilai RMSEA yaitu dengan nilai 0,069 atau nilai  $p < 0,05$  yang menandakan bahwa model *fit*. Serta melakukan *cross check* dengan menggunakan CFI nilai CFI dalam penelitian ini adalah 0,99 model tersebut dapat dikatakan baik, karena nilai CFI semakin baik apabila mendekati 1, maka dengan ini model GAS dianggap memiliki model yang *fit*. Skala ini terdiri dari 7 dimensi yaitu dimensi yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdarwal conflict*, dan *problems* masing-masing memiliki 3 aitem dan total 10 aitem yang dipertahankan setelah melakukan *cross check* adalah aitem 1, 2, 3, 6, 7, 10, 12, 14, 15, dan 19 berikut 11 aitem yang didrop yaitu aitem 4, 5, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18 dan 21.

Tabel 4.13 Analisis Pada *Gim Addiction Scale (GAS)*

No	Indeks Model Fit	Nilai	Model
1.	Nilai <i>Chi Square</i>	Value Y: 69,98 df: 24 P-value: 0,00040	
2.	Nilai RMSEA	0,069	Fit
3.	Nilai SRMR	0,029	Fit
4.	<i>Comparative Fit Index (CFI)</i>	0,99	Fit

#### 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Konstruk

Berikut ini hasil uji reliabilitas konstruk pada variabel Loneliness atau Kesepian dalam kecanduan Gim.

Tabel 4.14 Reliabilitas Konstruk Variabel *Loneliness*

Variabel	No Item	Factor Loading	Beta <sup>2</sup>	Error
<i>Loneliness</i>	Item1	0,78	0,608	0,392
	Item3	0,550	0,303	0,698
	Item6	0,770	0,593	0,407
	Item9	0,850	0,723	0,278
	Item10	0,780	0,608	0,392
	Item15	0,610	0,372	0,628

Item19	0,760	0,578	0,422
Sum	5,100	3,784	3,216
Sum^2	26,010		
Average		0,541	0,890
		<b>AVE</b>	<b>CR</b>

Berdasarkan uji konstruk terhadap item *Loneliness* atau kesepian bisa dilihat bahwa nilai dari nilai AVE yaitu 0,541 yakni lebih dari  $>0,05$  dan untuk CR yaitu 0,890 lebih dari  $>0,80$  dapat dikatakan reliabel. hal ini menunjukkan item tersebut reliabel untuk penelitian selanjutnya.

*Tabel 4. 15 Uji Reliabilitas Variabel MSPSS atau Dukungan Sosial family atau keluarga*

Variabel	No Item	Factor Loading	Beta^2	Error
Family	Item1	0,94	0,884	0,116
	Item2	0,860	0,740	0,260
	Item4	0,920	0,846	0,154
	Sum	2,720	2,470	0,530
	Sum^2	7,398		
	Average			0,823
			<b>AVE</b>	<b>CR</b>

Berdasarkan uji konstruk terhadap item MSPSS dimensi *family* atau keluarga bisa dilihat bahwa nilai dari nilai AVE yaitu 0,823 yakni lebih dari >0,05 dan untuk CR yaitu 0,933 lebih dari >0,80 dapat dikatakan reliabel. hal ini menunjukkan item tersebut reliabel untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.16 Uji Reliabilitas Variabel MSPSS Dimensi *Friends* atau Teman

Variabel	No Item	Factor Loading	Beta <sup>2</sup>	Error
Friends	Item5	0,98	0,960	0,040
	Item8	0,810	0,656	0,344
	Sum	1,790	1,617	0,384
	Sum <sup>2</sup>	3,240		
	Average		0,808	0,893
			<b>AVE</b>	<b>CR</b>

Berdasarkan uji konstruk terhadap item MSPSS dimensi *friends* atau teman bisa dilihat bahwa nilai dari nilai AVE yaitu 0,808 yakni lebih dari >0,05 dan untuk CR yaitu 0,893 lebih dari >0,80 dapat dikatakan reliabel. hal ini menunjukkan item tersebut reliabel untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.17 Uji Reliabilitas Variabel *MSPSS Significant Other* atau Teman Dekat

Variabel	No Item	Factor Loading	Beta <sup>2</sup>	Error
Friends	Item9	0,92	0,846	0,154
	Item10	0,910	0,828	0,172
	Item11	0,930	0,865	0,135
	Item12	0,940	0,884	0,116
	Sum	3,700	3,423	0,577
	Sum <sup>2</sup>	13,690		
	Average		0,856	0,960
			<b>AVE</b>	<b>CR</b>

Berdasarkan uji konstruk terhadap item MSPSS dimensi *significant other* atau teman dekat bisa dilihat bahwa nilai dari nilai AVE yaitu 0,856 yakni lebih dari >0,05 dan untuk CR yaitu 0,960 lebih dari >0,80 dapat dikatakan reliabel. hal ini menunjukkan item tersebut reliabel untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 4.18 Uji Reliabilitas Variabel GAS atau Kecanduan Gim

Variabel	No Item	Factor loading	Beta <sup>2</sup>	Error
	Item1	0,84	0,706	0,294
	Item2	0,640	0,410	0,590
	Item3	0,660	0,436	0,564
	Item4	0,850	0,723	0,278
	Item5	0,600	0,360	0,640
	Item6	0,840	0,706	0,294
	Item7	0,880	0,774	0,226
	Item8	0,850	0,723	0,278
	Item9	0,870	0,757	0,243
	Item10	0,720	0,518	0,482
	Sum	7,50	6,111	3,889
	Sum <sup>2</sup>	60,063		
	Average		0,611	0,939
			<b>AVE</b>	<b>CR</b>

Berdasarkan uji konstruk terhadap item GAS dimensi dekat bisa dilihat bahwa nilai dari nilai AVE yaitu 0,611 yakni lebih dari >0,05 dan untuk CR yaitu 0,939 lebih dari >0,80 dapat dikatakan reliabel. hal ini menunjukkan item tersebut reliabel untuk penelitian selanjutnya.

## 4.5 Analisis Deskriptif

Tabel 4.19 Hasil Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jenis Kelamin	209	1	2	1.43	496
Kesepian	209	7	28	16.56	4.985
Dukungan Sosial Keluarga	209	3	12	8.40	2.432
Dukungan Sosial Teman	209	2	8	5.44	1.712
Dukungan Sosial Teman Dekat	209	4	16	10.72	3.646
Kecanduan Gim	209	10	10	28.53	7.397
Valid N(Listwise)	209				

Pengukuran deskriptif statistik ini perlu dilakukan karena untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (Mean), tertinggi (Max), terendah (Min), dan standar deviasi dari masing-masing variabel (Saat & Mania, 2020) antara lain variabelnya yaitu jenis kelamin (X1), kesepian (X2), dukungan sosial keluarga (X3), dukungan sosial teman (X4), dukungan sosial teman dekat (X5) dan kecanduan Gim (Y).

Berdasarkan tabel hasil analisis deskriptif, didapatkan hasil bahwa

- a. Variabel jenis kelamin (X1), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 1 sedangkan nilai maksimum sebesar 2 , nilai rata-rata jenis kelamin sebesar 1.43 dan standar deviasi data jenis kelamin adalah .496
- b. Variabel kesepian (X2), dari data tersebut bisa di deskripsikan bahwa nilai minimum 7 sedangkan nilai maksimum sebesar 28 , nilai rata-rata kesepian sebesar 16.65 dan standar deviasi data kesepian adalah 4.985
- c. Variabel dukungan sosial keluarga (X3), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 3 sedangkan nilai maksimum sebesar 12, nilai rata-rata dukungan sosial keluarga sebesar 8.4 dan standar deviasi data dukungan sosial keluarga adalah 2.432
- d. Variabel dukungan sosial teman (X4), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 2 sedangkan nilai maksimum sebesar 8 , nilai rata-rata dukungan sosial teman sebesar 5.44 dan standar deviasi data dukungan sosial teman adalah 1.712
- e. Variabel dukungan sosial teman dekat (X5), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 4 sedangkan nilai maksimum sebesar 16, nilai rata-rata dukungan sosial teman dekat sebesar 10.72 dan standar deviasi data dukungan sosial teman dekat adalah 3.646
- f. Variabel kecanduan Gim (Y), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai minimum 10 sedangkan nilai maksimum sebesar 40, nilai rata-rata kecanduan Gim sebesar 28.53 dan standar deviasi data kecanduan Gim adalah 7.397

#### 4.5.1 Data Deskriptif Jenis Kelamin

Tabel 4.20 Distribusi Data Deskriptif Jenis Kelamin

Pengukuran	Nilai
Mean	1.43
Median	1.00
Standar Deviasi	.496
Varians	.246
Nilai Minimum	1
Nilai Maksimum	2

Bedasarkan tabel 4.20 dapat dilihat bahwa variabel jenis kelamin memiliki mean 1.43, median 1.00, standar deviasi .496, varians .246, nilai minimum 1 dan nilai maksimum 2.

#### 4.5.2 Data Deskriptif Kesepian

Variabel kesepian menggunakan alat ukur yang dikembangkan oleh Russel, (1996) yang diadaptasi oleh Davie Yundianto M.spi. Setelah proses uji keterbacaan dan penilaian oleh parah ahli, memiliki jumlah total 20 butir yang kemudian diberikan kepada responden sebanyak 209 responden.

Tabel 4.21 Distribusi Data Deskriptif Kesepian

Pengukuran	Nilai
Mean	16.56
Median	16.00
Standar Deviasi	4.985
Varians	.24.853
Nilai Minimum	7
Nilai Maksimum	28

Bedasarkan tabel 4.21 dapat dilihat bahwa variabel kesepian memiliki mean 16.56, median 16.00, standar deviasi 4.985, varians .24.853, nilai minimum 7 dan nilai maksimum 28.

#### 4.5.2.1 Kategorisasi Kesepian

Pembagian kategori kesepian dibagi menjadi tiga skor yaitu tinggi, sedang dan rendah. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan mean yang dihasilkan dari SPSS, yang dapat dilihat pada table 4.19. berikut penjelsan tentang pembagian kategorisasi skor untuk variabel kesepian:

Rendah Jika  $= X < (\text{Mean} - \text{Std Deviation})$

Sedang Jika  $= (\text{Mean} - \text{Sd}) \leq X < (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tinggi Jika  $= X \geq (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tabel 4.22 Kategorisasi Skor Kesenian

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 11,575$	33	15,8%
Sedang	$11,575 \leq X < 21,545$	130	62,2%
Tinggi	$X \geq 21,545$	46	22%
Total		209	100%

#### 4.5.3 Data Deskriptif Dukungan Sosial Keluarga

Variabel dukungan sosial keluarga menggunakan alat ukur yang diadaptasi oleh Sulistiani & Febrian Kristiana, (2022) yaitu, *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS) . Setelah proses uji keterbacaan dan penilaian oleh parah ahli, memiliki jumlah total 12 butir yang memiliki 3 dimensi kemudian diberikan kepada responden sebanyak 209 responden.

Tabel 4.23 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Dukungan Sosial Keluarga

Pengukuran	Nilai
Mean	8.40
Median	9.00
Standar Deviasi	2.432
Varians	5.915
Nilai Minimum	3
Nilai Maksimum	12

Berdasarkan tabel 4.23 dapat dilihat bahwa variabel dukungan sosial keluarga memiliki mean 8.40, median 9.00, standar deviasi 2.432, varians 5.915, nilai minimum 3 dan nilai maksimum 12.

#### 4.5.3.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Keluarga

Pembagian kategori dukungan sosial keluarga dibagi menjadi tiga skor yaitu tinggi, sedang dan rendah. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan mean yang dihasilkan dari SPSS, yang dapat dilihat pada table 4.19. berikut penjelasan tentang pembagian kategorisasi skor untuk variabel dukungan sosial keluarga:

Rendah Jika  $= X < (\text{Mean} - \text{Std Deviation})$

Sedang Jika  $= (\text{Mean} - \text{Sd}) \leq X < (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tinggi Jika  $= X \geq (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tabel 4. 24 Kategorisasi Skor Dukungan Keluarga

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 5,968$	38	18,2%
Sedang	$5,968 \leq X < 10,832$	128	61,2%
Tinggi	$X \geq 10,832$	43	20,6%
Total		209	100%

#### 4.5.4 Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman

Variabel dukungan sosial teman menggunakan alat ukur yang diadaptasi oleh Sulistiani & Febrian Kristiana, (2022) yaitu, *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS) . Setelah proses uji keterbacaan dan penilaian oleh parah ahli, memiliki jumlah total 12 butir yang memiliki 3 dimensi kemudian diberikan kepada responden sebanyak 209 responden.

Tabel 4.25 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman

Pengukuran	Nilai
Mean	5.44
Median	6.00
Standar Deviasi	1.712
Varians	2.930
Nilai Minimum	2
Nilai Maksimum	8

Berdasarkan tabel 4.25 dapat dilihat bahwa variabel dukungan sosial teman memiliki mean 5.44, median 6.00, standar deviasi 1.712, varians 2.930, nilai minimum 2 dan nilai maksimum 8.

#### 4.5.4.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Teman

Pembagian kategori dukungan sosial teman dibagi menjadi tiga skor yaitu tinggi, sedang dan rendah. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan mean yang dihasilkan dari SPSS, yang dapat dilihat pada table 4.19. berikut penjelsan tentang pembagian kategorisasi skor untuk variabel dukungan sosial teman:

Rendah Jika  $= X < (\text{Mean} - \text{Std Deviation})$

Sedang Jika  $= (\text{Mean} - \text{Sd}) \leq X < (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tinggi Jika  $= X \geq (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tabel 4.26 Kategorisasi Skor Dukungan Sosial Teman

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 3,728$	35	16,7%
Sedang	$3,728 \leq X < 7,152$	147	70,3%
Tinggi	$X \geq 7,152$	27	12,9%
Total		209	100%

#### 4.5.5 Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman Dekat

Variabel dukungan sosial teman dekat menggunakan alat ukur yang diadaptasi oleh Sulistiani & Febrian Kristiana, (2022) yaitu, *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS) . Setelah proses uji keterbacaan dan penilaian oleh parah ahli, memiliki jumlah total 12 butir yang memiliki 3 dimensi kemudian diberikan kepada responden sebanyak 209 responden.

Tabel 4.27 Distribusi Data Deskriptif Dukungan Sosial Teman Dekat

Pengukuran	Nilai
Mean	10.72
Median	12.00
Standar Deviasi	3.646
Varians	13.290
Nilai Minimum	4
Nilai Maksimum	16

Berdasarkan tabel 4.27 dapat dilihat bahwa variabel dukungan sosial teman dekat memiliki mean 10.72, median 12.00, standar deviasi 3.646, varians 13.290, nilai minimum 4 dan nilai maksimum 16.

#### 4.5.5.1 Kategorisasi Dukungan Sosial Teman Dekat

Pembagian kategori dukungan sosial teman dekat dibagi menjadi tiga skor yaitu tinggi, sedang dan rendah. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan mean yang dihasilkan dari SPSS, yang dapat dilihat pada table 4.19. berikut penjelasan tentang pembagian kategorisasi skor untuk variabel dukungan sosial teman dekat:

Rendah Jika  $= X < (\text{Mean} - \text{Std Deviation})$

Sedang Jika  $= (\text{Mean} - \text{Sd}) \leq X < (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tinggi Jika  $= X \geq (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tabel 4.28 Kategorisasi Skor Dukungan Sosial Teman Dekat

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Rendah	$X < 7,074$	61	29,2%
Sedang	$7,074 \leq X < 14,366$	114	54,5%
Tinggi	$X \geq 14,366$	34	16,3%
Total		209	100%

#### 4.5.6 Data Deskriptif Kecanduan Gim

Variabel kecanduan gim menggunakan alat ukur yang dikembangkan oleh Lemmens et al., (2009). Setelah proses uji keterbacaan dan penilaian oleh parah ahli, memiliki jumlah total 21 butir yang kemudian diberikan kepada responden sebanyak 209 responden.

Tabel 4.29 Distribusi Data Deskriptif Kecanduan Gim

<b>Pengukuran</b>	<b>Nilai</b>
Mean	28.53
Median	31.00
Standar Deviasi	7.397
Varians	54.712
Nilai Minimum	10
Nilai Maksimum	40

Bedasarkan tabel 4.29 dapat dilihat bahwa variabel kecanduan gim memiliki mean 28.53, median 31.00, standar deviasi 7.397, varians 54.712, nilai minimum 10 dan nilai maksimum 40.

#### 4.5.6.1 Kategorisasi Kecanduan Gim

Pembagian kategori dukungan sosial teman dekat dibagi menjadi tiga skor yaitu tinggi, sedang dan rendah. Klasifikasi ini dilakukan berdasarkan mean yang dihasilkan dari SPSS, yang dapat dilihat pada table 4.19. berikut penjelasan tentang pembagian kategorisasi skor untuk variabel dukungan sosial teman dekat:

Rendah Jika  $= X < (\text{Mean} - \text{Std Deviation})$

Sedang Jika  $= (\text{Mean} - \text{Sd}) \leq X < (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tinggi Jika  $= X \geq (\text{Mean} + \text{Std Deviation})$

Tabel 4.30 Kategorisasi Skor Kecanduan Gim

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 21,133$	39	18,7%
Sedang	$21,133 \leq X < 35,927$	132	63,2%
Tinggi	$X \geq 35,927$	38	18,2%
Total		209	100%

## 4.6 Hasil Uji Asumsi (Normalitas, Linearitas, Heteroskedastisitas, Multikolaritas)

### 4.6.1 Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini, penghitungan uji normalitas data menggunakan chi square pada data residu variabel jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat dan kecanduan Gim. Data akan berdistribusi normal apabila sig atau p-value lebih besar dari taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) atau  $p > 0,05$ . Hasil uji normalitas data residual pada variabel jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat dan kecanduan Gim dapat dilihat pada tabel 4.26

Tabel 4.31 Hasil Uji Normalitas

Variabel	P	$\alpha$	Interpretasi
Data residu Variabel Jenis Kelamin, Dukungan Sosial Keluarga, Dukungan sosial Teman, Dukungan Sosial Teman Dekat dan Kecanduan Gim	1,00	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan pada tabel 4.31 Dapat dilihat bahwa kelima variabel memiliki sig atau p-value lebih besar dari taraf signifikansi ( $\alpha =$

0,05). Hal ini menunjukkan bahwa variabel jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat dan kecanduan Gim berdistribusi normal atau normalitas penyebaran data terpenuhi.

#### 4.6.2 Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk menguji hubungan antara variabel jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat dan kecanduan Gim apakah tergolong linear atau tidak. Menurut Djazari (2013) jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity  $>$  alpha (0,05) maka nilai tersebut linear, maka dapat disimpulkan bahwa model memiliki hubungan linear antara variabel yang diuji. Namun dalam penelitian ini menggunakan linearitas melihat pada kolom linearity yaitu syaratnya harus dibawah 0,005 kelima variabel ini bisa dikatakan linear apabila nilai *Linearity*  $<$ (0,05). Linearitas antara variabel jenis kelamin, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat dan kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel:

Linearitas antara variabel Jenis Kelamin dan Kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel 4.32

Tabel 4.32 Hasil Uji Linearitas Jenis Kelamin

Variabel	P	$\alpha$	Interpretasi
Jenis Kelamin dan Kecanduan Gim	0,378	$<$ 0,05	Tidak Linear

Linearitas antara variabel Kesepian dan Kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel 4.33

Tabel 4.33 Uji Linearitas Kesepian dan Kecanduan Gim

<b>Variabel</b>	<b>P</b>	<b><math>\alpha</math></b>	<b>Interpretasi</b>
Kesepian dan Kecanduan Gim	0,000	<0,05	Linear

Linearitas antar variabel Dukungan sosial keluarga dan Kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel 4.34

Tabel 4.34 Uji Linearitas Dukungan Sosial Keluarga dan kecanduan Gim

<b>Variabel</b>	<b>P</b>	<b><math>\alpha</math></b>	<b>Interpretasi</b>
Dukungan sosial keluarga dan Kecanduan Gim	0,000	<0,05	Linear

Linearitas antar variabel Dukungan sosial teman dan Kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel 4.35

Tabel 4.35 Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman dan Kecanduan Gim

<b>Variabel</b>	<b>P</b>	<b><math>\alpha</math></b>	<b>Interpretasi</b>
Dukungan sosial teman dan Kecanduan Gim	0,000	<0,05	Linear

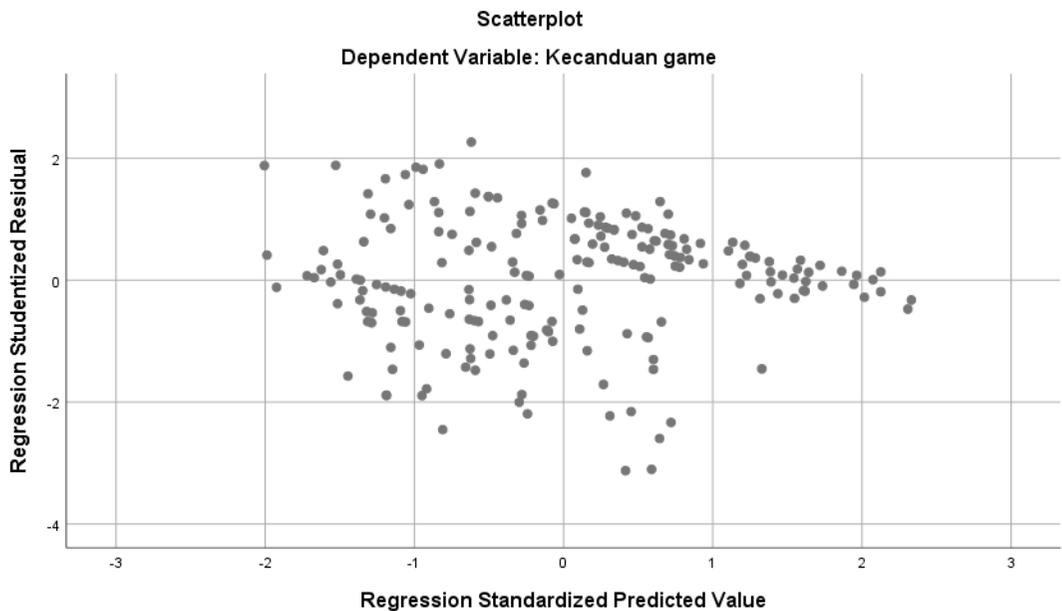
Linearitas antar variabel Dukungan sosial teman dekat dan Kecanduan Gim dapat dilihat melalui tabel 4.36

Tabel 4.36 Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman Dekat dan Kecanduan Gim

Variabel	P	$\alpha$	Interpretasi
Dukungan sosial teman dekat dan Kecanduan Gim	0,000	<0,05	Linear

#### 4.6.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi kalsik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varians dan residual untuk semua pengamatan pada variabel regresi. Menurut Sunjoyo (2013) ialah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians residual satu pepengamatan-pengamatan yang lainnya, dan model regresi yang memenuhi persyaratan ialah memiliki kesamaan terhadap varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. Persyaratannya yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedasitisitas yaitu cara untuk melihat ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas dengan melihat Scatterplot



Gambar 4.9 Scatterplot Linieritas Jenis Kelamin, Kesepian, Dukungan Sosial Keluarga, Dukungan Sosial Teman, Dukungan Sosial Teman Dekat Dan Kecanduan Gim

Apabila titik-titik tersebar dan tidak berpola serta dimulai dari garis diatas 0 X dan diatas garis 0 Y maka Scatterplot tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### 4.6.4 Hasil Uji Multikolinearitas

Data yang baik tidak terjadi multikolinearitas, ketentuannya adalah jika nilai *tolerance* diatas 0,01 atau VIF kurang 10,00 Menurut Sunjoyo (2013) memiliki tujuan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi terhadap variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Jika terdapat korelasi yang tinggi terhadap variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu.

Tabel 4.37 Hasil Uji Multikolinearitas

<b>Variabel</b>	<b>Tolerance</b>	<b>VIF</b>	<b>Keterangan</b>
Jenis Kelamin	0,958	1.044	Tidak terjadi Multikolinearitas
Kesepian	0,721	1,387	Tidak terjadi Multikolinearitas
Dukungan Sosial keluarga	0,460	2,174	Tidak terjadi Multikolinearitas
Dukungan Sosial Teman	0,420	2,383	Tidak terjadi Multikolinearitas
Dukungan Sosial Teman Dekat	0,460	2,174	Tidak terjadi Multikolinearitas

## 4.7 Hasil Analisis Uji Korelasi

### 4.7.1 Analisis Hasil Uji Korelasi

Tabel 4.38 Uji Korelasi *Pearson*

Variable		Uji Hipotesis		Kesimpulan
		$\rho$	$\alpha$	
Jenis Kelamin	Kesepian	0,599	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Keluarga	0,147	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman	0,796	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman Dekat	0,341	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Kecanduan <i>Gim</i>	0,378	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
Kesepian	Jenis Kelamin	0,599	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Keluarga	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman Dekat	0,000	0,05	Terdapat Hubungan

	Kecanduan Gim	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Keluarga	Jenis Kelamin	0,147	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Kesepian	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman Dekat	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Kecanduan <i>Gim</i>	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Teman	Jenis Kelamin	0,796	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Kesepian	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Keluarga	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman Dekat	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Kecanduan <i>Gim</i>	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Teman Dekat	Jenis Kelamin	0,341	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
	Kesepian	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Keluarga	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
	Dukungan Sosial Teman	0,000	0,05	Terdapat Hubungan

Kecanduan <i>Gim</i>	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Kecanduan Jenis Kelamin Gim	0,378	0,05	Tidak Terdapat Hubungan
Kesepian	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Keluarga	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Teman	0,000	0,05	Terdapat Hubungan
Dukungan Sosial Teman Dekat	0,000	0,05	Terdapat Hubungan

Dilakukan uji korelasi pearson dengan mencari hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y). jika nilai signifikansi  $p < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat hubungan signifikan positif antara setiap variabel yang diteliti. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil bahwa :

- Tidak terdapat hubungan antara variabel jenis kelamin dengan seluruh variabel lainnya, dibuktikan dengan hasil  $p > 0,05$ .
- Terdapat hubungan signifikan antara variabel kesepian dengan variabel dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat, dan kecanduan Gim. Dibuktikan dengan hasil  $p$  yaitu  $0,000 < 0,05$ .
- Terdapat hubungan signifikan antara variabel dukungan sosial keluarga dengan variabel kesepian, dukungan sosial teman, dukungan sosial teman dekat, dan kecanduan Gim. Dibuktikan dengan hasil  $p$  yaitu  $0,000 < 0,05$ .

- d. Terdapat hubungan signifikan antara variabel dukungan sosial teman dengan variabel kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman dekat, dan kecanduan Gim. Dibuktikan dengan hasil p yaitu  $0,000 < 0,05$ .
- e. Terdapat hubungan signifikan antara variabel dukungan sosial teman dekat dengan variabel kesepian dengan variabel dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan kecanduan Gim. Dibuktikan dengan hasil p yaitu  $0,000 < 0,05$
- f. Terdapat hubungan signifikan antara variabel kecanduan Gim dengan variabel kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan dukungan sosial teman dekat. Dibuktikan dengan hasil p yaitu  $0,000 < 0,05$ .

## 4.8 Hasil Analisis Uji Regresi

### 4.8.1. Uji Hipotesis

Menurut Sunjoyo (2013) analisis berganda adalah analisis berganda (*multiple regression*) tentang hubungan antara satu dependen variabel dengan dua atau lebih independen variabel yang mempengaruhi variabel dependennya.

*Tabel 4.39 Model Summary*

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R-square</b>
1	0,549	0,301

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,549 yang menandakan bahwa adanya hubungan antara pengaruh jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial teman, dukungan

sosial teman dekat, dukungan sosial keluarga terhadap kecanduan Gim adalah sebesar 54,9%. Sedangkan pada koefisien determinasi (R-square) didapatkan hasil sebesar 0,301 yang menandakan bahwa pengaruh jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman dan dukungan sosial teman dekat, terhadap kecanduan Gim adalah sebesar 30,1%.

Tabel 4.40 Uji Regresi Ganda (*Anova*)

<b>Model</b>		<b><i>Sum of Squares</i></b>	<b>Df</b>	<b><i>Mean Square</i></b>	<b>F</b>	<b>Sig</b>
1	Regression	3426,984	5	685,397	17,495	< 0,001
2	Residual	7953,064	203	39,178		
Total		11380,048	208			

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai signifikansi atau probabilitas yaitu sebesar 0,001. Pada penelitian ini interval kepercayaan 95% atau Tingkat signifikansi 5%, artinya untuk menunjukkan adanya pengaruh, nilai signifikansi (P) (< 0,05) . Dalam penelitian ini, nilai  $p < 0,001$  yang menyatakan bahwa  $p < 0,05$  adanya pengaruh nyata atau signifikan antara jenis kelamin, kesepian, sosial keluarga, dukungan sosial teman dan dukungan sosial teman dekat terhadap kecanduan Gim.

Tabel 4.41 Uji Regresi Ganda (*Coefficients*)

Model	<i>Standardized Coefficients</i>	
	<i>Beta</i>	Sig.
1 (Constant)		23,542
Jenis Kelamin	0,072	0,232
Kesepian	0,384	<0,001
Dukungan Sosial Keluarga	-0,86	0,323
Dukungan Sosial Teman	0,011	0,902
Dukungan Sosial Teman Dekat	-0,186	<0,033

Berdasarkan hasil tabel *Coefficients*, dapat diuraikan persamaan regresi berganda yaitu:

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \beta_4X_4 + \beta_5X_5 + e$$

$$Y = (23,54) + 0,232X_1 + 0,001X_2 - 0,323X_3 + 0,902X_4 - 0,033X_5 + e$$

Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis :

H<sub>a</sub> diterima apabila probabilitas (p) < 5%

H<sub>o</sub> ditolak apabila probabilitas (p) > 5%,

Didapatkan nilai *standardized coefficients beta* pada variabel jenis kelamin sebesar 0,072 yaitu berpengaruh positif, kesepian memiliki nilai 0,384 yang menunjukkan pengaruh positif, dukungan sosial keluarga memiliki pengaruh yang negatif dengan nilai *standardized coefficients beta* sebesar -0,86, dukungan sosial teman memiliki nilai sebesar 0,011 yang menunjukkan adakan pengaruh yang positif dan dukungan sosial teman dekat memiliki pengaruh yang negatif dengan nilai sebesar -0,186. konstanta positif sebesar 23,542 yang menunjukkan adanya pengaruh positif. Tanda positif artinya menunjukkan pengaruh yang searah antara antara jenis kelamin, kesepian, dukungan sosial keluarga, dukungan sosial teman, dan dukungan sosial teman dekat dengan kecanduan Gim. Namun juga dilihat dari nilai signifikansi yang ada, yaitu sebagai berikut:

- a. Nilai koefisien regresi untuk variabel jenis kelamin (X1) yaitu sebesar 0,232. Hal ini menunjukkan nilai  $p > 0,05$  maka,  $H_0$  ditolak dengan kesimpulan bahwa tidak adanya pengaruh antar variabel independen dengan variabel dependen.
- b. Nilai koefisien regresi untuk variabel kesepian (X2) yaitu sebesar  $< 0,001$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $p < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, dengan kesimpulan bahwa adanya pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.
- c. Nilai koefisien regresi untuk variabel dukungan sosial keluarga (X3) yaitu sebesar 0,323. Nilai tersebut menunjukkan  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dengan kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.
- d. Nilai koefisien regresi untuk variabel dukungan sosial teman (X4) yaitu sebesar 0,902. Hal ini menunjukkan  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dengan kesimpulan bahwa tidak adanya pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.

- e. Nilai koefisien regresi untuk variabel dukungan sosial teman dekat (X5) yaitu sebesar 0,033 Hal ini menunjukkan bahwa  $p < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, dan disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.

#### 4.9 Pembahasan

Berdasarkan analisis hipotesis terkait jenis kelamin, ditemukan bahwa jenis kelamin tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kecanduan Gim. Artinya, baik laki-laki maupun perempuan memiliki peluang yang sama untuk mengalami kecanduan Gim. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mauboy & Siagian (2022) yang juga menemukan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara jenis kelamin dan kecanduan Gim. Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Siagian, (2022) dalam penelitian ini, ditemukan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki dengan jumlah 49 responden (55,1%), sedangkan responden perempuan berjumlah 40 orang (44,9%). Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan jumlah responden antara laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini. Peneliti berasumsi bahwa tingkat kecanduan game cenderung lebih tinggi pada siswa laki-laki daripada siswa perempuan yang juga mengalami kecanduan dalam bermain game online. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Miswanto \*, (2020) telah dilakukan analisis untuk melihat adanya perbedaan dalam tingkat kecanduan Game Online antara siswa laki-laki dan perempuan di MAN 2 Model Medan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Berdasarkan analisis regresi yang dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa adanya pengaruh signifikan antara kesepian dan kecanduan Gim. Dalam sampel penelitian, sebagian besar responden mengalami kesepian beberapa kali dalam seminggu, dan hal ini mempengaruhi perilaku mereka

dalam bermain Gim. Kesepian cenderung mendorong individu untuk mencari pelarian dalam bermain Gim. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspalani & Awalya, (2021) tentang hubungan antara kesepian dan kecerdasan emosi dengan penggunaan Gim *online*, yang menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan kesepian atau *Loneliness* pada siswa SMP Negeri 1 Kabupaten Temanggung termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa tingkat kesepian yang tinggi berhubungan dengan penggunaan Gim online yang lebih intensif. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan oleh seseorang, semakin tinggi pula intensitas mereka dalam bermain Gim online, dan sebaliknya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lebho et al., (2020) ditemukan hasil uji regresi logistik yang menunjukkan bahwa individu yang tidak mengalami kesepian memiliki peluang 7,98 kali lebih rendah untuk mengalami kecanduan dalam bermain Gim online dibandingkan dengan individu yang mengalami kesepian. Temuan ini mengindikasikan bahwa orang yang mengalami kecanduan Gim online mungkin menggunakan permainan tersebut sebagai cara untuk menghindari atau mengatasi rasa kesepian yang mereka rasakan.

Sejalan dengan penelitian Mursyad et al.,(2019) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif terhadap kesepian dengan kecenderungan *internet gaming disorder* atau kecanduan Gim *online* pada pemain *battel royal game*, yang telah menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian seseorang maka semakin tinggi juga kecenderungan Gim *online*, Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat kesepian maka semakin rendah kecenderungan Gim *online*.

Sejalan dengan penelitian Sari & Hasanah (2020) hasil penelitian ini juga menunjukkan temuan yang serupa. Dalam penelitian tersebut, ditemukan

bahwa terdapat korelasi antara tingkat kesepian dan tingkat kecanduan dalam bermain game online. Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa tingkat kesepian yang meningkat dapat berkontribusi pada tingginya tingkat kecanduan bermain game online, sementara tingkat kesepian yang menurun dapat menyebabkan rendahnya tingkat kecanduan bermain game online.

Seseorang yang mengalami tingkat kesepian yang tinggi seringkali mencari cara untuk mengurangi rasa kesepiannya, dan salah satu cara yang umum digunakan adalah dengan bermain Gim online. Namun, perlu diingat bahwa pola perilaku kecanduan dalam bermain Gim perlu diperhatikan, karena dapat mengganggu kegiatan sehari-hari individu pada masa dewasa awal. Selain itu, kecanduan Gim juga dapat berdampak negatif pada kemampuan akademis, pekerjaan, dan hubungan sosial individu dengan keluarga dan teman-teman. Penelitian ini mengungkapkan adanya hubungan yang signifikan antara dukungan sosial dari teman dekat dengan kecanduan dalam bermain Gim. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lebho et al., (2020) yang menyatakan bahwa seseorang cenderung bermain Gim online karena adanya kebutuhan psikologis, termasuk kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa afiliasi sosial dalam Gim memiliki peran yang sangat penting. Melalui permainan kooperatif atau multi pemain, hubungan kausal dan bermakna dapat terbentuk di antara komunitas Gim. Hal ini menunjukkan bahwa adanya afiliasi sosial diakui sebagai elemen yang paling berpengaruh dalam pengalaman bermain Gim.

Sejalan dengan penelitian Gunuc (2017) ditemukan bahwa individu yang mengalami kecanduan terhadap internet dan game digital cenderung membentuk kelompok teman dekat dengan individu yang juga mengalami kecanduan serupa. Di sisi lain, individu yang tidak mengalami kecanduan

cenderung membentuk kelompok dengan individu yang tidak mengalami kecanduan. Temuan ini menunjukkan adanya pola interaksi sosial yang berbeda antara individu yang kecanduan dan individu yang tidak kecanduan terhadap internet dan game digital.

Namun dalam penelitian ini menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara dukungan sosial keluarga dengan kecanduan dalam bermain Gim. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara dukungan sosial keluarga dan pola perilaku bermain Gim yang dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan Gim. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiva Fira Elvadari, (2023) menyatakan bahwa semakin rendah kelekatan orang tua kepada anaknya maka kecanduan Gim *Online* pada siswa akan semakin tinggi, begitu juga sebaliknya jika semakin tinggi kelekatan orang tua kepada anaknya maka akan semakin rendah kecanduan Gim *Online* yang dialami pada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ayu Andhany & Rosiana, (2019) berdasarkan analisis data yang dilakukan, ditemukan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara komunikasi interpersonal dalam keluarga dengan adiksi game online. Hasil perhitungan menggunakan teknik Rank Spearman menunjukkan adanya korelasi dengan tingkat signifikansi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi interpersonal dalam keluarga tidak mempengaruhi seseorang menjadi adiksi terhadap game online. Namun tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kolipah et al., (2016) Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan signifikan antara ketahanan fisik keluarga dengan kebiasaan bermain game online. Dapat disimpulkan bahwa tingkat ketahanan fisik keluarga yang moderat atau cukup baik memiliki dampak yang cukup besar terhadap kebiasaan anak dalam bermain game online. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk selalu mengawasi dan membatasi waktu bermain game

online anak mereka, serta memberikan pemahaman tentang potensi bahaya dari kebiasaan bermain game online.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hasil dukungan sosial dari teman tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola perilaku bermain gim yang menyebabkan kecanduan gim. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hermawan, (2019) menginterpretasikan hubungan sosial teman atau dukungan sosial yang tidak berpengaruh dengan kecanduan Gim bahwasanya adalah ketika orang memiliki lebih banyak teman dan hubungan yang kuat dengan mereka, mereka tidak perlu atau perlu menghabiskan waktu mereka di Gim *Online*, pada gilirannya mereka cenderung memiliki sikap yang baik terhadap pola perilaku bermain Gim *Online*. selain itu dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Rahayu ningrum (2019) hasil uji chi-square menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara dukungan sosial teman dengan gim online. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara dukungan sosial teman dengan adiksi Gim *online* pada remaja di SMPN Kota Padang.

Namun dukungan sosial keluarga, teman atau teman dekat sebenarnya juga dapat berpengaruh dalam penurunan perilaku kecanduan Gim, melalui hubungan keluarga yang harmonis, kelekatan orang tua, yang selalu mendukung apa yang dibutuhkan atau emosi yang tersampaikan maka akan terjalin dukungan sosial yang baik, dan lebih sering untuk berinteraksi dengan keluarga daripada bermain Gim. Dukungan sosial teman ataupun teman dekat juga dapat berpengaruh dalam penurunan perilaku Gim, dengan sikap atau kebiasaan teman yang baik seperti melakukan kegiatan yang positif bersama teman seperti lebih sibuk bermain secara langsung, yaitu bermain bola, ataupun teman yang sering melakukan kegiatan ekstrakurikuler disekolah akan berkemungkinan juga dapat berpengaruh terhadap individu yang kecanduan

Gim jadi individu tersebut ikut serta selalu kegiatan positif dari teman ataupun teman dekatnya.

Kesimpulannya adalah berdasarkan hasil penelitian ini, pengaruh terhadap kecanduan Gim hanya ditemukan pada variabel kesepian dan dukungan sosial teman dekat. Artinya, tidak ditemukan adanya pengaruh yang signifikan dari jenis kelamin, hubungan sosial keluarga, maupun hubungan sosial teman terhadap perilaku kecanduan Gim pada dewasa awal.

#### **4.10 Keterbatasan dalam Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa jenis kelamin, dukungan sosial keluarga, dan dukungan sosial teman tidak memiliki pengaruh terhadap kecanduan Gim yang berpengaruh ialah kesepian dan dukungan sosial teman dekat. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara umum hanya mendukung hipotesis kesepian dan dukungan sosial teman dekat. Jadi dalam penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat diperbaiki oleh penelitian dimasa depan dengan memasukan variabel lain yang mungkin berpengaruh dengan kecanduan Gim sehingga dapat memperluas pengaruh apa saja yang signifikan terhadap kecanduan Gim.

Kedua keterbatasan penelitian ini ialah jumlah sampel dewasa awal yang diambil datanya hanya yang berdomisili khusus di Jabodetabek. Hal ini mengakibatkan distribusi sampel tidak merata dan mungkin tidak mewakili populasi secara keseluruhan. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penelitian di masa depan dapat memperluas jangkauan sampel dengan mengambil responden dari luar domisili Jabodetabek.

Dan yang terakhir kendala dalam penelitian ini ialah jurnal yang akan dijadikan pendukung sulit untuk dicari, karena tidak sesuai dengan praduga peneliti yaitu adanya pengaruh terhadap dukungan sosial keluarga dan

dukungan sosial teman, sehingga dalam penulisan pembahasan sedikit dan terbatas serta pembahasan menjadi kurang baik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, ditemukan beberapa kesimpulan penting mengenai pengaruh antara kesepian, dukungan sosial dari teman dekat, terhadap kecanduan gim pada individu dewasa awal. Pertama, ditemukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara tingkat kesepian dan kecanduan gim. Artinya, semakin tinggi tingkat kesepian seseorang, semakin besar kemungkinan mereka mengalami kecanduan terhadap gim. Hal ini menunjukkan bahwa kesepian dapat menjadi faktor risiko yang berkontribusi terhadap perkembangan kecanduan gim pada individu dewasa awal.

Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa dukungan sosial dari teman dekat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan gim pada individu dewasa awal. Dukungan sosial yang diterima dari teman dekat dapat berkontribusi terhadap peningkatan kecanduan gim pada seseorang. Bentuk dukungan ini bisa beragam, mulai dari dukungan emosional, praktis, hingga informasional, yang umumnya diberikan oleh teman dekat. Kehadiran dukungan ini memberikan sumber daya bagi individu untuk mengatasi rasa kesepian dan mengurangi kebutuhan mereka untuk mencari hiburan melalui gim, yang pada akhirnya dapat memperkuat kecanduan mereka terhadap gim.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa jenis kelamin tidak memiliki hubungan positif yang signifikan dengan kecanduan gim pada individu dewasa awal. Artinya, baik pria maupun wanita memiliki potensi yang sama untuk mengalami kecanduan gim. Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan gim tidak terkait secara langsung dengan jenis kelamin individu.

Selanjutnya, penelitian ini juga meneliti pengaruh antara dukungan sosial dari keluarga terhadap kecanduan gim. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara dukungan sosial dari keluarga dan kecanduan gim pada individu dewasa awal. Hal ini menunjukkan bahwa dukungan sosial dari keluarga mungkin tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam mencegah atau mengurangi kecanduan gim pada individu dewasa awal.

Selain itu, penelitian ini juga meneliti pengaruh antara dukungan sosial dari teman terhadap kecanduan gim. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara dukungan sosial dari teman terhadap kecanduan gim pada individu dewasa awal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun dukungan sosial dari teman dapat memberikan manfaat dalam berbagai aspek kehidupan, namun tidak secara langsung terkait dengan kecanduan gim pada individu dewasa awal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian dan dukungan sosial dari teman dekat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan gim pada individu dewasa awal.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Pemerintah**

Dengan hasil penelitian ini diharapkan kepada pemerintah dapat memberikan edukasi yang baik terhadap masyarakat hak layak baik melalui media sosial maupun secara langsung, seperti diadakannya seminar tentang pengenalan apa saja faktor-faktor kecanduan Gim serta bahayanya kecanduan Gim secara rutin melalui sekolah atau seminar *online* yang dapat diakses secara gratis, yang diharapkan dari edukasi tersebut ialah dapat mengontrol pola perilaku bermain Gim setiap individu.

### **5.2.2 Masyarakat**

Dari hasil penelitian ini diharapkan pada masyarakat dapat dijadikan bahan referensi baru untuk menjadi orang tua, teman ataupun teman dekat yang baik dalam memberikan dukungan sosial. Serta pemahaman baru yang dapat memberikan gambaran terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan Gim. Sehingga dapat memberikan dukungan yang tepat dan membangun lingkungan yang sehat.

### **5.2.3 Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya yang meneliti dengan variabel yang sama diharapkan dapat memperluas dan memperbanyak referensi teori yang terkait dan penemuan fakta atau faktor lain dari berbagai negara lainnya terhadap variabel. Serta memperluas jangkauan populasi yang tidak berfokus pada domisili Jabodetabek saja. Serta diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambah variabel lain terhadap kecanduan Gim seperti pengaruh *self control*, pola asuh ataupun variabel yang lainnya.

## Daftar Pustaka

- Adiva Fira Elvadari. (2023). PERAN KELUARGA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160. <https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Ann Liebert, M., & Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. In *CyberPsychology & Behavior* (Vol. 1, Issue 3).
- Boren, J. P. (2017). Social Support. In *The International Encyclopedia of Organizational Communication* (pp. 1–10). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118955567.wbieoc191>
- Borghuis, J., Denissen, J. J. A., Sijtsma, K., Branje, S., Oberski, D., Meeus, W. H. J., & Koot, H. M. (2017). Supplemental Material for Big Five Personality Stability, Change, and Codevelopment Across Adolescence and Early Adulthood. *Journal of Personality and Social Psychology*. <https://doi.org/10.1037/pspp0000138.supp>
- Borzikowsky, C., & Bernhardt, F. (2018). Lost in virtual gaming worlds: Grit and its prognostic value for online game addiction. *American Journal on Addictions*, 27(5), 433–438. <https://doi.org/10.1111/ajad.12762>
- Chang, E., & Kim, B. (2020). School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis. *International Journal of Psychology*, 55(5), 822–831. <https://doi.org/10.1002/ijop.12645>
- Cohen, S. (1993). *Social Relationships and Health*.
- Damayanti, A. K., & Psikologi, R. F. (2019). KESIAPAN ANAK MASUK SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI TINGKAT INTELIJENSI DAN JENIS KELAMIN. *PSIKOVIDYA*, 23(1).
- Djazari, M., Rahmawati, D., & Nugroho, A. M. (2013). *PENGARUH SIKAP MENGHINDARI RISIKO SHARING DAN KNOWLEDGE SELF-EFFICACY TERHADAP INFORMAL KNOWLEDGE SHARING PADA MAHASISWA FISE UNY*.
- Dwi Ayu Andhany, F., & Rosiana, D. (2019). *Prosiding Psikologi Hubungan Komunikasi Intepersonal Keluarga Dengan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa di Kota Bandung Relation of*

*Family Interpersonal Communication and Addiction to Online Game Students in the City of.*

- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019). Analysis of Loneliness Levels and Digital Game Addiction of Middle School Students According to Various Variables. *World Journal of Education*, 9(1), 20. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n1p20>
- Griffiths, M. (2008). griffiths2008. *INTERNET AND VIDEO-GAME ADDICTION*.
- Griffiths, M. D. (2015). *Online Games, Addiction and Overuse of*. <https://doi.org/10.1002/9781118290743.wbiedcs044>
- Gunuc, S. (2017). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is Internet / digital game addiction contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2). <https://doi.org/10.5812/ijhrba.33681>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, F. E., Istiqomah, R. R., Fardani, A. R., Sukmana, J. D., & Auliya, H. N. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Community Services View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Hermawan, E. (2019). *KECANDUAN GAME DIGITAL ONLINE: MEMAHAMI DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP HUBUNGAN SOSIAL*.
- Hill<sup>^</sup>, C. A., & Christensen, A. J. (1989). *Affiliative Need, Different Types of Social Support, and Physical Symptoms*'.
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Jahja, Y. (2011). *PSIKOLOGI-PERKEMBANGAN-Yudrik-Jahja-pdf*. <https://id.scribd.com/document/401326113/PSIKOLOGI-PERKEMBANGAN-Yudrik-Jahja-pdf#>
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2016-March*, 3769–3780. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.470>

- Jo, H. sic, Na, E., & Kim, D. J. (2018). The relationship between smartphone addiction predisposition and impulsivity among Korean smartphone users. *Addiction Research and Theory*, 26(1), 77–84. <https://doi.org/10.1080/16066359.2017.1312356>
- Kanat, S. (2019). The Relationship Between Digital Game Addiction, Communication Skills and Loneliness Perception Levels of University Students. *International Education Studies*, 12(11), 80. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n11p80>
- Kibtyah<sup>1</sup>, M., Naqiya<sup>2</sup>, C., Niswah<sup>3</sup>, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. In *Counseling As Syamil* (Vol. 03, Issue 1).
- Kim, S., & Chun, J. S. (2023). The Impact of Parental and Peer Attachment on Gaming Addiction among Out-of-School Adolescents in South Korea: The Mediating Role of Social Stigma. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1). <https://doi.org/10.3390/ijerph20010072>
- Klein, N. A. (2020). Gender Roles. In *The Encyclopedia of Child and Adolescent Development* (pp. 1–9). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad480>
- Kolipah, S., Roekmini, S., Departemen, D., Kesehatan, P., Ilmu, D., Fakultas, P., & Masyarakat, K. (2016). *PENGARUH KETAHANAN KELUARGA TERHADAP KEGEMARAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SISWA SD DI KELURAHAN MULYOOREJO THE INFLUENCE OF FAMILY RESILIENCE TO A CRAZE FOR PLAYING ONLINE GAMES ON STUDENTS IN KELURAHAN MULYOOREJO*.
- Kort-Butler, L. A. (2017). Social Support Theory. In *The Encyclopedia of Juvenile Delinquency and Justice* (pp. 1–4). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118524275.ej dj0066>
- Lebho, M. A., Dinah, M., Lerik, C., Pasifikus, R., Wijaya, C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. In *Journal of Health and Behavioral Science* (Vol. 2, Issue 2).

- Lee, J. yeon, Ko, D. W., & Lee, H. (2019a). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction: A moderated mediation model. *Internet Research*, 29(2), 381–394. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2018-0020>
- Lee, J. yeon, Ko, D. W., & Lee, H. (2019b). Loneliness, regulatory focus, inter-personal competence, and online game addiction: A moderated mediation model. *Internet Research*, 29(2), 381–394. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2018-0020>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009a). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009b). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Li, M., & Zhu, M. (2023). Why do we resolutely prevent minors from indulging in online games. *International Studies of Economics*, 18(1), 120–134. <https://doi.org/10.1002/ise3.39>
- Maes, M., Vanhalst, J., & Qualter, P. (2020). Loneliness. In *The Encyclopedia of Child and Adolescent Development* (pp. 1–11). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.wecad158>
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Tolvanen, A., & Kääriäinen, M. (2019). Psychometric properties of the Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and problematic gaming behavior among Finnish vocational school students. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(3), 252–260. <https://doi.org/10.1111/sjop.12533>
- Maslihah, S. (2011). *STUDI TENTANG HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL, PENYESUAIAN SOSIAL DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMPIT ASSYFA BOARDING SCHOOL SUBANG JAWA BARAT.*

- Mauboy, I. G., & Siagian, E. (2022). *Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan*.
- Miswanto \*. (2020). *Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan*.
- Muhaimin, M., Aziz, N., & Ariffin, M. (2019). Problematic of massively multiplayer online game addiction in Malaysia. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 843, 749–760. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-99007-1\\_69](https://doi.org/10.1007/978-3-319-99007-1_69)
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). *Pengaruh Kesenian terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Battle Royale Game*. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>
- Myrseth, H., Olsen, O. K., Strand, L. Å., & Borud, E. K. (2017). Gaming behavior among conscripts: The role of lower psychosocial well-being factors in explaining gaming addiction. *Military Psychology*, 29(2), 128–142. <https://doi.org/10.1037/mil0000148>
- Nuryadi, Dewi Astut, T., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *SIBUKU MEDIA*. [www.sibuku.com](http://www.sibuku.com)
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. In *Developmental Medicine and Child Neurology* (Vol. 60, Issue 7, pp. 645–659). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Priadana, M. Prof. Dr. H. M. S., & Sunarsi, S. Pd. , M. M. CHt. , D. (2021). *Metode-Penelitian-Kuantitatif: Vol. volume 1*. <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Psikologi, S., Teknologi, D., Era, M., Baru, N., Siti Latipah, & Fajar Erikha. (2021). *PROSIDING KONFERENSI NASIONAL PSIKOLOGI KESEHATAN IV*. [www.yarsi.ac.id](http://www.yarsi.ac.id)
- 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>

- Russel. (1996). *UCLA LONELINESS SCALE VERSION 3 Description of Measure*.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian Sulaiman Saat*.
- Safarina, N., & Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094>
- Sahin, M., Keskin, S., & Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), 15–30. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100102>
- 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>
- Sekowski, M. (2022). Attitude Toward Death From the Perspective of Erik Erikson’s Theory of Psychosocial Ego Development: An Unused Potential. *Omega (United States)*, 84(3), 935–957. <https://doi.org/10.1177/0030222820921604>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Sugiyono. (2007). *Dokupdf\_com\_ebook\_statistik\_untuk\_peneli. Statistika Untuk Penelitian*.
- Sugiyono. (2022). METODE PENELITIAN: kuantitatif, Kualitatif dn R&D. In *METODE PENELITIAN: kuantitatif, Kualitatif dn R&D* (2nd ed.). ALFABETA, cv.
- Sulistiani, W., & Febrian Kristiana, I. (2022). VALIDATION OF THE INDONESIAN VERSION OF THE MULTIDIMENSIONAL SCALE OF PERCEIVED SOCIAL SUPPORT (MSPSS): A RASCH MODEL APPROACH. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 21, Issue 1).

- Sung, Y., Nam, T. H., & Hwang, M. H. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students. *Personality and Individual Differences, 154*.  
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109724>
- Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, A. (2013). *APLIKASI SPSS unuk SMART Riset (Program IBM SPSS 21.0)* (2nd ed.). ALFABETA, cv.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., Sim, D. E., Yu, C. H., & Wong, P. Y. (2020). The mediating effect of Internet gaming disorder's symptoms on loneliness and aggression among undergraduate students and working adults in Malaysia. *PsyCh Journal, 9*(1), 96–107.  
<https://doi.org/10.1002/pchj.320>
- Toker, S., & Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior, 55*, 668–679.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.002>
- Umar, J., & Faela Nisa, Y. (2020). Uji Validitas Konstruk dengan CFA dan Pelaporannya. *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia), 9*(2), 1–11. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v9i2.XXXXX>
- 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*(SEP).  
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Wartberg, L., Kriston, L., Kramer, M., Schwedler, A., Lincoln, T. M., & Kammerl, R. (2017). Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health. *European Psychiatry, 43*, 14–18. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2016.12.013>
- Whelehan, P., & Bolin, A. (2015). *The International Encyclopedia of Human Sexuality, First Edition. Edited.*
- Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turk Psikiyatri Dergisi, 27*(2), 1–10. <https://doi.org/10.5080/u13407>
- Yavuzer, Y., Albayrak, G., & Kılıçarslan, S. (2019). Relationships Amongst Aggression, Self-Theory, Loneliness, and Depression in

Emerging Adults. *Psychological Reports*, *122*(4), 1235–1258.  
<https://doi.org/10.1177/0033294118784866>

Yu, S., Mao, S., & Wu, A. M. S. (2018). The interplay among stress, frustration tolerance, mindfulness, and social support in Internet gaming disorder symptoms among Chinese working adults. *Asia-Pacific Psychiatry*, *10*(4). <https://doi.org/10.1111/appy.12319>

Zeliha, T. (2019). Internet addiction and loneliness as predictors of internet gaming disorder in adolescents. *Educational Research and Reviews*, *14*(13), 465–473. <https://doi.org/10.5897/err2019.3768>

Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, *50*, 159–168.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.079>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

Lampiran 1 untuk mengukur skala kesepian seseorang, dengan menggunakan alat ukur dari Russell, D. (1996). *UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure*. *Journal of Personality Assessment* yang sudah di adaptasi oleh Pak Devie Yundianto M.Psi

*Lampiran 1.1* Blueprint Ucla Loneliness Scale Version 3

Dimensi	Aitem	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Kesepian	Seberapa sering Anda merasa cocok dengan orang-orang di sekitar Anda?		U	20 aitem
	Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda tidak memiliki sahabat?	F		
	Seberapa sering anda merasa tidak ada satupun orang yang bisa diandalkan?	F		
	Seberapa sering Anda merasa sendiri?	F		
	Seberapa sering Anda merasa menjadi bagian dari sekelompok pertemanan?		U	
	Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda memiliki banyak kesamaan dengan orang-orang di sekitar Anda?		U	
	Seberapa sering Anda merasa tidak dekat dengan siapapun?	F		
	Seberapa sering kamu merasa bahwa minat dan pendapatmu berbeda dengan orang-orang di sekitarmu ?	F		
	Seberapa sering Anda merasa ramah dan bersahabat?		U	
	Seberapa sering Anda merasa dekat dengan orang lain?		U	
	Seberapa sering Anda merasa ditinggalkan?	F		
	Seberapa sering Anda merasa hubungan Anda dengan orang lain tidak bermakna?	F		
	Seberapa sering Anda merasa tidak ada satupun orang yang mengenali Anda dengan baik?	F		
	Seberapa sering Anda merasa dijauhi dengan orang lain?	F		
	Seberapa sering Anda merasa Anda dapat menemukan sahabat di saat Anda menginginkannya?		U	
	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang benar-benar memahami Anda?		U	
	Seberapa sering Anda merasa malu?	F		
	Seberapa sering Anda merasa orang-orang ada di sekeliling Anda tetapi tidak bersama Anda?	F		
	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang bisa diajak bicara?		U	
	Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang-orang yang dapat diajak curhat?		U	
Total				20

## **Lampiran 2**

Lampiran 2 untuk mengukur skala dukungan sosial dari orang tua, teman sebaya dan juga teman dekat, dengan menggunakan alat ukur dari *MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support*. Berikut terlampir skala *MSPSS Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* yang sudah diadaptasi oleh Wiwik Sulistiani, Fajrianti, dan Ika Febrian Kristiana pada tahun 2022.

Lampiran 1.2 *Blueprint MSPSS*

Dimensi	Aitem	Favorable	Unfavorable	Jumlah
<i>Family</i>	Keluarga saya sungguh-sungguh berusaha membantu saya.	Favorable		4
	Saya mendapatkan bantuan emosional dan dukungan yang saya butuhkan dari keluarga saya	Favorable		
	Saya dapat membicarakan masalah-masalah saya dengan keluarga saya.	Favorable		
	Keluarga saya bersedia untuk membantu saya dalam mengambil keputusan.	Favorable		
<i>Friends</i>	Teman-teman saya sungguh-sungguh berusaha membanta saya.	Favorable		4
	Saya dapat mengandalkan teman-teman saya ketika sesuatu berjalan tidak seperti yang seharusnya.	Favorable		
	Saya memiliki teman-teman untuk berbagi suka dan duka.	Favorable		
	Saya dapat membicarakan masalah-masalah saya dengan teman-teman saya.	Favorable		
<i>Significant Other</i>	Ada seorang yang spesial di sekitar saya ketika saya membutuhkan	Favorable		4
	Ada seorang yang spesial yang menjadi tempat saya berbagi suka dan duka.	Favorable		
	Saya memiliki seorang yang spesial yang menjadi sumber nyata kenyamanan bagi saya.	Favorable		
	Ada seseorang special dalam kehidupan saya, yang peduli dengan perasaan-perasaan saya.	Favorable		
Total				12

### **Lampiran 3**

Lampiran 3 untuk mengukur skala kecanduan Gim *online*, dengan menggunakan alat ukur dari Gim *Addiction Scale (GAS)*.

### Lampiran 1.3 *Blueprint Game Addiction Scale*

Dimensi	Aitem	Favorable	Unfavorable	Jumlah
<i>Sallance</i>	saya berfikir untuk bermain game sepanjang hari	F		3
	Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain game	F		
	Saya pernah merasa kecanduan game	F		
<i>Tolerance</i>	Saya bermain game lebih lama dari waktu yang ditetapkan	F		3
	Saya menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game	F		
	Saya merasa sulit ketika memulai bermain game	F		
<i>Mood Modification</i>	Saya bermain game untuk melupakan kehidupan nyata	F		3
	Saya bermain game untuk menghilangkan stress di kehidupan nyata	F		
	Saya bermain game untuk merasa lebih baik	F		
<i>Relapse</i>	Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain game sesuai keinginan saya	F		3
	Ada beberapa orang yang telah gagal untuk mencoba mengurangi penggunaan bermain game saya	F		
	Saya gagal saat mencoba untuk mengurangi waktu bermain game	F		
<i>Withdrawal</i>	Saya pernah merasa kesal ketika tidak dapat bermain game	F		3
	Saya marah ketika tidak dapat bermain game	F		
	Saya pernah merasa tertekan ketika tidak dapat bermain game	F		
<i>Conflict</i>	Saya bertengkar dengan orang lain (misalnya: keluarga, teman) karena waktu yang dihabiskan untuk bermain game	F		3
	Saya pernah mengabaikan orang lain (misalnya: keluarga, teman) karena sedang bermain game	F		
	Saya pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain game	F		
<i>Problems</i>	Waktu bermain game menyebabkan saya kurang tidur	F		3
	Saya pernah mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya: sekolah, bekerja, olahraga) hanya untuk bermain game	F		
	Saya merasa bersalah setelah bermain game dalam waktu yang lama		U	
Total				21

## Lampiran 4

### Lampiran 1.4 Skala Penelitian

#### Kuesioner Penelitian Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian dan Dukungan Sosial Terhadap Kecanduan Gim

Assalamualaikum wr. wb. Selamat pagi/siang/malam rekan-rekan semua.

Perkenalkan, saya mahasiswa Psikologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA).

Dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Sosial Jurusan PSIKOLOGI, saya meminta kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i) sejenak meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini.

Apabila jika anda :

1. Laki-laki / Perempuan
2. Berusia 18 - 40 Tahun
3. Aktif dalam bermain game secara online maupun offline kurang lebih selama 3 bulan terakhir, anda adalah responden yang kami cari

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :  
"PENGARUH JENIS KELAMIN, KESEPIAN DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP KECANDUAN GIM".  
Besarnya harapan saya bahwa Bapak/Ibu/Saudara(i) bersedia untuk memberikan tanggapan pertanyaan dalam kuesioner dengan sejujur-benarnya.

Kuesioner ini terdapat 5 bagian dengan estimasi waktu pengisian 10 - 20 menit. Partisipasi anda dalam pengisian kuesioner ini bersifat sukarela dan semua informasi yang anda berikan dijamin kerahasiaannya, tidak ada jawaban yang salah atau benar dalam pengisian kuesioner ini.  
Apabila ada pertanyaan, anda dapat menghubungi saya di bawah ini :

Email : ikaroswati37@gmail.com

Atas kesediaannya dan partisipasi Anda, saya ucapkan Terima Kasih  
Salam,  
Ika Roswati

---

Informasi yang Anda berikan akan digunakan hanya untuk kepentingan penelitian, dan dijamin \*  
keamanan serta kerahasiaannya. Tidak ada jawaban yang dianggap benar atau salah.  
Silahkan mengisi kuesioner ini dengan jujur, sesuai kondisi yang Anda alami. Apakah Anda  
bersedia berpartisipasi dengan mengisi kuesioner ini?

Saya Bersedia

Section 2 of 6

Bagian 1 Identitas

Tolong mengisi identitas terlebih dahulu sesuai dengan identitas diri Anda. Semua identitas yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya.

Nama/Inisial \*

Short answer text

Jenis Kelamin \*

Laki - laki

Perempuan

Usia \*

Short answer text

Domisili \*

Short answer text

Pendidikan Terakhir \*

Short answer text

After section 2 Continue to next section



Bagian 2 Data Demografis

Description (optional)

Seberapa sering Anda mengalami kesepian dalam seminggu? \*

- 1 kali dalam seminggu
- 2-3 kali dalam seminggu
- 3-5 kali dalam seminggu
- Tidak sama sekali
- Other...

Apa penyebab Anda merasa kesepian? \*

- Kurangnya interaksi sosial dengan orang lain
- Kehilangan orang yang Anda sayangi
- Perubahan dalam lingkungan sosial atau kehidupan
- Kurangnya dukungan emosional dari orang-orang sekitar Anda
- Perasaan tidak diterima atau kesulitan dalam menjalani hubungan dengan orang lain
- Other...

Dari siapa atau dari mana Anda biasanya mendapat dukungan sosial? \*

- Keluarga
- Teman dekat
- Pasangan atau kekasih

Pekan kerja atau sesama mahasiswa lainnya

Dalam dunia Game

**Berapa bulan Anda sudah bermain Game \***

Kurang dari 6 bulan

6-12 bulan

1-2 tahun

Lebih dari 2 tahun

**Berapa lama Anda bermain Game setiap hari ? \***

Kurang dari 1 jam

1-3 jam

3-5 jam

Lebih dari 5 jam

**Platform apa yang Anda gunakan untuk bermain Game? \***

Komputer

Konsol (PlayStation, Xbox, Nintendo)

Ponsel

Tablet

Other...



Apa jenis Game favorit Anda? \*

- Role-Playing Game (RPG) (Genshin Impact, Honkai Star Rail, Etc)
- Battle Royal (PUBGM, Free Fire, Etc)
- MOBA (Mobile Legends, Wild Rift, Arena of Valor, Onmyoji Arena, Etc)
- First Person Shooter (FPS) (Valorant, Point Blank, Counter Strike, Etc)
- Other...

Apakah game menjadi salah satu pilihan Anda dalam melarikan diri dari rasa kesepian? berikan alasan mu! \*

Long answer text

Adakah momen atau situasi khusus dalam game yang membuat Anda merasa lebih kesepian? dan bagaimana momen tersebut terjadi? \*

Long answer text

Apakah dukungan sosial dari keluarga atau teman mempengaruhi perilaku dari bermain Game? berikan alasan mu! \*

Long answer text

Bagaimana bentuk dukungan sosial yang Anda dapatkan dari keluarga, sahabat atau komunitas dalam membantu mengatasi perilaku bermain Game yang berlebihan? \*

Long answer text



### Bagian 3 (Kesepian)

Bagian ini adalah mengenai rasa Kesepian. Bacalah setiap pertanyaan dengan hati-hati, dan pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan rasa kesepian Anda. Anda harus menjawab sesuai dengan apa yang anda rasakan. Dari setiap pertanyaan terdapat empat (4) pilihan jawaban:

1. Tidak Pernah
2. Jarang
3. Kadang-kadang
4. Sering

Usahakan untuk tidak memikirkan terlalu lama dari setiap pertanyaan, tetapi jawablah dengan cepat dan jujur sebisa Anda. Bila Anda memiliki kesulitan dalam menjawab, jawablah dengan apa yang pertama ada di pikiran Anda.

Seberapa sering Anda merasa cocok dengan orang-orang di sekitar Anda? \*

- Tidak Pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering

Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda tidak memiliki sahabat? \*

- Tidak Pernah
- Jarang
- Kadang-kadang
- Sering

Seberapa sering Anda merasa tidak ada satupun orang yang bisa diandalkan? \*

- Tidak Pernah
- Jarang
-

Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa sendiri? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa menjadi bagian dari sekelompok pertemanan? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa bahwa Anda memiliki banyak kesamaan dengan orang-orang disekitar Anda? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

111

⊕  
📄  
Tt  
📺  
📺  
☰

Seberapa sering Anda merasa tidak dekat dengan siapapun? \*

Tidak Pernah

Jarang

Kadang-kadang

Sering

Seberapa sering kamu merasa bahwa minat dan pendapatmu berbeda dengan orang-orang di sekitarmu? \*

Tidak Pernah

Jarang

Kadang-kadang

Sering

Seberapa sering Anda merasa ramah dan bersahabat? \*

Tidak Pernah

Jarang

Kadang-kadang

Sering

Seberapa sering Anda merasa dekat dengan orang lain? \*

Tidak Pernah

Jarang



Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa ditinggalkan? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa hubungan Anda dengan orang lain tidak bermakna? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

!!!

Seberapa sering Anda merasa tidak ada satupun orang yang mengenali Anda dengan baik? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa dijauhi dengan orang lain? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

Seberapa sering Anda merasa Anda dapat menemukan sahabat disaat Anda menginginkannya? \*

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering

!!!

Seberapa sering Anda merasa bahwa ada orang \*  
orang yang benar-benar memahami Anda?

Tidak Pernah  
 Jarang  
 Kadang-kadang  
 Sering



#### Bagian 4 (Dukungan Sosial)

Bagian ini adalah mengenai Dukungan Sosial. Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati, dan pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan Dukungan Sosial yang Anda rasakan. Anda harus menjawab sesuai dengan apa yang anda rasakan. Dari setiap pernyataan terdapat empat (4) pilihan jawaban:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Usahakan untuk tidak memikirkan terlalu lama dari setiap pernyataan, tetapi jawablah dengan cepat dan jujur sebisa Anda. Bila Anda memiliki kesulitan dalam menjawab, jawablah dengan apa yang pertama ada di pikiran Anda.

Keluarga Saya sungguh-sungguh berusaha membantu saya \*

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya mendapatkan bantuan emosional dan dukungan yang Saya butuhkan dari keluarga \*

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

:::

Saya dapat membicarakan masalah-masalah Saya dengan keluarga \*

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju

Keluarga Saya bersedia untuk membantu Saya dalam mengambil keputusan \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Temannya Saya sungguh-sungguh berusaha membantu Saya \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya dapat mengandalkan teman-teman Saya ketika sesuatu berjalan tidak seperti yang seharusnya \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya memiliki teman-teman untuk berbagi suka dan duka \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju



Saya dapat membicarakan masalah-masalah Saya dengan teman-teman Saya \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Ada seorang yang spesial di sekitar Saya ketika Saya membutuhkan \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

...

Ada seorang yang spesial yang menjadi tempat Saya berbagi suka dan duka \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya memiliki seorang yang spesial yang menjadi sumber nyata kenyamanan bagi Saya \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju



Ada seseorang yang spesial dalam kehidupan Saya, yang peduli dengan perasaan-perasaan Saya \*

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju



After section 5 Continue to next section

Section 6 of 6

Bagian 5 (Penggunaan Game)

Bagian ini adalah mengenai penggunaan Video game atau Game online. Bacalah setiap pernyataan dengan hati-hati, dan pilihlah salah satu jawaban yang paling menggambarkan penggunaan Video game atau Game online. Anda harus menjawab sesuai dengan bagaimana cara Anda menggunakan Video game atau Game online. Dari setiap pernyataan terdapat empat (4) pilihan jawaban:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Usahakan untuk tidak memikirkan terlalu lama dari setiap pernyataan, tetapi jawablah dengan cepat dan jujur sebisa Anda. Bila Anda memiliki kesulitan dalam menjawab, jawablah dengan apa yang pertama ada di pikiran Anda.

Saya berpikir untuk bermain Game sepanjang hari \*

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya pernah merasa kecanduan Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya bermain Game lebih lama dari waktu yang ditetapkan \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju



Saya merasa sulit berhenti ketika memulai bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya bermain Game untuk melupakan kehidupan nyata \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya bermain Game untuk menghilangkan stress di kehidupan nyata \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya bermain Game untuk merasa lebih baik \* \*\*\*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju



Saya tidak dapat mengurangi waktu bermain Game sesuai keinginan Saya \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Ada beberapa orang yang telah gagal untuk mencoba mengurangi penggunaan bermain Game \*  
Saya

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya gagal saat mencoba untuk mengurangi waktu bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya pernah merasa kesal ketika tidak dapat bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Setuju

Sangat Setuju



Saya marah ketika tidak dapat bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Saya pernah merasa tertekan ketika tidak dapat bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Saya bertengkar dengan orang lain (misalnya: keluarga, teman) karena waktu yang dihabiskan untuk bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Saya pernah mengabaikan orang lain (misalnya: keluarga, teman) karena sedang bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju

Saya pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Waktu bermain Game menyebabkan saya kurang tidur \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Saya pernah mengabaikan aktivitas penting lainnya (misalnya: sekolah, bekerja, olahraga) hanya untuk bermain Game \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju  
 Setuju  
 Sangat Setuju

Saya merasa bersalah setelah bermain Game dalam waktu yang lama \*

Sangat Tidak Setuju  
 Tidak Setuju

## Lampiran 5

### Lampiran 1.5 Tabulasi Data Demografi

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Domisili	Pendidikan Terakhir
1	Perempuan	22	Jakarta	S1
2	Laki - laki	23	Jakarta	S1
3	Perempuan	23	Jakarta Timur	D3 Tata Busana
4	Perempuan	23	Jakarta Timur	SMA
5	Laki - laki	22	Jakarta	Mahasiswa
6	Perempuan	22	Jakarta timur	Sma
7	Perempuan	25	Jakarta	SMA
8	Perempuan	26	jakarta	SMA
9	Laki - laki	20	Jakarta	SMK
10	Laki - laki	22	Depok	D4
11	Laki - laki	24	Jakarta Pusat	Sarjana
12	Laki - laki	25	Jakarta timur	Smk
13	Laki - laki	19	Jakarta	SMK
14	Perempuan	23	Jakarta	S1
15	Laki - laki	24	depok	MAK
16	Laki - laki	23	Jakarta pusat	Sarjana
17	Laki - laki	29	Jakarta	SMA
18	Laki - laki	24	Jakarta timur	Smp
19	Laki - laki	28	Dki Jakarta	Smk
20	Laki - laki	32	Tangsel	Sarjana
21	Perempuan	23	Jakarta timur	SMA
22	Laki - laki	27	Jakarta	S1
23	Laki - laki	26	Jakarta	SMA
24	Perempuan	22	Jakarta Timur	SMA
25	Perempuan	23	Jakarta Timur	S1
26	Laki - laki	31	Jakarta timur	Smk
27	Laki - laki	23	Jakarta	SMA
28	Laki - laki	24	Jakbar	S1
29	Laki - laki	30	Tangerang	S1
30	Perempuan	21	Jakarta Selatan	SMA
31	Perempuan	20	Depok	SMA
32	Perempuan	22	Jakarta	SMA
33	Laki - laki	18	bekasi utara	smk
34	Perempuan	31	DKI JAKARTA	SMK
35	Perempuan	21	Jakarta	SMA
36	Perempuan	21	Bogor	SMA
37	Laki - laki	26	bogor	sma
38	Perempuan	23	Jakarta Barat	S1
39	Perempuan	21	Jakpus	S1
40	Laki - laki	21	Kabupaten Bogor	SMA
41	Perempuan	21	jakarta pusat	SMA
42	Perempuan	22	jakarta timur	SMA
43	Perempuan	22	Jakpus	SMA
44	Laki - laki	41	DKI JAKARTA	Smk
45	Laki - laki	26	Jakarta Timur	Strata1
46	Laki - laki	25	Jakarta	D3
47	Laki - laki	26	depok	S1
48	Laki - laki	28	Jakarta	S1
49	Perempuan	26	depok	SMA
50	Perempuan	20	Jakarta	SMK

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Domisili	Pendidikan Terakhir
51	Perempuan	23	Bogor	SMA
52	Laki - laki	23	Bogor	SMA
53	Perempuan	20 tahun	Jakarta	SMA
54	Perempuan	19 tahun	Depok	SMA
55	Perempuan	24	Bogor	S1
56	Laki - laki	20	Jakarta	SMA
57	Perempuan	28	Jakarta	S1
58	Perempuan	23	Jakarta	D3
59	Laki - laki	21	Bogor	SMA
60	Laki - laki	25	Depok	SMA
61	Perempuan	20	Jakarta	SMA
62	Perempuan	20 tahun	Bekasi	SMA
63	Perempuan	24	Jakarta	S1
64	Laki - laki	25	Depok	S1
65	Laki - laki	25	Jakarta	S1
66	Laki - laki	21 tahun	Tangerang	SMA
67	Laki - laki	24	Jakarta	S1
68	Laki - laki	27	Bogor	S1
69	Laki - laki	23	Jakarta	SMA
70	Laki - laki	23	Jakarta	SMA
71	Laki - laki	23	Jakarta	SMA
72	Laki - laki	22	JAKARTA TIMUR	SMA/MA
73	Laki - laki	24	Jakarta	S1
74	Perempuan	26	Bekasi	S1
75	Laki - laki	27	Bogor	S1
76	Laki - laki	24	Bekasi	SMA
77	Laki - laki	28	Bekasi	S1
78	Laki - laki	32	Tangerang	SMA
79	Laki - laki	27	Jakarta	D3
80	Laki - laki	30	Bogor	S1
81	Laki - laki	32	Jakarta	S1
82	Laki - laki	23	Bogor	S1
83	Laki - laki	25	Bogor	S1
84	Laki - laki	26	Bogor	S1
85	Laki - laki	24	Bekasi	S1
86	Perempuan	23	Jakarta	SMA
87	Perempuan	25	Depok	S1
88	Perempuan	24	Bogor	S1
89	Laki - laki	21	Jakarta	SMA
90	Laki - laki	36	Jakarta	Sma
91	Perempuan	28	Bogor	D3
92	Laki - laki	33	Depok	S1
93	Perempuan	34	Bekasi	SMA
94	Laki - laki	22	Bogor	SMA
95	Perempuan	20	Tangerang	SMA
96	Laki - laki	21	Bogor	SMA
97	Laki - laki	26	Bekasi	S1
98	Perempuan	24	Depok	D3
99	Laki - laki	25	Bogor	SMA
100	Laki - laki	29	Bekasi	S1

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Domisili	Pendidikan Terakhir
101	Perempuan	20 tahun	Bogor	SMA
102	Laki - laki	25 tahun	Tangerang	D3
103	Laki - laki	28	Jakarta	S1
104	Laki - laki	30	Bekasi	S1
105	Perempuan	20	Depok	SMA
106	Laki - laki	23	Bogor	SMA
107	Laki - laki	20	Bogor	SMA
108	Laki - laki	22	Jakarta	SMK
109	Laki - laki	20	Depok	SMA
110	Laki - laki	22	Tangerang Selatan	SMA
111	Perempuan	25	Jakarta	S1
112	Laki - laki	26	Jakarta	S1
113	Laki - laki	21	Jakarta	SMA
114	Laki - laki	19	jakarta timur	sma
115	Perempuan	20 tahun	Bogor	SMA
116	Perempuan	36	Depok	SMK
117	Laki - laki	21	Bogor	SMA
118	Perempuan	21	Jakarta	D3
119	Perempuan	21 tahun	Depok	SMA
120	Laki - laki	22	Jakarta Timur	SMA
121	Perempuan	21	Jakarta	S1
122	Perempuan	19	Jakarta	SMA
123	Perempuan	22	Jakarta Timur	SMA
124	Perempuan	22	Jakarta	SMA
125	Laki - laki	20	Depok	SMA
126	Laki - laki	22	Bekasi	SMA
127	Laki - laki	20	Jakarta	SMA
128	Laki - laki	33	Tangerang	S1
129	Perempuan	29	Bogor	D3
130	Laki - laki	22	Bogor	SMA
131	Laki - laki	21	Bekasi	SMA
132	Perempuan	21	Jakarta	SMA
133	Perempuan	24	Tangerang	S1
134	Perempuan	23	Tangerang	SLTA
135	Perempuan	23	DEPOK	S1
136	Laki - laki	21	Depok	SMA
137	Laki - laki	23	Jakarta	S1
138	Perempuan	24	Bogor	SMA
139	Perempuan	21	Bekasi	SMA
140	Laki - laki	23	Tangerang	SMK
141	Laki - laki	21	Bekasi	SMA
142	Laki - laki	26	Tangsel	S1
143	Laki - laki	21	Jakarta	SMK
144	Laki - laki	32	Tangerang	SMA
145	Perempuan	29	Depok	S1
146	Perempuan	21	Jakarta Timur	SMA
147	Laki - laki	20	Bogor	SMK
148	Laki - laki	29	Tangerang	SARJANA
149	Perempuan	25	Depok	S1

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Domisili	Pendidikan Terakhir
150	Laki - laki	25	Depok	SMA
151	Laki - laki	19	Jakarta Timur	S1
152	Perempuan	22	Bogor	SMA
153	Laki - laki	24	Jakarta	S1
154	Perempuan	20	Bogor	SMA
155	Perempuan	24	Jakarta	S1
156	Perempuan	23	Bekasi	S1
157	Laki - laki	25	Depok	S1
158	Laki - laki	25	Tangerang	S1
159	Laki - laki	22	Bogor	SMA
160	Perempuan	25	Bogor	S1
161	Laki - laki	20	Jakarta timur	sma
162	Perempuan	24	Tangerang	SMA
163	Perempuan	20	Bogor	SMK
164	Laki - laki	31	Tangerang	S1
165	Laki - laki	29	Jakarta	SMA
166	Laki - laki	20	Jakarta	Sma
167	Laki - laki	26 tahun	Jakarta	S1
168	Perempuan	24	Tangerang	S1
169	Perempuan	19 tahun	Bogor	SMA
170	Perempuan	24	Jakarta	S1
171	Perempuan	26	Depok	S1
172	Laki - laki	20	Jakarta	SMA
173	Perempuan	20	Jakarta	SMA
174	Perempuan	20	Jakarta	SMA
175	Laki - laki	22	Jakarta	SMA
176	Laki - laki	26	Depok	D3
177	Laki - laki	20	Jakarta Barat	SMA
178	Perempuan	20	Bogor	SMA
179	Laki - laki	27	Jakarta	SMA
180	Laki - laki	20 tahun	Jakarta	SMA
181	Laki - laki	25	Serang	S1
182	Laki - laki	32	Bogor	SMA
183	Laki - laki	21	Tangerang	SMA
184	Perempuan	19 tahun	Depok	SMA
185	Laki - laki	24	Jakarta	SMA
186	Perempuan	32	Bogor	SMA
187	Laki - laki	19 tahun	Bekasi	SMA
188	Laki - laki	24	Jakarta	SMA
189	Perempuan	33	Bogor	SMA
190	Perempuan	27	Bogor	D3
191	Laki - laki	30	Depok	S1
192	Perempuan	34	Bogor	SMA
193	Laki - laki	33	Bogor	S1
194	Laki - laki	24	Bogor	S1
195	Laki - laki	35	Depok	S1
196	Perempuan	25	Bogor	SMA
197	Perempuan	33	Bekasi	SMA
198	Perempuan	25	Bogor	S1
199	Perempuan	29	Bekasi	SMA

No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Domisili	Pendidikan Terakhir
200	Perempuan	36	Depok	S1
201	Perempuan	31	Bekasi	SMA
202	Perempuan	34	Jakarta	SMA
203	Laki - laki	26	Bogor	S1
204	Laki - laki	26	Bogor	SMA
205	Perempuan	28	Bogor	S1
206	Laki - laki	30	Tangerang	S1
207	Perempuan	25	Depok	SMA
208	Laki - laki	25	Jakarta	SMA
209	Laki - laki	24	Bogor	SMA

## Lampiran 6

Lampiran 1.6 Tabulasi Data Jawaban Kuesioner

No Responden	Jenis Kelamin	Loneliness							Total	Family			TOTAL	Friends		Total	Significant Other				Total	Game Addiction Scale (GAS)									Total		
	Jk	L1	L3	L6	L9	L10	L15	L19		FY1	FY2	FY4		FS1	FS4		SO1	SO2	SO3	SO4		GA1	GA2	GA3	GA6	GA7	GA10	GA12	GA14	GA15		GA19	
1	1	1	3	3	2	2	1	2	14	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	23
2	2	1	1	2	1	1	1	1	8	4	4	4	12	4	4	8	4	4	4	4	16	3	4	4	4	2	1	4	4	2	4	32	
3	1	2	3	1	1	2	3	2	14	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	2	11	4	2	3	2	3	1	1	1	1	1	19	
4	1	2	1	3	1	2	4	3	16	4	4	4	12	4	4	8	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	
5	2	3	3	3	1	2	2	2	16	4	4	4	12	3	1	4	2	2	2	3	9	1	1	2	2	2	1	1	1	1	4	16	
6	1	2	4	3	2	2	3	1	17	3	3	3	9	3	4	7	4	4	4	4	16	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	15	
7	1	2	3	2	1	2	3	1	14	3	3	3	9	2	2	4	3	3	4	3	13	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	21	
8	1	1	3	3	3	3	1	3	17	2	2	2	6	2	3	5	3	3	4	3	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	
9	2	3	1	2	1	2	3	2	14	4	4	4	12	3	3	6	3	3	3	3	12	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	27	
10	2	2	4	3	1	3	3	3	19	3	2	2	7	2	2	4	2	2	2	2	8	2	3	3	2	4	2	2	2	2	3	25	
11	2	2	2	2	1	1	4	2	14	3	3	3	9	3	2	5	3	3	3	3	12	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	25	
12	2	2	3	2	1	1	2	1	12	3	3	3	9	3	3	6	4	4	3	3	14	2	3	3	3	3	2	3	2	1	1	23	
13	2	2	2	3	1	4	3	2	17	3	2	4	9	3	3	6	2	2	2	2	8	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	31	
14	1	2	4	2	1	1	3	1	14	3	4	4	11	3	2	5	3	3	4	3	13	2	3	1	1	2	1	1	2	3	1	17	
15	2	2	3	1	1	3	2	2	14	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	1	3	2	2	1	1	2	1	3	18	
16	2	2	3	2	2	2	2	2	15	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
17	2	1	2	2	1	1	1	1	9	3	3	3	9	3	4	7	3	3	3	3	12	2	3	3	2	1	1	2	1	2	2	19	
18	2	1	3	2	1	1	2	2	12	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	2	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	

19	2	2	3	3	1	3	1	2	15	3	3	3	9	3	2	5	3	3	3	3	12	1	3	1	2	4	1	2	1	1	3	19
20	2	2	2	2	1	2	3	2	14	4	4	3	11	3	2	5	3	4	4	3	14	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	13
21	1	2	3	2	2	2	2	2	15	3	3	2	8	3	3	6	1	1	1	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12
22	2	2	3	2	1	1	1	2	12	2	2	2	6	3	3	6	4	4	4	4	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
23	2	3	1	4	2	2	3	3	18	3	3	3	9	3	3	6	2	2	2	2	8	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	16
24	1	1	1	2	1	3	1	2	11	4	4	4	12	4	4	8	4	4	4	4	16	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	20
25	1	1	1	1	1	1	1	1	7	4	4	3	11	4	4	8	3	3	3	3	12	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	13
26	2	1	1	3	4	1	3	4	17	3	3	3	9	3	2	5	2	3	1	2	8	1	2	2	2	3	2	4	2	1	3	22
27	2	3	4	4	3	3	3	3	23	2	2	2	6	1	1	2	1	2	1	1	5	4	4	2	4	4	2	1	4	4	4	33
28	2	2	4	1	1	1	3	2	14	4	4	3	11	3	1	4	4	4	4	4	16	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	15
29	2	2	2	3	1	1	2	1	12	4	3	3	10	3	3	6	3	3	3	3	12	1	1	3	3	1	2	1	2	1	3	18
30	1	2	4	1	2	2	2	2	15	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22
31	1	1	3	1	1	1	1	1	9	4	4	3	11	3	3	6	4	4	4	4	16	1	2	3	3	3	2	2	2	1	3	22
32	1	1	3	2	2	2	2	3	15	4	3	3	10	4	4	8	4	4	4	4	16	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	24
33	2	3	3	2	1	2	2	3	16	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
34	1	3	4	3	1	3	2	3	19	3	4	3	10	3	2	5	2	2	3	3	10	1	2	2	2	2	2	1	1	1	3	17
35	1	2	4	2	1	2	3	3	17	3	2	3	8	3	3	6	3	3	3	3	12	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	26
36	1	2	3	3	1	1	3	2	15	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	21
37	2	2	3	3	2	4	4	2	20	3	2	2	7	3	3	6	2	2	2	2	8	1	2	3	1	2	2	1	1	1	3	17
38	1	2	2	2	1	2	1	3	13	4	4	3	11	3	3	6	3	3	3	3	12	1	2	3	3	3	2	2	1	1	1	19

39	1	2	4	2	2	2	4	1	17	4	4	4	12	3	2	5	4	3	4	3	14	2	4	3	3	3	3	2	2	2	4	28
40	2	1	3	2	1	1	1	2	11	4	4	4	12	3	3	6	4	4	4	3	15	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	24
41	1	2	2	3	3	2	3	3	18	3	2	3	8	3	3	6	4	4	4	4	16	2	3	3	3	3	1	1	2	1	4	23
42	1	3	3	2	3	3	2	3	19	2	2	2	6	2	2	4	3	3	3	3	12	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	32
43	1	2	3	2	2	2	3	2	16	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	24
44	2	2	1	3	1	2	2	2	13	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
45	2	2	2	2	1	1	3	1	12	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	22
46	2	2	2	2	1	1	2	1	11	3	4	3	10	3	3	6	4	3	3	3	13	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	30
47	2	2	2	2	3	2	2	3	16	2	1	1	4	3	4	7	3	3	4	3	13	3	4	4	1	3	1	2	1	2	2	23
48	2	3	4	4	3	3	4	2	23	2	2	2	6	1	1	2	2	1	2	2	7	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	36
49	1	2	4	2	1	2	1	1	13	3	2	4	9	3	2	5	1	3	2	3	9	3	3	4	3	4	3	2	2	1	3	28
50	1	2	4	2	1	2	2	1	14	3	4	4	11	3	3	6	3	2	4	3	12	3	3	4	3	3	1	1	2	1	3	24
51	1	3	3	3	4	4	4	4	25	3	3	4	10	1	2	3	1	1	2	1	5	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	35
52	2	3	4	2	2	1	1	2	15	3	3	3	9	3	4	7	3	3	4	4	14	1	1	2	2	4	1	2	2	1	1	17
53	1	3	4	4	3	4	3	4	25	3	2	3	8	2	1	3	1	2	1	1	5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37
54	1	4	4	2	3	4	4	4	25	3	3	3	9	2	2	4	2	1	1	2	6	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	37
55	1	2	3	2	2	2	3	3	17	3	4	3	10	3	2	5	1	2	1	2	6	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	31
56	2	2	3	3	3	3	3	3	20	2	1	2	5	2	2	4	2	2	1	2	7	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
57	1	2	3	3	2	3	3	3	19	2	1	2	5	2	1	3	2	2	2	2	8	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	34
58	1	2	3	4	2	3	2	3	19	3	4	4	11	4	2	6	2	1	2	2	7	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	36

59	2	3	4	3	3	4	3	3	23	2	1	1	4	2	2	4	2	1	1	1	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	37
60	2	3	4	2	4	3	4	3	23	2	1	1	4	1	2	3	1	2	2	2	7	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	34
61	1	2	2	2	1	2	2	1	12	4	3	4	11	4	3	7	3	4	3	4	14	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	36
62	1	3	4	4	3	4	2	4	24	3	3	3	9	2	1	3	2	1	1	2	6	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
63	1	3	4	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	2	2	4	3	3	4	3	13	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	34
64	2	1	2	3	3	2	2	2	15	4	3	4	11	4	4	8	4	3	4	4	15	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	33
65	2	3	4	4	3	3	3	3	23	2	2	2	6	2	2	4	3	3	4	3	13	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36
66	2	3	4	4	3	4	3	3	24	2	3	3	8	2	2	4	2	2	1	2	7	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36
67	2	3	3	4	4	4	4	2	24	2	1	1	4	2	1	3	2	1	1	2	6	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	35
68	2	4	4	4	4	4	4	4	28	1	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
69	2	1	1	1	1	1	2	1	8	3	3	4	10	3	4	7	4	3	3	3	13	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	25
70	2	1	1	1	1	1	1	1	7	4	3	4	11	4	4	8	4	4	4	3	15	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	23
71	2	1	2	2	1	2	2	1	11	4	4	3	11	4	3	7	3	4	3	4	14	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22
72	2	1	3	2	1	2	2	2	13	2	2	2	6	4	4	8	4	4	4	4	16	2	1	2	1	1	1	1	1	1	3	14
73	2	1	2	1	2	2	2	1	11	4	4	4	12	3	3	6	4	4	4	3	15	2	3	2	2	4	2	1	2	1	1	20
74	1	3	3	4	3	2	3	2	20	2	2	1	5	2	1	3	3	4	4	4	15	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	25
75	2	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	6	4	3	7	3	4	4	4	15	2	4	3	3	4	2	3	2	3	4	30
76	2	2	4	1	3	3	2	2	17	2	2	2	6	2	2	4	3	3	1	2	9	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	36
77	2	3	3	3	4	3	2	3	21	1	2	2	5	3	3	6	3	3	2	3	11	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	34
78	2	3	3	3	2	3	3	2	19	2	2	2	6	1	1	2	1	2	2	1	6	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	34

79	2	4	3	4	3	4	2	2	22	2	1	2	5	2	2	4	3	1	2	2	8	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36
80	2	2	3	3	2	3	3	3	19	2	2	2	6	3	4	7	2	2	2	2	8	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	3	2	27	
81	2	2	3	3	2	3	3	3	19	2	2	2	6	3	3	6	2	3	3	3	11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	
82	2	3	4	4	4	4	2	3	24	3	3	3	9	4	4	8	4	4	4	3	15	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	34	
83	2	4	4	3	4	3	1	2	21	3	4	4	11	3	4	7	3	3	4	3	13	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	36	
84	2	4	4	4	4	3	2	2	23	4	3	3	10	3	3	6	3	3	4	3	13	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	37		
85	2	4	4	3	4	4	2	2	23	4	3	4	11	4	3	7	4	3	3	4	14	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	35	
86	1	2	2	1	1	2	1	1	10	4	4	3	11	4	4	8	3	3	3	3	12	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2	2	23		
87	1	1	1	2	1	1	1	1	8	4	4	4	12	3	3	6	4	3	4	4	15	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	22		
88	1	2	1	2	1	2	2	1	11	4	3	4	11	3	3	6	3	4	3	4	14	2	3	3	2	3	2	1	2	1	2	2	21		
89	2	1	1	2	1	2	2	1	10	3	3	3	9	4	4	8	4	3	3	3	13	2	4	3	2	4	1	2	1	2	2	2	23		
90	2	1	3	2	1	1	2	2	12	3	4	3	10	3	3	6	3	4	3	3	13	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35		
91	1	2	4	2	1	1	2	2	14	2	2	2	6	2	2	4	1	2	2	2	7	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33		
92	2	3	4	2	3	3	1	2	18	2	1	2	5	2	2	4	2	1	1	2	6	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	35	
93	1	2	4	3	2	2	4	2	19	3	3	3	9	4	2	6	1	2	2	2	7	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	36		
94	2	2	2	3	2	2	3	2	16	3	3	3	9	3	3	6	2	2	3	4	11	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	28		
95	1	3	2	3	2	1	3	3	17	3	4	3	10	3	3	6	2	3	3	3	11	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	31		
96	2	1	1	1	1	1	1	1	7	4	3	3	10	4	4	8	4	4	4	3	15	2	3	1	2	3	2	2	2	1	2	2	20		
97	2	3	2	1	3	1	3	3	16	3	4	3	10	4	1	5	1	1	1	2	5	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	35		
98	1	1	2	1	1	1	2	3	11	4	4	3	11	3	1	4	1	2	1	1	5	3	4	4	3	4	3	4	1	3	4	4	33		

99	2	3	2	3	2	2	4	1	17	4	3	3	10	4	4	8	2	4	3	3	12	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	14
100	2	1	2	1	1	1	3	3	12	3	4	3	10	4	4	8	3	4	3	3	13	3	2	4	4	3	2	4	3	4	3	32
101	1	1	1	1	1	1	2	1	8	3	4	3	10	4	3	7	2	1	2	2	7	2	1	2	2	4	1	2	1	2	1	18
102	2	4	4	4	3	3	4	4	26	2	1	2	5	2	2	4	1	2	1	1	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36
103	2	2	3	1	2	2	2	2	14	4	3	4	11	4	3	7	3	3	4	3	13	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37
104	2	1	3	2	1	2	1	1	11	3	4	3	10	3	3	6	3	4	4	3	14	2	1	3	3	4	3	3	3	4	4	30
105	1	3	4	3	3	2	3	2	20	3	4	3	10	4	3	7	4	3	3	3	13	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35
106	2	3	4	4	4	4	4	4	27	1	1	1	3	1	2	3	2	2	1	2	7	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	35
107	2	4	4	4	4	3	4	4	27	1	2	1	4	1	1	2	1	1	1	2	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
108	2	3	4	2	1	2	3	3	18	2	2	2	6	2	2	4	3	3	3	3	12	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	24
109	2	1	1	2	1	2	1	1	9	4	3	3	10	3	3	6	3	3	3	3	12	2	2	4	2	2	1	2	2	2	4	23
110	2	2	2	2	3	3	4	3	19	3	3	4	10	3	2	5	2	3	3	3	11	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	28
111	1	1	2	1	2	1	1	1	9	3	3	4	10	4	4	8	3	4	3	4	14	2	3	3	1	4	1	2	1	1	1	19
112	2	1	2	1	1	2	1	1	9	4	4	3	11	4	3	7	4	3	4	4	15	2	4	2	2	4	2	2	1	1	2	22
113	2	2	4	2	2	1	1	1	13	3	4	3	10	4	3	7	4	4	4	4	16	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
114	2	3	4	3	1	2	3	2	18	3	3	3	9	2	3	5	3	3	3	3	12	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	22
115	1	3	4	4	3	3	3	3	23	3	2	3	8	2	3	5	1	1	2	1	5	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	34
116	1	2	2	2	2	2	2	3	15	2	2	2	6	2	2	4	2	2	2	2	8	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	32
117	2	1	1	3	1	1	1	1	9	4	3	3	10	4	4	8	3	3	3	3	12	2	4	2	2	1	2	2	2	2	2	21
118	1	2	1	2	1	1	3	1	11	3	3	3	9	4	4	8	2	2	2	2	8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	25

119	1	4	3	3	4	3	3	4	24	3	2	3	8	2	2	4	1	2	2	1	6	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36
120	2	4	4	4	2	1	3	1	19	3	3	3	9	1	2	3	2	2	3	1	8	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
121	1	2	2	2	3	2	2	2	15	4	4	4	12	4	3	7	4	3	4	3	14	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	30
122	1	2	1	1	1	1	2	1	9	3	4	3	10	3	3	6	4	4	4	4	16	2	4	3	2	3	2	2	1	2	2	23
123	1	3	4	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	2	3	5	2	2	2	2	8	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
124	1	3	4	4	3	3	3	3	23	2	2	2	6	2	1	3	2	2	1	1	6	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	34
125	2	3	2	3	3	4	4	2	21	1	2	2	5	2	1	3	3	3	3	3	12	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	31
126	2	3	4	3	3	3	3	3	22	2	1	2	5	2	2	4	2	2	1	2	7	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	35
127	2	4	4	4	4	3	4	4	27	1	2	2	5	2	1	3	2	1	1	1	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
128	2	2	4	3	3	3	4	2	21	1	1	2	4	2	2	4	2	2	1	1	6	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	37
129	1	3	4	3	4	4	1	3	22	2	1	1	4	1	2	3	3	2	1	3	9	4	2	3	3	2	1	2	2	3	3	25
130	2	4	4	3	4	4	4	4	27	1	2	1	4	1	1	2	2	1	1	1	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	36
131	2	3	4	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	2	2	4	2	2	1	1	6	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34
132	1	4	3	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	2	1	3	2	2	1	2	7	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	35
133	1	3	4	4	2	2	2	2	19	4	4	3	11	3	3	6	4	4	3	4	15	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	36
134	1	2	4	2	1	2	2	2	15	3	2	3	8	2	2	4	2	2	2	2	8	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	33
135	1	1	2	1	1	1	1	2	9	4	4	4	12	3	3	6	4	4	4	4	16	1	1	1	2	2	3	3	3	3	4	23
136	2	2	4	3	3	3	2	1	18	4	3	3	10	3	4	7	3	3	3	3	12	3	3	3	2	2	4	2	1	1	2	23
137	2	2	4	2	1	2	2	2	15	3	3	2	8	2	3	5	3	3	3	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
138	1	4	3	1	3	4	2	2	19	3	3	3	9	4	3	7	3	4	4	3	14	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	35

139	1	3	4	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	1	1	2	2	1	1	2	6	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	35
140	2	3	4	3	2	3	2	3	20	3	3	3	9	2	2	4	2	2	2	2	8	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	25
141	2	3	4	3	3	3	3	3	22	2	2	2	6	2	2	4	2	1	2	2	7	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	37
142	2	2	3	2	1	2	1	2	13	3	4	3	10	4	4	8	3	4	3	4	14	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36
143	2	1	4	1	3	3	1	1	14	3	3	3	9	4	4	8	3	2	4	3	12	2	3	2	1	2	3	3	2	1	3	22
144	2	3	3	3	2	2	2	2	17	3	3	3	9	3	2	5	2	2	3	3	10	3	2	3	2	3	4	3	3	4	2	29
145	1	2	2	2	2	1	2	2	13	2	3	3	8	3	2	5	3	2	2	3	10	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	25
146	1	1	3	2	3	3	3	3	18	3	2	3	8	3	3	6	3	3	3	3	12	2	3	3	3	1	2	1	1	1	2	19
147	2	2	3	2	1	2	3	2	15	3	2	3	8	3	3	6	3	2	2	3	10	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	25
148	2	2	3	2	1	2	1	3	14	3	3	2	8	2	3	5	3	3	3	3	12	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	22
149	1	3	3	4	4	3	2	4	23	3	4	4	11	3	4	7	3	4	3	4	14	4	3	3	3	4	1	1	1	1	1	22
150	2	2	2	3	4	2	1	3	17	3	4	4	11	4	3	7	4	3	4	3	14	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	35
151	2	3	4	1	1	1	1	2	13	3	3	3	9	3	3	6	4	4	4	4	16	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	23
152	1	3	2	4	3	4	4	3	23	3	4	4	11	3	4	7	3	4	3	4	14	3	4	3	2	1	2	2	2	1	3	23
153	2	1	1	2	2	1	1	4	12	3	4	3	10	3	3	6	4	4	4	4	16	2	4	3	2	2	2	3	2	4	3	27
154	1	3	2	4	3	4	4	4	24	3	4	4	11	3	4	7	3	4	3	4	14	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	34
155	1	3	2	1	1	3	1	1	12	4	4	4	12	4	3	7	4	4	4	4	16	3	2	1	2	2	2	2	3	2	4	23
156	1	2	4	2	1	2	2	2	15	3	4	3	10	3	3	6	3	3	3	3	12	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	34
157	2	3	4	4	4	3	2	2	22	4	3	3	10	4	4	8	3	3	3	3	12	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	35
158	2	3	4	1	1	2	2	2	15	4	3	3	10	4	3	7	3	3	3	4	13	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	33

159	2	1	1	2	2	1	3	2	12	3	4	4	11	4	4	8	3	4	3	4	14	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	34	
160	1	3	1	3	1	2	1	1	12	4	3	4	11	4	4	8	3	4	3	3	13	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	32	
161	2	2	2	2	3	1	1	2	13	4	2	4	10	4	3	7	4	4	4	4	16	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
162	1	4	3	1	4	4	4	2	22	4	3	4	11	4	4	8	3	3	3	4	13	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36	
163	1	3	3	2	1	2	1	1	13	3	3	4	10	4	4	8	3	3	4	3	13	2	1	3	3	4	2	2	1	2	2	22	
164	2	3	2	2	2	1	1	3	14	3	4	3	10	3	3	6	4	4	4	4	16	2	1	2	2	4	1	1	2	2	3	20	
165	2	1	2	1	1	2	2	2	11	3	3	3	9	4	3	7	4	3	4	4	15	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	32	
166	2	1	3	1	2	1	2	1	11	3	3	4	10	4	4	8	4	3	4	4	15	3	2	3	3	4	2	2	2	1	1	23	
167	2	2	4	3	2	3	3	1	18	3	3	3	9	2	3	5	1	2	1	1	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	34	
168	1	3	3	2	2	1	2	1	14	4	3	3	10	4	3	7	3	3	4	3	13	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	35	
169	1	3	4	3	3	3	2	4	22	3	3	3	9	1	1	2	2	2	1	2	7	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	33
170	1	1	2	1	1	2	2	2	11	4	4	3	11	3	3	6	2	2	2	1	7	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	35	
171	1	2	1	1	1	1	1	1	8	3	4	4	11	4	4	8	1	2	2	1	6	4	3	3	3	3	3	3	1	3	4	30	
172	2	1	4	2	1	1	1	1	11	4	3	3	10	4	3	7	4	3	4	3	14	2	3	1	2	4	2	1	1	2	2	20	
173	1	1	1	2	1	2	2	1	10	4	3	3	10	4	3	7	4	3	4	3	14	2	1	2	1	3	2	2	2	1	1	17	
174	1	3	4	3	4	3	3	4	24	1	1	1	3	2	2	4	2	1	2	1	6	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	
175	2	4	4	4	4	3	4	4	27	1	1	1	3	2	2	4	1	1	1	1	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	
176	2	1	3	1	1	2	1	1	10	3	4	3	10	3	3	6	4	3	4	4	15	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	34	
177	2	3	3	2	2	2	3	2	17	3	3	3	9	3	3	6	3	3	3	3	12	3	3	4	2	1	2	1	2	1	3	22	
178	1	2	3	2	2	2	2	3	16	3	4	3	10	4	3	7	4	4	3	3	14	3	4	3	2	3	4	4	3	4	2	32	

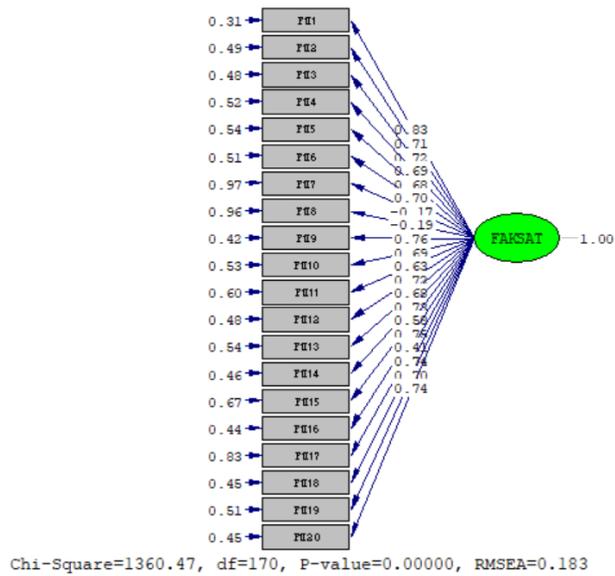
179	2	3	3	2	1	1	1	2	13	2	2	1	5	2	2	4	2	2	2	2	8	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	35
180	2	3	3	3	3	4	4	4	24	3	2	3	8	2	2	4	2	1	1	2	6	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36
181	2	3	4	4	3	4	3	4	25	4	4	4	12	4	3	7	3	4	3	3	13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
182	2	2	4	2	1	1	1	2	13	2	2	1	5	2	1	3	1	2	2	2	7	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	36
183	2	2	3	2	2	3	2	2	16	3	4	3	10	3	3	6	4	3	4	3	14	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	35
184	1	3	4	3	2	3	3	3	21	2	1	2	5	3	4	7	1	2	1	1	5	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	35
185	2	4	3	4	1	2	2	4	20	4	3	3	10	4	3	7	3	3	3	4	13	4	3	4	3	4	4	3	4	1	3	33
186	1	3	3	2	2	1	2	2	15	2	2	1	5	1	2	3	2	1	2	2	7	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32
187	2	4	3	4	3	2	3	4	23	2	1	2	5	3	3	6	1	2	1	1	5	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33
188	2	3	4	4	3	4	1	3	22	4	3	3	10	3	3	6	3	4	4	3	14	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	34
189	1	2	2	1	2	3	2	2	14	2	2	1	5	2	2	4	1	1	1	2	5	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	36
190	1	3	3	2	2	1	2	3	16	2	1	2	5	2	2	4	2	2	2	1	7	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	35
191	2	2	3	1	2	2	1	2	13	2	2	2	6	2	1	3	2	2	1	2	7	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	34
192	1	3	3	3	2	2	1	2	16	2	2	1	5	1	2	3	2	2	1	1	6	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	35
193	2	3	1	3	3	3	3	1	17	2	2	1	5	2	2	4	1	2	2	3	8	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32
194	2	4	4	4	4	4	4	4	28	3	3	3	9	3	3	6	3	3	4	3	13	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	36
195	2	3	2	2	2	2	1	2	14	2	2	1	5	1	2	3	2	2	1	1	6	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	31
196	1	3	3	3	4	4	3	4	24	4	3	3	10	3	3	6	4	4	3	4	15	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38
197	1	2	4	2	2	2	2	3	17	2	2	2	6	1	2	3	2	1	1	2	6	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	33
198	1	4	3	4	3	1	1	3	19	4	3	4	11	4	4	8	3	4	4	3	14	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35

199	1	3	2	2	2	2	1	2	14	2	2	1	5	1	2	3	2	1	1	2	6	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37
200	1	3	1	3	2	3	3	2	17	2	1	1	4	2	2	4	2	1	2	2	7	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	35
201	1	3	2	2	2	2	3	2	16	2	1	2	5	2	1	3	1	2	2	2	7	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	35
202	1	2	2	2	3	3	3	2	17	2	2	1	5	1	2	3	1	2	2	2	7	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	33
203	2	2	2	2	2	2	2	2	14	3	3	3	9	3	2	5	3	3	3	3	12	3	3	4	2	4	2	2	2	3	4	29
204	2	3	3	2	2	2	2	1	15	2	2	2	6	1	2	3	2	2	1	2	7	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	36
205	1	2	3	2	1	2	1	1	12	2	2	2	6	1	2	3	2	1	1	2	6	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	33
206	2	2	3	2	1	2	2	1	13	3	3	3	9	2	2	4	4	4	4	4	16	3	3	4	2	4	2	2	2	3	4	29
207	1	2	2	2	1	2	2	2	13	2	2	1	5	2	1	3	1	2	1	2	6	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	35
208	2	2	3	2	2	1	3	2	15	2	2	1	5	1	2	3	2	2	1	1	6	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	35
209	2	3	4	3	2	2	3	3	20	3	3	2	8	3	2	5	2	2	2	2	8	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	15

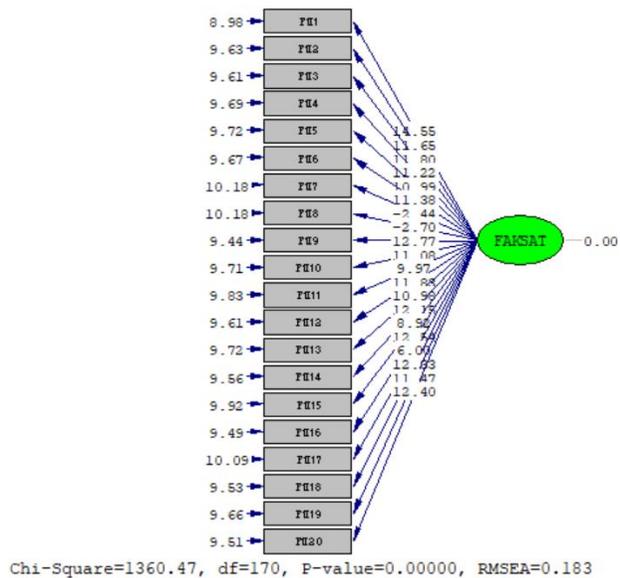
## Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Sebelum Didrop (Lisrel)

### a. Nilai Loading Faktor (SLF) CFA *Loneliness*

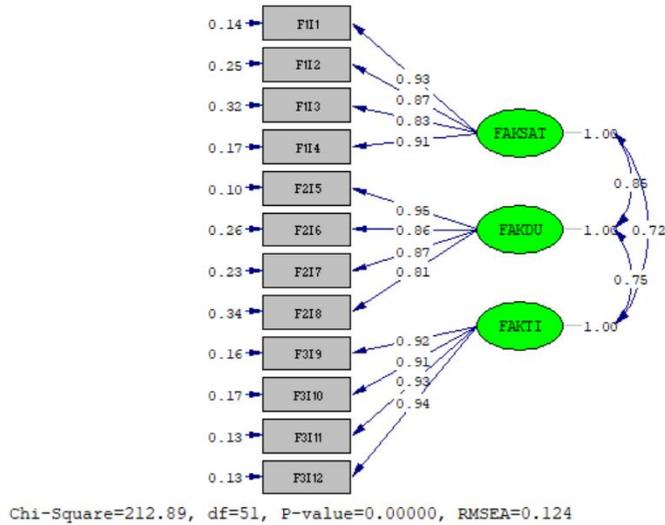
Lampiran 1.7 Validitas dengan CFA



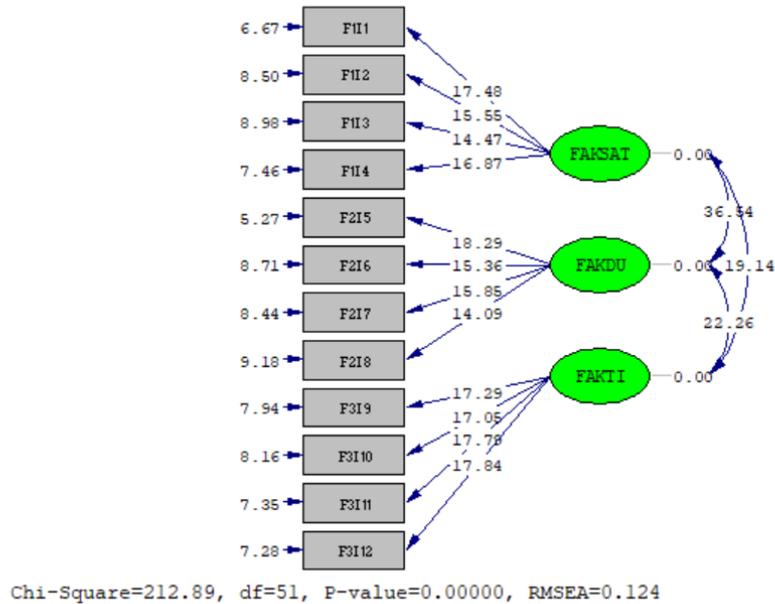
### b. Nilai T-Value CFA *Loneliness*



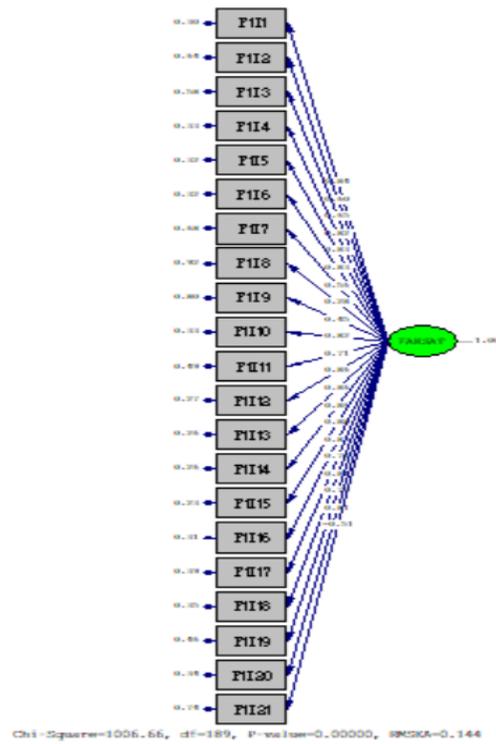
a. Nilai Loading Faktor (SLF) *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)*



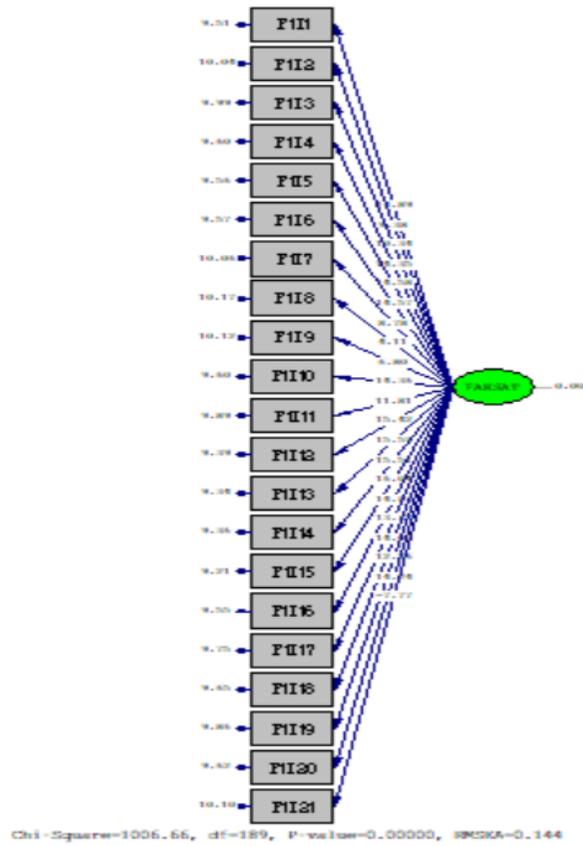
b. Nilai T-Value *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support (MSPSS)*



a. Nilai Loading Faktor (SLF) *Game Addiction Scale* (GAS)

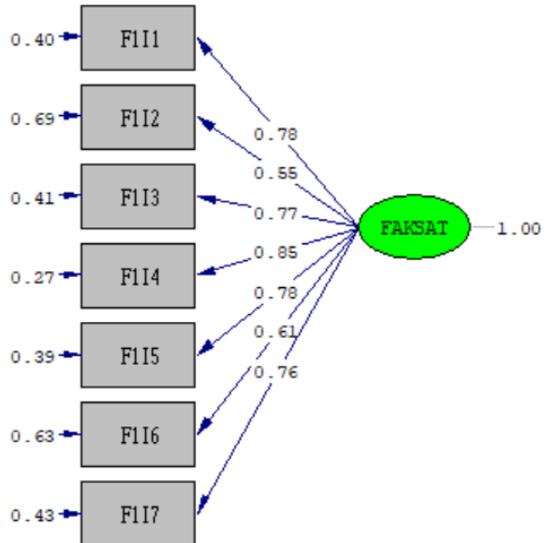


b. Nilai T-Value *Game Addiction Scale* (GAS)



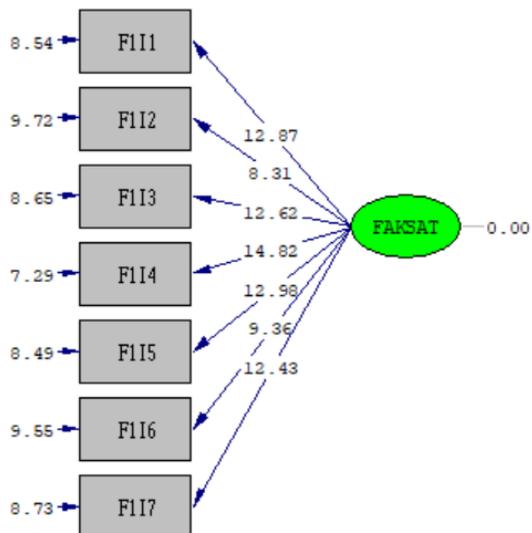
## Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Setelah Didrop (Lisrel)

### a. Nilai loading faktor (SLF) CFA *Loneliness*



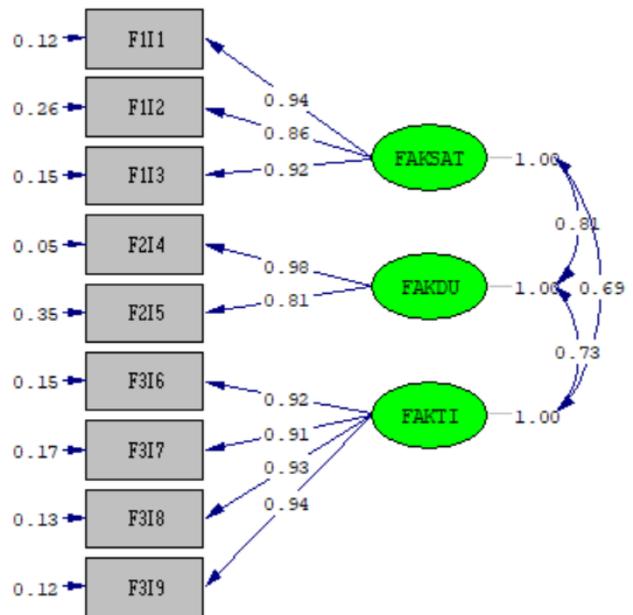
Chi-Square=26.52, df=14, P-value=0.02219, RMSEA=0.066

### b. Nilai T-Value CFA *Loneliness*



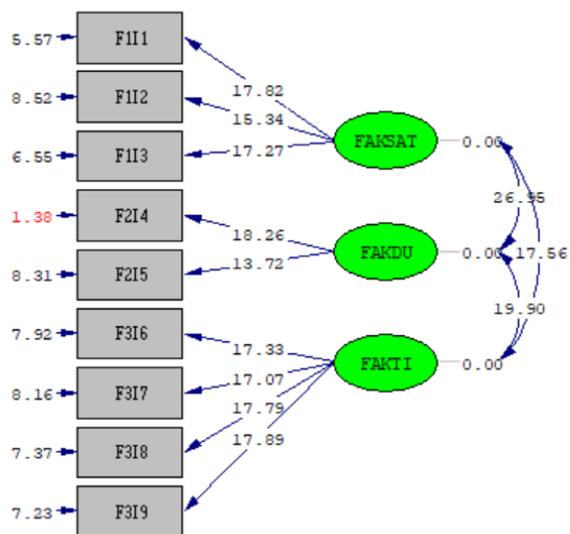
Chi-Square=26.52, df=14, P-value=0.02219, RMSEA=0.066

a. Nilai Loading Faktor (SLF) *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS)



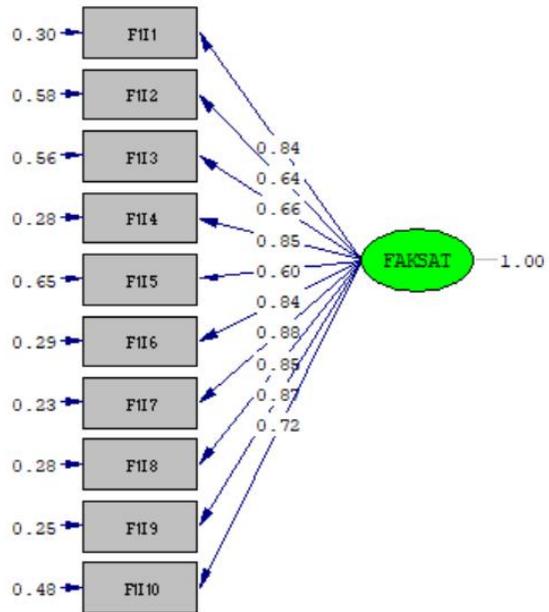
Chi-Square=45.27, df=24, P-value=0.00541, RMSEA=0.065

b. Nilai T-values *Multidimensional Scale Of Perceived Social Support* (MSPSS)



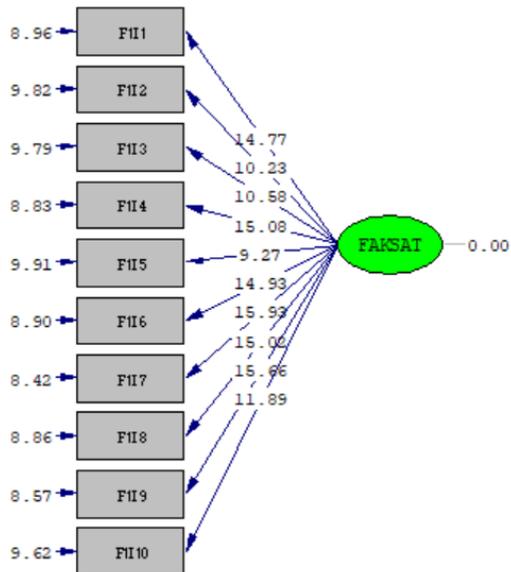
Chi-Square=45.27, df=24, P-value=0.00541, RMSEA=0.065

a. Nilai Loading Faktor (SLF) *Game Addiction Scale* (GAS)



Chi-Square=69.98, df=35, P-value=0.00040, RMSEA=0.069

b. Nilai T-Value *Game Addiction Scale* (GAS)



Chi-Square=69.98, df=35, P-value=0.00040, RMSEA=0.069

## Lampiran 8 Hasil Uji Deskriptif

### Lampiran 1.8 Hasil Uji Deskriptif

#### Descriptive Statistics

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
							Std. Error		
Jenis kelamin	209	1	1	2	298	1.43	.034	.496	.246
Kesepian	209	21	7	28	3461	16.56	.345	4.985	24.853
Dukungan sosial keluarga	209	9	3	12	1756	8.40	.168	2.432	5.915
Dukungan sosial teman	209	6	2	8	1137	5.44	.118	1.712	2.930
Dukungan sosial teman dekat	209	12	4	16	2240	10.72	.252	3.646	13.290
Kecanduan game	209	30	10	40	5963	28.53	.512	7.397	54.712
Valid N (listwise)	209								

## Lampiran 9 Kategorisasi

### Lampiran 1.9 Kategorisasi Skor

#### Kesepian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	33	15.8	15.8	15.8
	Sedang	130	62.2	62.2	78.0
	Tinggi	46	22.0	22.0	100.0
	Total	209	100.0	100.0	

### Dukungan Sosial Keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	38	18.2	18.2	18.2
	Sedang	128	61.2	61.2	79.4
	Tinggi	43	20.6	20.6	100.0
	Total	209	100.0	100.0	

### Dukungan Sosial Teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	35	16.7	16.7	16.7
	Sedang	147	70.3	70.3	87.1
	Tinggi	27	12.9	12.9	100.0
	Total	209	100.0	100.0	

### Dukungan Sosial Teman Dekat

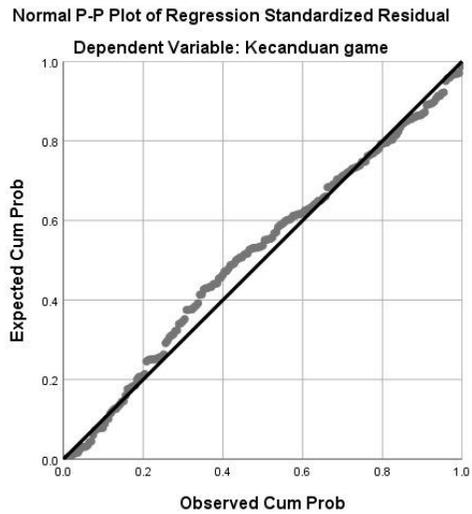
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	61	29.2	29.2	29.2
	Sedang	114	54.5	54.5	83.7
	Tinggi	34	16.3	16.3	100.0
	Total	209	100.0	100.0	

### Kecanduan Gim

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	39	18.7	18.7	18.7
Sedang	132	63.2	63.2	81.8
Tinggi	38	18.2	18.2	100.0
Total	209	100.0	100.0	

## Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas

### Lampiran 1.10 Hasil Uji Normalitas



### Test Statistics

Unstandardized Residual

Chi-Square	.990 <sup>a</sup>
df	207
Asymp. Sig.	1.000

a. 208 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1,0.

## Lampiran 11 Hasil Uji Linearitas

### Lampiran 1.11 Hasil Uji Linearitas

#### a. Hasil Uji Linearitas Jenis Kelamin

ANOVA Table<sup>a</sup>

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game * Jenis kelamin	Between Groups (Combined)	42.737	1	42.737	.780	.378
	Within Groups	11337.311	207	54.770		
	Total	11380.048	208			

a. With fewer than three groups, linearity measures for Kecanduan game \* Jenis kelamin cannot be computed.

b. Hasil Uji Linearitas Kesepian

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game * Kesepian	Between Groups	(Combined)	3583.424	21	170.639	4.093	.000
		Linearity	2858.161	1	2858.161	68.552	.000
		Deviation from Linearity	725.264	20	36.263	.870	.626
	Within Groups	7796.623	187	41.693			
	Total	11380.048	208				

c. Hasil Uji Linearitas Dukungan Sosial Keluarga

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game * Dukungan sosial keluarga	Between Groups	(Combined)	2408.044	9	267.560	5.935	.000
		Linearity	1518.103	1	1518.103	33.672	.000
		Deviation from Linearity	889.941	8	111.243	2.467	.014
	Within Groups	8972.004	199	45.085			
	Total	11380.048	208				

d. Hasil Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game * Dukungan sosial teman	Between Groups	(Combined)	2145.607	6	357.601	7.822	.000
		Linearity	1449.279	1	1449.279	31.702	.000
		Deviation from Linearity	696.327	5	139.265	3.046	.011
	Within Groups	9234.441	202	45.715			
	Total	11380.048	208				

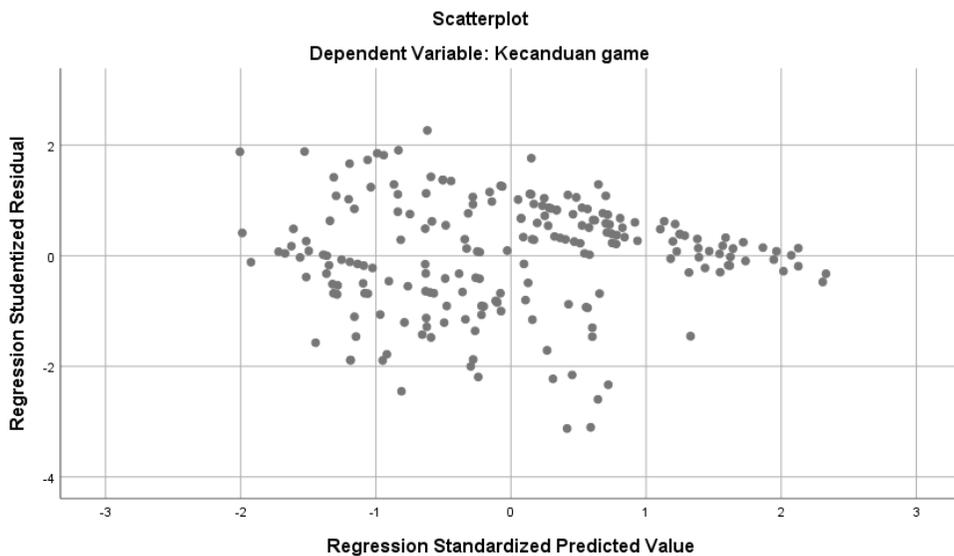
e. Hasil Uji Linearitas Dukungan Sosial Teman Dekat

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecanduan game * Dukungan sosial teman dekat	Between Groups	(Combined)	4460.003	12	371.667	10.527	.000
		Linearity	1949.876	1	1949.876	55.227	.000
		Deviation from Linearity	2510.127	11	228.193	6.463	.000
	Within Groups		6920.045	196	35.306		
Total			11380.048	208			

**Lampiran 12 Hasil Uji Heteroskedasitisitas**

Lampiran 1.12 Uji Hetroskedasitisitas



## Lampiran 13 Hasil Uji Multikolinearitas

### Lampiran 1.13 Hasil Uji Multikolinearitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	23.542	3.407		6.911	.000		
	Jenis kelamin	1.072	.895	.072	1.199	.232	.958	1.044
	Kesepian	.570	.103	.384	5.556	.000	.721	1.387
	Dukungan sosial keluarga	-.261	.263	-.086	-.991	.323	.460	2.174
	Dukungan sosial teman	.048	.391	.011	.123	.902	.420	2.383
	Dukungan sosial teman dekat	-.377	.176	-.186	-2.150	.033	.460	2.174

a. Dependent Variable: Kecanduan game

## Lampiran 14 Hasil Uji Korelasi

### Lampiran 1.14 Hasil Uji Korelasi

**Correlations**

		Jenis kelamin	Kesepian	Dukungan sosial keluarga	Dukungan sosial teman	Dukungan sosial teman dekat	Kecanduan game
Jenis kelamin	Pearson Correlation	1	-.037	.101	-.018	-.066	.061
	Sig. (2-tailed)		.599	.147	.796	.341	.378
	N	209	209	209	209	209	209
Kesepian	Pearson Correlation	-.037	1	-.461**	-.472**	-.460**	.501**
	Sig. (2-tailed)	.599		.000	.000	.000	.000
	N	209	209	209	209	209	209
Dukungan sosial keluarga	Pearson Correlation	.101	-.461**	1	.678**	.631**	-.365**
	Sig. (2-tailed)	.147	.000		.000	.000	.000
	N	209	209	209	209	209	209
Dukungan sosial teman	Pearson Correlation	-.018	-.472**	.678**	1	.684**	-.357**
	Sig. (2-tailed)	.796	.000	.000		.000	.000
	N	209	209	209	209	209	209
Dukungan sosial teman dekat	Pearson Correlation	-.066	-.460**	.631**	.684**	1	-.414**
	Sig. (2-tailed)	.341	.000	.000	.000		.000
	N	209	209	209	209	209	209
Kecanduan game	Pearson Correlation	.061	.501**	-.365**	-.357**	-.414**	1
	Sig. (2-tailed)	.378	.000	.000	.000	.000	
	N	209	209	209	209	209	209

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 15 Hasil Analisis Regresi Berganda

Lampiran 1.15 Hasil Analisis Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.542	3.407		6.911	.000
	Jenis kelamin	1.072	.895	.072	1.199	.232
	Kesepian	.570	.103	.384	5.556	.000
	Dukungan sosial keluarga	-.261	.263	-.086	-.991	.323
	Dukungan sosial teman	.048	.391	.011	.123	.902
	Dukungan sosial teman dekat	-.377	.176	-.186	-2.150	.033

a. Dependent Variable: Kecanduan game

## Lampiran 16 Hasil Uji Simultan

Lampiran 1.16 Hasil Uji F-Simultan

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3426.984	5	685.397	17.495	.000 <sup>b</sup>
	Residual	7953.064	203	39.178		
	Total	11380.048	208			

a. Dependent Variable: Kecanduan game

b. Predictors: (Constant), Dukungan sosial teman dekat, Jenis kelamin, Kesepian, Dukungan sosial keluarga, Dukungan sosial teman

## Lampiran 17 Hasil Uji Kofisien

### Lampiran 1.17 Hasil Uji Kofisien

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.549 <sup>a</sup>	.301	.284	6.259

a. Predictors: (Constant), Dukungan sosial teman dekat, Jenis kelamin, Kesepian, Dukungan sosial keluarga, Dukungan sosial teman

b. Dependent Variable: Kecanduan game

# Lampiran 18 Kaji Etik

## Lampiran 1.18 Hasil Kaji Etik

Wednesday, December 20, 2023

No.: 127/2023 Etik/KPIN



### Uji Etik Penelitian Psikologi

<b>Nama Lengkap Peneliti Utama</b>	Ika Roswati
<b>Institusi/ Lembaga</b>	Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia
<b>Email Peneliti Utama</b>	ikaroswati37@gmail.com
<b>Judul Penelitian</b>	Pengaruh Jenis Kelamin, Kesepian dan Social Support terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal

**Berdasarkan hasil revidu terhadap rencana penelitian yang disampaikan, ketua komite Etik KPIN membuat rekomendasi, sebagai berikut:**

**Rekomendasi Komite Etik KPIN terhadap penelitian**

Dapat dilakukan tanpa resiko

**Pernyataan Peneliti**

Peneliti menyatakan bahwa penelitian belum dilakukan dan tidak dilakukan hingga rekomendasi dari komite etik dikeluarkan.

**Ketua Komite Etik KPIN**

**Dr. Selviana**

Catatan

1. Surat ini dibuat secara otomatis, tanda tangan revidu dan ketua komite etik KPIN dilakukan dengan cara memverifikasi email yang bersangkutan.
2. Pada saat rekomendasi komite etik diberikan, ketua komite etik dan para revidu telah memverifikasi email masing-masing sebagai pengganti tanda tangan.
3. Rekomendasi ini berlaku selama proses penelitian sesuai dengan yang disampaikan pada saat pengujian etik penelitian dan berlaku maksimal 2 tahun sejak surat ini dikeluarkan.

**Judul Penelitian**

Pengaruh Jenis Kelamin, Kesenangan dan Social Support terhadap Kecanduan Gim pada Dewasa Awal

**Catatan Komite Etik (jika ada)**

Penelitian ini dapat memberi gambaran tentang kondisi-kondisi apa saja di dewasa awal yang kecanduan gim. Isu ini cukup penting dalam konteks Indonesia.

Pada informed consent sudah diterakan informasi dan tanda tangan partisipan. Semoga saja ini merupakan draf untuk uji coba semata. Selanjutnya silakan lakukan penelitian ini sesuai dengan kaidah psikologi.