

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada zaman sekarang semakin mengalami perkembangan pesat, hal tersebut yang menjadikan banyaknya perubahan pada segala bidang kehidupan diantara digunakan untuk sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan game yang dimainkan menggunakan jaringan internet biasanya disebut dengan istilah game online. Game online tidak saja memberikan hiburan akan tetapi juga membuat para pemainnya merasa mendapatkan tantangan yang menarik dalam menyelesaikan game tersebut sehingga timbul minat dalam diri siswa untuk bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu untuk mencapai kepuasan yang diinginkan. Minat sendiri merupakan suatu rasa lebih suka ataupun rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹

Hal inilah yang membuat siswa tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*. *Game online* yang paling digemari, populer dan paling banyak di download di *playstore* adalah game online *Mobile Legends*. *Game Mobile legends* ini yang sering dimainkan oleh siswa secara berkelompok untuk memenangkan tantangan yang ada pada *game* tersebut. Untuk mencapai kemenangan yang diinginkan dibutuhkan dorongan agar tujuan tersebut tercapai.² Untuk menaikkan level yang lebih tinggi membutuhkan pemain untuk bekerja sama untuk mencapai

¹ Ali Amran, et. all., "Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar", *Jurnal Patriot* 2, No. 4 (2020): 1118.

² Indra, P., & Marheni, E., "Pengaruh Metode Latihan dan Motivasi Berlatih terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Ssb Persika Jaya Sikabau", *Performa Olahraga* 5, No. 1 (2020): 43.

tujuan. Selain itu, mereka juga dapat menjadi lebih hebat dan superior jika mereka memenangkan tantangan yang ada pada *game*. Ketika mereka kalah dalam memainkan tantangan *game* tersebut maka *ranknya* akan menurun.³

Berdasarkan penelitian di Amerika yang dilakukan oleh Weinstein mendapatkan hasil bahwa, 70% remaja yang bermain game online personal computer dan 65% diantara mereka adalah pemain game online personal computer yang menetap. Sedangkan di Indonesia sendiri para peminat game online terbanyak juga kalangan remaja, dengan data 64,45% remaja berjenis kelamin laki-laki dan 47,85% remaja berjenis kelamin perempuan dengan rentang usia 12-22 tahun yang bermain game online. Dengan demikian permainan game online didominasi oleh kalangan remaja.⁴

Seperti halnya siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk yang rata-rata siswanya juga menggemari game online salah satunya *Mobile Legends*. Berdasarkan wawancara awal dengan Elang salah satu siswa kelas 7 SMPN 1 Nganjuk yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022 mengatakan :

saya bermain game ketika jam kosong di sekolah atau sebelum tidur. Durasi saya bermain game biasanya 3-4 jam perhari. Karna menurut saya game *Mobile Legends* mampu membantu saya untuk melatih kerjasama tim. Selain itu yang membuat saya tertarik dengan game *Mobile Legends* karena adanya turnamen *Mobile Legends* dan adanya *leaderboard* yang membuat saya merasa tertantang karena adanya persaingan. Karena saya sendiri memiliki jiwa bersaing, yang membuat saya merasa seru dalam bermain game mobile legend. Dalam turnamennya sendiri ada turnamen yang berbayar dengan harga 50 ribu pertimnya. Game *mobile legends* juga sering dijadikan lomba *class meeting* di sekolah saya. Namun saya tidak merasakan kecanduan dalam bermain game ini karena kadang saya merasakan bosan sendiri karena kalah dalam bermain. Untuk masalah belajar game tersebut terkadang menyita waktu saya dalam belajar dirumah, karena ketika sedang asyik bermain saya lupa waktu.⁵

³ Ali Amran, et. all., ”Kecanduan *Game Online*”. 1119.

⁴ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. Profil Pengguna Internet Indonesia. (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2014).

⁵ Elang, Siswa SMPN 1 Nganjuk, 1 Desember 2022.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan pada beberapa siswa kelas 7 SMPN 1 Nganjuk yang tertarik untuk bermain game online *Mobile Legends* karena game tersebut seru untuk dimainkan. Jika dilihat dari dampak negatif yang ada pada siswa ada beberapa siswa yang menjadi kecanduan dengan game tersebut, dan timbulnya malas belajar karena terlalu sering bermain game, dan lupa waktu tidur malam karena terkadang beberapa siswa begadang untuk main game *Mobile Legends*. Selain itu ada beberapa siswa yang memainkan game tersebut memiliki kontrol emosi yang rendah, karena ketika dalam bermain mereka kalah mereka akan marah dan teriak-teriak.

Menurut mereka hal tersebut merupakan ekspresi dari kekecewaannya. Namun selain dampak negatif ada juga dampak positif dari permainan tersebut, karena menurut beberapa siswa mereka dapat belajar tentang kerjasama tim, dan dari bermain game online *Mobile Legends* terkadang siswa siswa mampu mendapatkan uang dengan menjual beberapa item dalam game tersebut, dan juga ketika mereka menang dalam pertandingan mereka mendapatkan hadiah.⁶

Berdasarkan hasil riset Rokach yang mengungkapkan jika remaja yang bermain game online sebagai *coping* emosi yakni remaja yang mengalami kesepian dan akan berusaha untuk mengatasi kesepian dengan bermain game online. Kesepian atau *loneliness* merupakan suatu stigma sosial yang kurang baik, sehingga seseorang memiliki kekurangan dalam hubungan persahabatan atau pertemanan. Situasi tersebut disadari sebagai sesuatu yang tidak

⁶ Observasi, Siswa SMPN 1 Nganjuk, 29 November 2022.

menyenangkan, sebagai akibat kurangnya kualitas hubungan sosial.⁷ Menurut Masyaroh *loneliness* adalah perasaan yang muncul karena hubungan sosial yang dimiliki kurang bermakna. Meski dalam keadaan ramai sekalipun seseorang yang mengalami *loneliness* akan merasa sendiri terutama saat menghadapi sebuah permasalahan.⁸

Sedangkan menurut Weiss kesepian tidak disebabkan oleh kesendirian, tetapi disebabkan karena tidak terpenuhinya kebutuhan akan hubungan ataupun rangkaian hubungan yang pasti, atau karena tidak adanya tersedianya hubungan yang hangat yang dibutuhkan oleh individu tersebut.⁹ *Loneliness* merupakan sesuatu yang ada dalam batin manusia yang tidak dapat dideteksi hanya dengan melihat seseorang. Peplau dan Perlman mendefinisikan *loneliness* sebagai perasaan kehilangan dan ketidakpuasan yang dihasilkan oleh ketidaksesuaian antara jenis hubungan sosial yang seseorang inginkan dan jenis hubungan sosial yang dimiliki.¹⁰

Kesepian atau *loneliness* juga menjadi salah satu faktor penyebab siswa memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prabowo dan Juneman bahwa semakin sering remaja bermain *game online* maka ia akan cenderung mempersepsi diri ditolak oleh teman sebayanya karena diikuti dengan perasaan kesepian. Kesepian merupakan keadaan emosi dan kognitif yang tidak bahagia yang diakibatkan oleh hasrat akan hubungan akrab namun tidak dapat

⁷ Rokach, A. "Leadership and Loneliness.International", *Journal of Leadership and change*, 2, No. 1 (2014): 53.

⁸ Dewi Ayu Misyaroh, "Hubungan Antara Loneliness Dengan Mobile Phone Addict Pada Mahasiswa Universitas Negeri Di Kota Malang", (Skripsi: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016): 23.

⁹ Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga

¹⁰ Taylor, S.E., Peplau, L.A., dan Sears, D.O.. *Psikologi Sosial*. Edisi Keduabelas. (Alih Bahasa: Tri Wibowo, B.S. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group : 2009).

mencapainya. Sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja yaitu menjauh dari keluarga dan mendekat dengan teman sebaya. Para pemain *game online* dapat melakukan interaksi sehingga membentuk sebuah persahabatan antar pemain. Persahabatan tersebut yang kemudian menggantikan hubungan akrab yang tidak dimiliki pemain dalam kehidupan nyata.¹¹ Sejalan dengan hasil penelitian Lebho et all yang menemukan fakta bahwa seseorang bermain *game online* karena tidak ingin merasa kesepian dan dengan bermain *game online* dapat memenuhi kebutuhan mereka untuk berafiliasi.¹²

Hal ini sesuai wawancara awal dengan Radit salah satu siswa SMPN 1 Nganjuk yang menjelaskan jika:

"Saya bermain game untuk menghabiskan waktu, karena saya merasa orang tua kurang memperhatikan saya dan saya kurang dekat dengan teman-teman di lingkungan sekolah, dan saya lebih nyaman berinteraksi dengan teman di game *mobile legends*. Saya juga sering merasa bosan dan melampiaskan kebosanan dengan bermain game karena di game mobile legend saya menemukan teman yang cocok dengan saya yang awalnya tidak saya kenal menjadi kenal di game *mobile legends* dan saya juga sering berinteraksi dengan teman saya melalui fitur chat yang ada di game, game mobile legends juga seru menurut saya yang membuat mood saya kadang buruk menjadi lebih baik. Saya bermain game juga untuk mengurangi stress karena orang tua yang sibuk bekerja."¹³

Selain Radit, Pelangi salah satu siswa SMPN 1 Nganjuk juga menjelaskan jika:

"Saya suka bermain game *mobile legend* karena ketika di rumah saya kurang memiliki aktivitas karena saya anak tunggal dan game *mobile legends* juga membuat saya merasa tertantang ketika bermain. *Game Mobile Legends* menjadikan hiburan buat saya ketika berada dirumah, orang tua

¹¹ Mitta Kurnisari, "Hubungan Antara Kesepian Dan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa Di Yogyakarta", *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop* 1, No. 2 (2021): 25.

¹² Lebho, M. A. Et. all, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", *Journal of Health and Behavioral Science* 2, No. 3 (2020): 206.

¹³ Raditya, Siswa SMPN 1 Nganjuk, 16 Juni 2024.

saya juga tidak pernah melarang saya untuk bermain game. Saya sendiri kurang menyukai aktivitas diluar rumah karena saya terkadang suka malas keluar, jadi saya lebih suka beraktivitas di rumah saja. Saya merasa memiliki kemampuan yang cukup baik untuk bermain game *mobile legends* karena saya juga sering menang dan terkadang menjadi yang terbaik dalam tim."¹⁴

Berdasarkan observasi dengan cara melakukan pengamatan pada beberapa siswa memiliki hasil jika terdapat kecanduan atau intensitas bermain game yang tinggi didasarkan adanya perasaan loneliness pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk. Dalam hal ini perasaan loneliness ini ditunjukkan dengan siswa merasakan hidup dalam kesendirian dan tidak adanya hiburan. Mereka merasakan jika game online mobile legends mampu memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, hal yang mendasari siswa merasakan perasaan loneliness. Selain itu karena siswa merasakan kurangnya perhatian dari orang tua karena orang tua sibuk bekerja, siswa tidak memiliki teman dekat, dan siswa merasa hidupnya selalu sendirian. Hal tersebut menimbulkan adanya perasaan loneliness dalam diri siswa yang membuatnya mencari pelarian lain dengan bermain game yang dirasa siswa dapat menjadi hiburan tersendiri.¹⁵

Weiss mengidentifikasi terdapat dua jenis kesepian atau loneliness, yaitu kesepian emosional dan kesepian sosial. Kesepian emosional, kesepian jenis ini terjadi karena kurangnya sosok yang menjadi disayangi atau menjadi sosok tambatan dan ketiadaan figur kasih sayang yang intim (*intimate attachment figure*) seperti yang bisa diberikan orang tua kepada anaknya ataupun teman akrab kepada seseorang. Kesepian Sosial, kesepian jenis ini terjadi karena kurangnya teman, asosiasi, kurang merasakan integrasi sosial

¹⁴ Pelangi, Siswi SMPN 1 Nganjuk, 16 Juni 2024.

¹⁵ Observasi, Siswa kelas 7 SMPN 1 Nganjuk, 29 Desember 2022.

dan tidak adanya keterlibatan dalam masyarakat atau dalam komunikasi yang dapat diberikan oleh jaringan pertemanan atau rekan kerja.¹⁶

Hal ini sesuai dengan salah satu tugas perkembangan remaja yaitu mampu membina hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya. Oleh karena itu, seorang remaja yang mengalami kesepian dapat mengganggu pemenuhan tugas perkembangan remaja tersebut.¹⁷ Individu dengan *loneliness* tidak merasakan *loneliness* dan memperlihatkan tingkat sosial yang sama dalam segala peran, tetapi individu dengan *loneliness* lebih melihat diri mereka tidak memiliki kemampuan ataupun keterampilan sosial dibandingkan yang lainnya. Menurut Hawkley dan Cacioppo, *loneliness* diasosiasikan dengan gangguan kepribadian dan psikosis, turunnya kemampuan kognitif, kemungkinan mengidap Alzheimer ataupun peningkatan gejala depresi. *Loneliness* lebih banyak terjadi pada remaja dan dewasa awal dibandingkan individu dengan usia yang lebih tua.¹⁸

Peplau mengemukakan bahwa salah satu faktor seseorang mengalami *loneliness* adalah *precipitating factors*, yaitu *loneliness* timbul karena terpisah dari ikatan sosial yang penting atau karena berakhirnya hubungan penting. Faktor lain yang dapat menimbulkan perasaan *loneliness* adalah karakteristik individu dan karakteristik situasi. Salah satu yang menjadi karakteristik

¹⁶ Gierveld, J. J. D., Tilburg V., & Dykstra, P.A. New Ways of Theorizing and Conducting Research in the Field of Loneliness and Social Isolation. In Anita Vangelisti & Daniel Perlman (eds), *The Cambridge Handbook of Personal Relationships*. (Cambridge University Press (in press, 2016).

¹⁷ Mitta Kurnisari. Hubungan Antara Kesepian. 26.

¹⁸ Cindy Frency Halim, Agoes Dariyo "Hubungan Psychological Well-Being dengan Loneliness pada Mahasiswa yang Merantau" *Jurnal Psikogenesis* 4, No.2 (2016): 172.

individual adalah kepribadian.¹⁹ Nursyahrurahmah menjelaskan jika Kepribadian merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesepian remaja. Individu yang merasa kesepian cenderung mengembangkan hipersensitivitas terhadap informasi sosial yang negatif, untuk menilai interaksi sosial mereka lebih negatif, dan untuk terlibat dalam perilaku yang lebih defensif.²⁰

Sedangkan menurut Eysenck kepribadian adalah keseluruhan pola tingkah laku aktual maupun potensial dan organisme, sebagaimana ditentukan dari keturunan dan lingkungan. Pola tingkah laku itu berasal dan dikembangkan melalui fungsional dari empat sektor utama yang mengorganisir tingkah laku, sektor kognitif, sektor afektif, dan sektor somatik. Eysenck membagi kepribadian menjadi 2 tipe yaitu tipe kepribadian ekstrovert dan tipe kepribadian introvert. Individu dengan tipe kepribadian ekstrovert memiliki karakteristik yang bersemangat, mudah bergaul, suka berkumpul dengan banyak orang, mudah beradaptasi di lingkungan sosial. Sedangkan individu dengan tipe kepribadian introvert memiliki karakteristik yang mudah lelah, lebih suka diam dan memilih lingkungan yang tenang, memilih kegiatan yang dilakukan seorang diri, memiliki sedikit teman, cenderung menarik diri dari lingkungan sosial.²¹

Dalam hal ini cenderung membahas tipe kepribadian introvert. Menurut Ulya ketika anak telah kecanduan bermain *game online* akan membuat anak

¹⁹ Eileen Kristlyna, Dan Jaka Santosa Sudagijono, "Perbedaan Intensitas *Loneliness* Pada Mahasiswa Indonesia Yang Melanjutkan Studi Di Luar Negeri Ditinjau Dari Tipe Kepribadian", *Jurnal Experientia* 8, No. 2 (Desember, 2020): 106.

²⁰Nursyahrurahmah, "Hubungan Antara Kepribadian *Introvert* Dan Kelekatan Teman Sebaya dengan Kesepian Remaja", *Jurnal Ecopsy* 4, No. 2 (Agustus 2017): 114.

²¹ Ibid.

merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* yang digunakan untuk bermain *game online* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *game online*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert.²²

Jung menguraikan individu dengan tipe kepribadian introvert lebih utama dipengaruhi dunia subjektif, yaitu dunia di dalam diri sendiri. Orientasinya terutama tertuju ke dalam pikiran, perasaan, serta tindakan-tindakan terutama ditentukan oleh faktor subjektif, penyesuaian dengan dunia luar kurang baik, jiwa tertutup, sukar bergaul, sukar berhubungan dengan individu lain, kurang dapat menarik hati individu lain. Tetapi penyesuaian dengan batin sendiri cukup baik. Bahaya dari tipe kepribadian ini adalah bila jarak dengan dunia subjektif terlalu jauh, sehingga individu lepas dari dunia objektifnya sendiri. Eysenck juga mengungkapkan bahwa tipe kepribadian introvert dicirikan dengan pribadi yang tenang, konsisten, terkontrol, berpikir sebelum bertindak, pasif, *moody*, cemas, *rigid*, *sober*, pesimis, *reserved*, *unstable*, dan pendiam.

Dalam penelitian ini, alasan peneliti tertarik untuk mengkaji hubungan antara kepribadian introvert dengan *loneliness* penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk, dikarenakan SMPN 1 Nganjuk merupakan sekolah yang favorit di Nganjuk dan SMPN 1 Nganjuk merupakan satu-satu sekolah yang berbasis digital serta *game mobile legends* sendiri sudah dijadikan lomba *class meeting* di SMPN 1

²² Latifatul Ulya, et. all, "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak", *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, No. 3 (2021): 1114.

Nganjuk, serta peneliti ingin mengkaji kesepian yang dialami oleh remaja SMP khususnya anak kelas 7 yang mana mereka mengalami masa perpindahan dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama sehingga mengharuskan mereka beradaptasi dengan teman dan lingkungan yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengkaji permasalahan yang menekankan pada mengkaji hubungan antara kepribadian introvert dengan *loneliness* penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk dengan judul “Mengkaji Hubungan Antara Kepribadian Introvert Dengan *Loneliness* Penggunaan *Game Online Mobile Legends* Pada Siswa Kelas 7 Di SMPN 1 Nganjuk”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kepribadian introvert pengguna *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk?
2. Bagaimana tingkat *loneliness* pengguna *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk?
3. Apakah terdapat hubungan positif antara kepribadian introvert dengan *loneliness* pengguna *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk ?

C. Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian berdasar pada rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kepribadian introvert pengguna *game online mobile legends* di SMPN 1 Nganjuk
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat *loneliness* pengguna *game online mobile legend* di SMPN 1 Nganjuk

3. Untuk mengetahui Apakah terdapat hubungan positif antara kepribadian introvert dengan *lonliness* penggunaa *game online mobile legends* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk ?

D. Manfaat penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap akan dapat menyumbang manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi klinis serta menambah pengetahuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis:

- a. Bagi siswa :

Menambah wawasan dan pengetahuan agar kedepan nya lebih bijak dalam meggunakan *smartphone*.

- b. Bagi peneliti :

Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi penelitian pada jurusan Psikologi, dapat menambahkan pengalaman, wawasan dan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang *lonliness*, penggunaan *game online*, serta kepribadian seseorang.

- c. Bagi peneliti selanjutnya :

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan acuan, rujukan dan referensi baik dalam materi maupun media yang digunakan bagi peneliti lain yang menelaah lebih lanjut tentang *lonliness*.

E. Telaah Pustaka

1. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Anggraini Perwira Sari, Uswatun Hasanah, Cici Ratna Sari pada tahun 2020 dengan judul “ Hubungan antara Loneliness dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa IAIT Kediri ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara loneliness dan kecanduan game online pada mahasiswa yang tidak menetap di pondok (nduduk) di IAIT Kediri . pengumpulan data diperoleh

dari hasil daftar pernyataan atau kuesioner loneliness dan kecanduan game online. Jenis Penelitian adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian korelasional yakni analisis korelasi product moment. Hasil uji korelasi didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0.556 Sig : 0.00 yang artinya terdapat hubungan dengan kriteria sedang antara variabel loneliness dengan kecanduan game online.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode korelasional dan sama sama menggunakan variable *loneliness*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemilihan subjek. Jika pada penelitian sebelumnya menggunakan mahasiswa pada penelitian ini memilih remaja terutama remaja awal yaitu anak SMP kelas 7. Alasan menggunakan penelitian ini sebagai telaah pustaka karena penelitian ini memiliki kajian yang sama dengan penelitian ini yang dimana dapat dijadikan rujukan dalam penulisan penelitian ini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Agustina Lebho , M. Dinah Charlota Lerik, R. Pasifikus Ch. Wijaya, Serlie K. A. Littik Nur Hasanah dan Sugito pada tahun 2020 dengan judul “ Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja ” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dan kebutuhan berafiliasi dengan perilaku kecanduan game online pada remaja. Metode yang digunakan adalah korelasional. Teknik pengambilan sampel menggunakan Convenience Sampling dengan jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 465 subyek. Analisis data menggunakan uji regresi logistik. Hasil menunjukkan Odds Ratio untuk variabel kesepian adalah 7,98 yang artinya orang yang tidak mengalami kesepian berpeluang 7,98 kali untuk mengalami perilaku kecanduan game online dibandingkan dengan orang yang mengalami kesepian. Odds Ratio kebutuhan berafiliasi sebesar 12,156 yang artinya orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi tinggi berpeluang 12,156 mengalami perilaku kecanduan game online dibandingkan dengan orang yang memiliki kebutuhan berafiliasi yang rendah. Estimasi sumbangan kesepian dan kebutuhan berafiliasi

memperoleh nilai Nagelkerke R Square sebesar 40,7%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain .

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode korelasi selain itu juga menggunakan variable game online dan *loneliness*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya pada penelitian sebelumnya adalah tehnik sampling yang digunakan pada Penelitian sebelumnya menggunakan Convenience Sampling sedangkan pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Jumlah variabel pada penelitian sebelumnya berjumlah 3 sedangkan pada penelitian ini jumlah variabel yang digunakan hanya 2. Alasan menggunakan penelitian ini sebagai telaah pustaka karena penelitian ini memiliki kajian yang sama dengan penelitian ini yang dimana dapat dijadikan rujukan dalam penulisan penelitian ini.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indri putrinazmi pada tahun 2017 dengan judul “Loneliness dan Dukungan Sosial Pada Remaja Perempuan Korban Kekerasan Seksual”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perasaan kesepian yang dialami remaja dan dukungan yang mereka terima. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah empat orang. Penelitian ini menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan wawancara mendalam dengan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari empat subjek yang mengalami kesepian karena kurangnya dukungan sosial. Subjek M menunjukkan lebih banyak perasaan kesepian karena dia tidak mendapatkan dukungan sosial yang diinginkan dari ibu yang merupakan satu-satunya keluarga. Keinginan subjek untuk tetap bersama tidak terwujud. Salah satu faktor yang mempengaruhi kesepian adalah atribusi penyebabnya karena dipisahkan dari orang yang dekat secara emosional. Tiga subjek N, R, D mampu memperoleh dukungan sosial selain keluarga mereka. Namun, ketiga subjek masih merasa kesepian karena efek psikososial setelah kekerasan seksual.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel yang digunakan yaitu *lonliness*. Sedangkan perbedaan pada penelitian yang sebelumnya dan penelitian ini adalah terletak pada pendekatan yang digunakan, pada penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan penelitian ini sebagai telaah pustaka karena penelitian ini memiliki kajian yang sama dengan penelitian ini yang dimana dapat dijadikan rujukan dalam penulisan penelitian ini, serta peneliti mampu melihat perbedaan yang ada antara penelitian ini dan sebelumnya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Angga Wirajaya Subagio, Farida Hidayati pada tahun 2017 yang berjudul “Hubungan antara kesepian dengan adiksi smartphone pada siswa sma negeri 2 bekasi” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan adiksi smartphone pada remaja. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Bekasi. Sampel penelitian berjumlah 193 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik cluster random sampling. menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil analisis data yang didapat menunjukkan bahwa adanya hubungan positif dan juga signifikan antara kesepian dengan adiksi smartphone ($r = 0,189$; $p = 0,004$). Hasil tersebut juga menunjukkan semakin tinggi kesepian maka juga semakin tinggi adiksi smartphone. Sumbangan efektif kesepian terhadap adiksi smartphone sebesar 3,6% dan sisanya sebesar 96,4% dijelaskan oleh faktor faktor lain.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan variabel *loneliness* serta juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, Sedangkan perbedaan pada penelitian yang sebelumnya dan penelitian ini adalah terletak pada pada analisis data dimana pada analisis data penelitian sebelumnya menggunakan analisis regresi sederhana, sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment pearson*, selanjutnya perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada teknik pengambilan sampel pada penelitian sebelumnya menggunakan cluster random sampling, sedangkan

pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Alasan menggunakan penelitian ini sebagai telaah pustaka karena penelitian ini memiliki kajian yang sama dengan penelitian ini yang dimana dapat dijadikan rujukan dalam penulisan penelitian ini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi variabel berdasarkan karakteristik variabel yang dapat diamati . Berikut definisi operasional variabel dependen dan variabel independen dalam penelitian ini:

1. Kepribadian introvert: merupakan suatu kepribadian yang terdapat pada diri remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, penyesuaian tersebut sangat berkaitan dengan beberapa hal diantaranya karakter, temperamen, sikap, stabilitas emosional, Responsibilitas, Sosiabilitas. Siswa dengan kepribadian introvert memiliki juga memiliki ciri-ciri antaranya: sangat berhati-hati, tertutup dengan orang disekitarnya, suka suasana tenang, suka menghindari masalah, mudah overthinking, mudah mengalami depresi, cemas, bertanggung jawab terhadap diri sendiri, sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan lebih suka menghabiskan waktu sendiri.
2. *Loneliness* : merupakan perasaan negatif yang tidak terpenuhinya hubungan interpersonal pada seseorang. Loneliness didasari atas beberapa aspek diantaranya Personality, social desirability, Depression. Dalam hal ini siswa yang terlihat mengalami loneliness akan memiliki kecenderungan lebih suka menghabiskan waktu bermain game online, merasa dapat menyelesaikan masalah sendiri, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, tidak bersemangat jika bertemu dengan orang-orang dilingkungan sekitar, dan sering merasa tidak berharga.