

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Loneliness*

a. Definisi *Loneliness*

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.²³ *Loneliness* (kesepian) diartikan Peplau dan Perlman sebagai perasaan kehilangan dan ketidakpuasan yang dihasilkan oleh ketidaksesuaian antara jenis hubungan spesial yang seseorang inginkan dan jenis hubungan sosial yang dimiliki. Hubungan sosial memang penting bagi manusia namun ketika kita kekurangan beberapa aspek penting kita akan merasakan penderitaan personal dari situasi *loneliness*. Kesepian merupakan sesuatu yang ada dalam batin manusia yang tidak dapat dideteksi hanya dengan melihat seseorang.²⁴

Menurut Russell *loneliness* merupakan adanya kepribadian dinamis dalam individu dari sistem-sistem psikofisik yang menentukan karakteristik perilaku dan berpikir", kemudian adanya keinginan individu pada kehidupan sosial dan kehidupan dilingkungannya, dan juga adanya *Depression*, yang merupakan salah satu gangguan alam perasaan yang ditandai dengan perasaan sedih, murung, tidak bersemangat, merasa tidak berharga, berpusat

²³ 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.

²⁴ Taylor, Peplau & Sears. Psikologi Sosial Edisi Kelima. (Jakarta: Kencana, 2009).

pada kegagalan.²⁵ Sedangkan menurut Myers *loneliness* merupakan suatu keadaan yang menyakitkan ketika dalam keadaan sadar namun memiliki hubungan sosial yang kurang berarti seperti yang diharapkan.²⁶

Menurut Suparno *loneliness* merupakan kondisi individu yang merasakan kesepian, yaitu dengan tidak adanya orang dapat diajak berkomunikasi dengan baik, yang mampu membangun persaudaraan, perasaan tidak tenang, merasa dipisahkan dari sesuatu.²⁷ Weiss membedakan *loneliness* ke dalam dua kategori, yaitu sosial *loneliness* dan *emotional loneliness*. Sosial *loneliness* terjadi ketika seseorang kurang memperoleh atau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan *emotional loneliness* merupakan suatu kondisi yang ditimbulkan akibat tidak adanya kelekatan atau hubungan intim pada beberapa tokoh misalnya hubungan antara seorang anak dan orang tua.²⁸

b. Aspek Loneliness

Menurut Russel, *loneliness* didasari atas tiga aspek yaitu:

1. Personality

Dari segi kepribadian, kesepian mengacu pada beberapa kepribadian dan bentuk emosional yang menentukan perilaku dan gaya berpikir seseorang individu.

2. Social desirability

²⁵ Russel, DW. "UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity, and factor structure", *Journal of personality assessment*, (1996): 22.

²⁶ Myers, D. G. *Social psychology*. (New York, NY: McGraw-Hill, 2010).

²⁷ Suparno, P. *Seksualitas kaum berjubah*. (Yogyakarta: Kanisius, 2007).

²⁸ Taylor, S.E., Peplau, L.A., & Sears, D.O. *Psikologi Sosial: Edisi Kedua Belas*. (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2009).

Pada aspek social desirability, loneliness berkaitan dengan adanya keinginan untuk mendapatkan kehidupan sosial yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

3. *Depression*

Pada aspek depression, loneliness berkaitan dengan adanya perasaan sedih, murung, tidak bersemangat, dan merasa tidak berharga dan tekanan-tekanan lainnya yang mengakibatkan depresi.²⁹

c. **Faktor yang Mempengaruhi *Loneliness***

Menurut Brehm et. all ada empat hal yang bisa menyebabkan individu mengalami *loneliness*, yaitu:

1. Hubungan yang tidak memenuhi standar individu itu sendiri, sehingga individu tidak merasa puas dengan hubungan yang dimiliki. Terdapat banyak alasan mengapa individu tidak merasa puas dengan hubungan yang mereka miliki.
2. Ada perbedaan dari hubungan yang diinginkan oleh individu itu sendiri. Kesepian pada individu juga dapat muncul akibat adanya perbedaan keinginan dalam suatu hubungan. Pada saat sebelumnya individu memiliki hubungan yang diinginkan sehingga individu tidak mengalami *loneliness*. Tetapi suatu ketika individu merasa ada perbedaan dalam suatu hubungan, tidak seperti hubungan yang diinginkan, maka pada saat itu individu merubah apa yang diinginkannya dalam hubungan tersebut.
3. *Self-Esteem*. *Loneliness* berkaitan dengan *self-esteem* yang rendah. Individu yang mempunyai *self-esteem* yang relatif rendah, rentan

²⁹ Russel, DW. "UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity, and factor structure", *Journal of personality assessment*, (1996): 28.

mengalami perasaan tidak menyenangkan pada situasi beresiko dalam situasi sosial. Dalam kondisi seperti ini, individu akan lebih memilih untuk tidak melakukan interaksi sosial dengan lingkungan tertentu, sehingga bisa menyebabkan mengalami loneliness.

4. Perilaku interpersonal bisa menjadi penentu keberhasilan sosial yang diinginkan oleh individu. Dibandingkan dengan individu yang tidak mengalami loneliness, orang yang mengalami loneliness akan menilai individu lain secara negatif, tidak begitu menyukai individu lain, tidak mempercayai individu lain, menginterpretasikan tindakan individu lain secara negatif, dan rentan memiliki sikap yang pendendam.³⁰

d. Tipe Kesepian

Back dan Young membedakan tiga jenis kesepian yaitu:

1) Kesepian sementara

Kesepian sementara termasuk suasana hati yang singkat dan merasakan kesepian sesekali saja. Kesepian ini hanya berlangsung antara beberapa menit atau jam dan gejalanya tidak berat. Contohnya ketika ditinggal orangtua atau penghuni rumah untuk berpergian kerumah saudara atau mencari kebutuhan yang itu tidak membutuhkan waktu lama dan segera kembali pulang kerumah.

2) Kesepian transisional atau situasional

³⁰ Brehm, Miller, Perlman, Campbell. *Intimate Relationship 3rd edition*. (USA : McGraw-Hill, Co: 2002).

Kesepian transisional atau situasional berarti bahwa hubungan seseorang dengan orang lain memuaskan sampai hubungan berubah. Seperti perceraian, pindah rumah, dll. Kesepian bisa menjadi pengalaman yang menyedihkan. Kesepian ini dapat berlangsung cukup lama karena merupakan pengalaman yang menyedihkan selain itu jika seseorang mengalami kesepian tipe ini memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan situasi baru yang dihadapi, jika seseorang tidak bisa beradaptasi dengan situasi baru yang sedang dihadapi maka akan mengalami kesepian yang berlarut larut.

3) Kesepian kronis

Kesepian kronis dapat terjadi ketika seseorang kurang memiliki hubungan yang memuaskan berlangsung dua tahun atau lebih dan tidak dikarenakan suatu peristiwa traumatis. Kesepian situasional yang berlangsung cukup lama dapat menjadi kronis. Biasanya kesepian tipe ini karena kurangnya interaksi sosial yang berarti.³¹

B. Kepribadian Introvert

a. Pengertian Kepribadian Introvert

Kata kepribadian diambil dari bahasa Inggris “personality” yang berasal dari bahasa Yunani “persona” yang berarti topeng. Istilah persona ini muncul dari sebuah pementasan teater Yunani dimana setiap tokoh yang bermain akan muncul sesuai dengan ekspresi topeng yang digunakannya. Secara umum kepribadian dapat didefinisikan sebagai suatu pola watak yang relatif permanen, dan sebuah karakter unik yang memberikan

³¹ Kupshik, G. A., & Murphy, P. M, *Loneliness, Stress, and Well-Being: A Helper's Guide*,9 (London: Routledge, 2006).

konsistensi sekaligus individualitas bagi perilaku seseorang. Watak inilah yang memberikan kontribusi bagi perbedaan-perbedaan individu dalam perilakunya.³²

Yusuf mendefinisikan kepribadian sebagai susunan sistem- sistem psikofisik yang dinamis dalam diri individu, yang menentukan penyesuaian yang unik terhadap lingkungan. Sistem psikofisik yang dimaksud meliputi kebiasaan, sikap, nilai, keyakinan, keadaan emosional, perasaan dan motif yang bersifat psikologis tetapi mempunyai dasar fisik dalam kelenjar, saraf, dan keadaan fisik anak secara umum.³³

Sedangkan menurut Eysenck kepribadian adalah totalitas segala peristiwa psikis yang disadari maupun yang tidak disadari atau disebut juga sebagai “Psyche” kesadaran sendiri mempunyai dua unsur pokok yaitu fungsi jiwa dan sikap jiwa yang masing-masing mempunyai peranan penting dalam orientasi manusia dengan dunianya. Sedangkan sikap jiwa oleh Jung masih dibagi menjadi dua golongan yaitu kecenderungan ekstrovert dan introvert.³⁴

Introvert adalah suatu sikap atau orientasi ke dalam diri sendiri. Menurut Jung gambaran individu yang termasuk kecenderungan introvert adalah memperlihatkan kecenderungan bersifat diam, introspektif dan reflektif, suka sibuk dengan diri sendiri, suka melamun, tidak suka bergaul dengan orang lain, sering terlalu serius, jiwanya tertutup, mudah tersinggung, acuh tak acuh, teguh dalam pendirian, kemampuan kognitif relatif tinggi, teliti tapi lambat dalam bekerja, penuh pertimbangan sebelum

³² Feist, Jess, dan Gregory J. Feist. *Theories of Personality*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008).

³³ Yusuf Syamsu, et. all. *Teori Kepribadian*. (Bandung: Remaja Rasda Karya, 2007)

³⁴ Sumadi Suryabrata. *Psikologi Kepribadian*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

bertindak, penuh jawaban dan taat pada norma sosial dan agama. Secara singkat individu introvert adalah individu yang cenderung menarik diri dari kontak sosial. Minat dan perhatiannya lebih terfokus pada pikiran dan pengalamannya sendiri. Jung menguraikan perilaku introvert sebagai orang pendiam, menjauhkan diri dari kejadian-kejadian luar, tidak mau terlibat dengan dunia objektif, tidak senang berada di tengah orang banyak, merasa kesepian dan kehilangan di tengah orang banyak. Ia melakukan sesuatu menurut caranya sendiri, menutup diri terhadap pengaruh dunia luar.³⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kepribadian adalah organisasi dinamis yang menentukan penyesuaiannya yang unik terhadap lingkungannya, yang menunjuk kepada sifat umum seseorang pikiran, kegiatan dan perasaan yang berpengaruh secara sistematis terhadap keseluruhan tingkah lakunya.

b. Aspek Kepribadian Introvert

Kepribadian dapat juga diartikan sebagai "kualitas perilaku individu yang tampak dalam melakukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan secara unik menurut Eysenck dan Wilson. Keunikan penyesuaian tersebut sangat berkaitan dengan aspek-aspek kepribadian itu sendiri, yaitu :

1. Inactivity yaitu tipe kepribadian introvert cenderung santai dalam beraktivitas,
2. Unsociability atau kemampuan anti bersosial, tipe kepribadian introvert cenderung sukamemiliki sedikit teman, menyukai aktivitas

³⁵ Ladislaus Naisaban. Psikologi Jung: Tipe Kepribadian Manusia dan Rahasia Sukses Dalam Hidup (tipe kebijaksanaan Jung). (Jakarta : PT Gramedia, 2003).

individual seperti membaca, memiliki kesulitan untuk memulai pembicaraan dengan orang lain, cenderung menghindari kontak sosial.

3. Carefulness yaitu tipe kepribadian introvert cenderung lebih menyukai hal-hal yang familiar, aman dan tidak berbahaya.
4. Control yaitu tipe kepribadian introvert cenderung sangat berhati-hati dalam mengambil keputusan, sistematis dan terarah, berpikir sebelum berbicara, dan mengamati sebelum melakukan sesuatu.
5. Reflectiveness yaitu tipe kepribadian introvert cenderung lebih tertarik akan ide-ide, abstraksi, pertanyaan-pertanyaan filosofi, diskusi dan ilmu pengetahuan, bersifat mawas diri dan bijaksana.³⁶

c. Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Tipe Kepribadian

Menurut Purwanto terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi tipe kepribadian antara lain:

1. Faktor Biologis

Faktor biologis merupakan faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani, atau seringkali pula disebut faktor fisiologis seperti keadaan genetik, pencernaan, pernafasaan, peredaran darah, kelenjar-kelenjar, saraf, tinggi badan, berat badan, dan sebagainya. Kita mengetahui bahwa keadaan jasmani setiap orang sejak dilahirkan telah menunjukkan adanya perbedaan-perbedaan. Hal ini dapat kita lihat pada setiap bayi yang baru lahir. Ini menunjukkan bahwa sifat-sifat jasmani yang ada pada setiap orang ada yang diperoleh dari keturunan, dan ada pula yang merupakan

³⁶ Eysenck, H.J. & Wilson, G.D. Know Your Own Personality. (Anglesburg : Pelican, 2008).

pembawaan anak/orang itu masing-masing. Keadaan fisik tersebut memainkan peranan yang penting pada kepribadian seseorang.

2. Faktor sosial

Faktor sosial yang dimaksud di sini adalah masyarakat; yakni manusia-manusia lain disekitar individu yang bersangkutan. Termasuk juga kedalam faktor sosial adalah tradisi-tradisi, adat istiadat, peraturan-peraturan, bahasa, dan sebagainya yang berlaku dimasyarakat itu. Sejak dilahirkan, anak telah mulai bergaul dengan orang-orang disekitarnya. Dengan lingkungan yang pertama adalah keluarga. Dalam perkembangan anak, peranan keluarga sangat penting dan menentukan bagi pembentukan kepribadian selanjutnya.

3. Faktor kebudayaan

Perkembangan dan pembentukan kepribadian pada diri masing-masing orang tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan masyarakat di mana seseorang itu dibesarkan.³⁷

C. Intensitas Penggunaan Game Online

a. Pengertian Intensitas Penggunaan Game Online

Ajzen intensitas ialah suatu bentuk tindakan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.³⁸ Intensitas merupakan kadar atau tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan. Sedangkan menurut Poerwanto intensitas adalah keadaan atau tingkat ukuran yang dilakukan seseorang.³⁹

³⁷ Purwanto. *Evaluasi Hasil belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

³⁸ Icek Ajzen, *Attide, Personality, Behavioral* (New york: Open University, 2005).

³⁹ Ibid.

Sedangkan menurut Freeman game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh siapapun yang terkoneksi dengan jaringan internet. Young menyebutkan bahwa game online merupakan sebuah permainan, baik permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir maupun permainan yang memacu adrenalin yang dapat diakses dan digunakan oleh beberapa users, dan terkoneksi dengan jaringan internet. Lemmens mengatakan bahwa para pemain game akan rela mengorbankan aktivitasnya agar dapat bermain game online tersebut, seperti rela mengorbankan waktu tidur, waktu bekerja, waktu belajar, maupun aktivitas lainnya.⁴⁰

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *online*. Griffiths et. all mengemukakan intensitas bermain game merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. Remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* pada umumnya menghabiskan waktunya untuk bermain rata-rata 23 jam per minggu. Banyak penelitian melaporkan, pemain *game online* yang mengalami *internet addiction* bermain menggunakan waktu lebih dari 4 (empat) jam setiap hari.⁴¹

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah penggunaan waktu oleh individu baik durasi maupun frekuensi untuk bermain game yang dihubungkan dengan koneksi internet.

⁴⁰ Adams, E. Fundamentals of game design (2nd ed). New York: New Riders Publishing, 2013).

⁴¹ Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D., "Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers", *Journal of adolescence* 27, No. 1 (2004): 90.

D. Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah masa transisi dan kehidupan yang tidak stabil. Selain itu, masa remaja merupakan masa yang rentan terhadap dampak negatif seperti narkoba, kriminalitas, dan kejahatan seksual. Seks bebas akan merugikan mereka karena akan menyebarkan berbagai penyakit menular seksual, terutama HIV/AIDS. Penyakit ini telah menyebar ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Namun harus kita akui juga bahwa masa remaja merupakan masa yang baik untuk mengembangkan segala potensi positifnya (seperti bakat, kemampuan, dan minat). Selain itu, periode ini merupakan periode pencarian nilai kehidupan.⁴²

Menurut Piaget mengatakan secara psikologis remaja adalah usia dimana individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah ikatan orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sama sekurang-kurangnya dalam masalah hak.⁴³ Menurut Mappire masa remaja ialah berlangsungnya antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita, 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.⁴⁴ Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat masa remaja awal 13-16 tahun sikap keberagamaan remaja hanya sekedar percaya turut-turutan. Remaja yang banyak perhatiannya terhadap kehidupan kolektif memungkinkan perilakunya akan banyak dipengaruhi oleh perilaku

⁴² Hurlock, E. B.. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga: 2001).

⁴³Hurlock. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga, 2003).

⁴⁴ Jean Piaget. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. (Jakarta: Gramedia, 2002).

kelompoknya. Seperti begadang, minum-minuman keras, tawuran dan kebut-kebutan di jalan raya.⁴⁵

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan remaja merupakan transisi, seorang individu telah meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan penuh ketergantungan, akan tetapi belum mampu ke usia yang kuat dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun masyarakat. Remaja terbagi atas tiga kelompok usia: remaja awal berusia 12-15 tahun, remaja pertengahan berusia 15-18 tahun, dan remaja akhir berusia 18-21 tahun.⁴⁶

b. Tahapan Perkembangan remaja

Menurut Herlock, remaja dibagi menjadi kelompok umur dengan tiga tahap perkembangan, yaitu:

1. Pubertas dini Berada pada kelompok usia 12-15 tahun merupakan masa negatif, karena pada masa ini terdapat sikap dan sifat negatif yang belum terlihat pada masa kanak-kanak, dan individu akan merasa bingung, cemas, takut dan gelisah.
2. Masa remaja. Rentang usia antara 15-18 tahun, pada masa ini individu menginginkan atau mengungkapkan sesuatu, sedang mencari sesuatu, merasa kesepian dan merasa tidak dimengerti oleh orang lain.
3. Pubertas terlambat. Rentang usianya antara 18-21 tahun. Pada masa ini, individu mulai stabil, mulai memahami arah hidup, dan menyadari tujuan hidup. Sikap khusus berdasarkan mode jelas.⁴⁷

⁴⁵ Zakiah Daradjat. *Problema Remaja di Indonesia*. (Jakarta: Bulan Bintang, 2006).

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2003).

E. Hubungan Antara Kepribadian Introvert Dengan Loneliness Pengguna Game Online Mobile Legend

Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan cenderung terus memainkan *game online* tersebut. Intensitas seseorang dalam bermain *game online* bervariasi. Penggunaan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif yakni kearah kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.⁴⁸

Hasil riset Wan dan Chiou mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Kebutuhan psikologis dan motivasi dikategorikan menjadi tujuh tema yaitu: sebagai hiburan dan rekreasi, sebagai coping emosi (pengalihan dari kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stress, relaksasi, melampiaskan kemarahan dan frustasi), melarikan diri dari kenyataan, memenuhi kebutuhan interpersonal dan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan, menciptakan rasa memiliki dan pengakuan dari orang lain), kebutuhan untuk prestasi, memberikan kesenangan

⁴⁸ Andri Arif kustiawan, jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan, (Jawa Timur: CV AE media Grafika, 2018).

dan tantangan, kebutuhan untuk lebih kuat (bersifat superior, keinginan untuk kontrol, dan untuk menambah kepercayaan diri).⁴⁹

Remaja yang bermain *game online* sebagai *coping* emosi sejalan dengan riset Rokach yang mengungkapkan bahwa remaja yang mengalami kesepian akan berusaha untuk mengatasi kesepian dengan bermain *game online*. Kesepian merupakan suatu stigma sosial yang kurang baik, sehingga seseorang memiliki kekurangan dalam hubungan persahabatan atau pertemanan. Situasi tersebut disadari sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan, sebagai akibat kurangnya kualitas hubungan sosial.⁵⁰

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 & 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 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.

⁴⁹ Wan, S.C., & Chiou, W.B. "Why are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan". *Journal of Cyber Psychology & Behavior* 9, No. 6 (2006).

⁵⁰ Rokach, A. "Leadership and Loneliness. International", *Journal of Leadership and change*, 2, No. 1 (2014): 53.

Persahabatan tersebut yang kemudian menggantikan hubungan akrab yang tidak dimiliki pemain dalam kehidupan nyatanya.⁵¹

Menurut Cherry kesepian atau *loneliness* merupakan sebuah perasaan yang umum terjadi pada seseorang dimana sebenarnya perasaan tersebut kompleks dan unik pada masing-masing individu. Seorang anak yang sedang berjuang untuk menjalin pertemanan di lingkungan sekolahnya. Kesepian adalah pengalaman subjektif yang tidak menyenangkan dimana kualitas dan kuantitas hubungan sosial seseorang mengalami penurunan secara signifikan.⁵² Pada dasarnya ada 4 hal yang dapat menyebabkan seseorang mengalami loneliness, yaitu hubungan yang dimiliki seseorang tidak memenuhi syarat yang diharapkan, Terjadi perubahan terhadap apa yang diinginkan seseorang dari suatu hubungan, Self-esteem dan Perilaku interpersonal.⁵³

Salah satu faktor yang mempengaruhi kesepian remaja adalah kepribadian introvert. 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. Kepribadian introvert tidak selalu bersikap pasif, pemurung atau tidak bergaul, kepribadian introvert bisa saja individu yang aktif, periang dan suka bersosialisasi, introvert juga perlu privacy, butuh ketenangan.⁵⁴

⁵¹ Mita 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.

⁵² Selvi Zola Fenial, Krisnova Nastasia, "Hubungan Antara Loneliness Dengan *Fear Of Missingout* Pada Remaja Yang Menggunakan Instagram Di Sma Pertiwi 1 Kota Padang", *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis* 2, No. 1 (2022): 85

⁵³ Eileen Kristlyna, "Perbedaan Intensitas Loneliness Pada Mahasiswa Indonesia Yang Melanjutkan Studi Di Luar Negeri Ditinjau Dari Tipe Kepribadian", *Jurnal Experientia* 8, No. 2 (2020): 106.

⁵⁴ Nursyahrurahmah. Hubungan Antara Kepribadian Introvert. 114.

Kepribadian introvert merupakan kepribadian remaja yang tertutup, sehingga remaja cenderung memilih sendiri atau bertemu dengan sedikit teman. Remaja yang kepribadian introvert mengarahkan remaja ke dunia dalam, remaja introvert lebih berpikir ke arah subjektif dirinya sendiri. Jung tipe pemalu merasa sangat awas di sekitar orang asing dan menjadi sangat gugup pada lingkungan yang kurang dikenal. Kepribadian introvert kesulitan mengembangkan hubungan sosial dan lebih memilih berkomunikasi secara pribadi dengan teman serta menikmati setiap kegiatan yang dapat dilakukan sendirian atau bersama teman dekat.⁵⁵

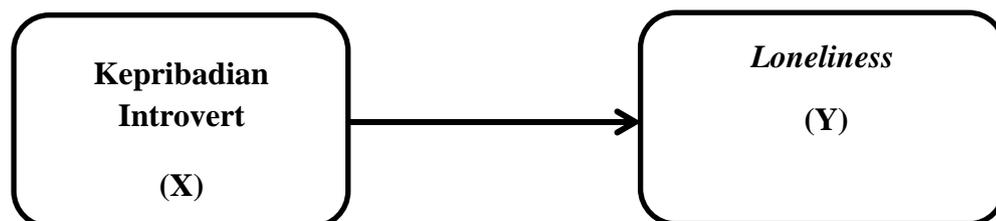
A. VARIABEL PENELITIAN

Variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Bebas (X) : *Loneliness*
2. Variabel Terikat (Y) : Intensitas penggunaan game online

B. Kerangka Teoritis

Gambar 2.1. Hubungan Antara Kepribadian Introvert dengan Loneliness Pengguna Game pada Siswa Kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk



Berdasarkan kerangka berfikir tersebut menjaskan jika terdapat hubungan antara kepribadian introvert sebagai variabel x dengan loneliness pengguna game online sebagai variabel y pada siswa kelas 7 di SMPN 1

⁵⁵ Ibid.

Nganjuk. Jadi semakin tinggi tingkat kepribadian introvert maka semakin tinggi juga tingkat *loneliness* pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis terdiri berdasarkan dua kata yakni hipo yang memiliki arti lemah dan tesis yang memiliki arti pernyataan. Jika digabungkan menjadi pernyataan yang masih lemah. Namun pada artian yang makin luas hipotesis diartikan serupa sebuah dugaan sementara yang diutarakan peneliti yang berbentuk suatu pernyataan yang akan diujikan keabsahannya.⁵⁶ Hipotesis dalam penelitian ini ialah:

Ha: Terdapat hubungan positif antara tingkat kepribadian introvert dengan tingkat *loneliness* pengguna game online pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk.

H0: Tidak terdapat hubungan positif antara tingkat kepribadian introvert dengan tingkat *loneliness* pengguna game online pada siswa kelas 7 di SMPN 1 Nganjuk

⁵⁶Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2015).