



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6856-6867

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Kesenian Dan Kecanduan Game Online Pada Perilaku Agresi Mahasiswa Prodi Psikologi Di Universitas Tjutnyak Dhien Medan

Juliana Waruwu^{1✉}, Indah Sari Liza Lubis², Amelia Alsa³

Universitas Tjut Nyak Dhien

Email: julianawaruwu019gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian dan kecanduan game online pada perilaku agresi mahasiswa prodi psikologi di universitas tjut nyak dhien. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 62 mahasiswa di universitas tjut nyak dhien. Teknik analisis data menggunakan Teknik statistik Uji Validitas Data dan Uji Reliabilitas untuk kuesioner dan Analisis Regresi Linear Berganda dengan Uji-F dan Uji-t untuk pembuktian Hipotesis. Berdasarkan dari Analisis rhitung yang di peroleh sebesar 51,864 sedangkan nilai rtabel dengan taraf signifikan 5% pada $df 2=59$ diperoleh 3,153. Hal ini menunjukkan bahwa nilai thitung yang diperoleh dalam penelitian ini lebih besar dari pada nilai rtabel ($51,864 > 3,153$). Hal ini berarti H_0 ditolak H_a diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kesepian dan kecanduan game online berpengaruh terhadap perilaku agresi pada mahasiswa psikologi di universitas tjut nyak dhien.

Kata Kunci : *Kesepian, Kecanduan Game Online, Perilaku Agresif*

Abstract

This study aims to determine the effect of loneliness and online game addiction on the aggressive behavior of psychology students at Tjut Nyak Dhien University. This study uses a quantitative method with a sample size of 62 students at Tjut Nyak Dhien University. The data analysis technique uses the Statistical Technique of Data Validity Test and Reliability Test for questionnaires and Multiple Linear Regression Analysis with F-Test and t-Test to prove the Hypothesis. Based on the analysis, the t count obtained was 51.864 while the t table value with a significance level of 5% at $df 2 = 59$ was 3.153. This shows that the t count value obtained in this study is greater than the t table value ($51.864 > 3.153$). This means that H_0 is rejected H_a is accepted. The conclusion of the results of this study is that loneliness and online game addiction affect aggressive behavior in psychology students at Tjut Nyak Dhien University.

Keywords: *Loneliness, Online Game Addiction, Aggressive Behavior*

PENDAHULUAN

Saat usia remaja dicapai oleh individu, perubahan serta perkembangan dalam aspek psikologis dan sosial akan dialami. Penilaian terhadap masa dewasa awal dianggap sangat penting, karena fokus pada akademik, pekerjaan, kemandirian, peran sosial, serta hubungan dengan lawan jenis mulai diberikan. Bidang yang luas harus dieksplorasi, sehingga perubahan-perubahan yang dihadapi menyebabkan ketidaknyamanan dirasakan, dan ketegangan sosial serta emosional pun ditimbulkan (Roalinda & Michael, 2019).

Apabila individu gagal dalam menyelesaikan tahapan perkembangannya secara tepat terhadap berbagai masalah yang dihadapi, maka beragam masalah psikologis berpotensi muncul, termasuk kecemasan serta kebingungan dalam menghadapi ketidakpastian. Mahasiswa yang mengalami situasi ini, tanpa adanya pendampingan dari orang terdekat, lebih mudah mengalami perasaan terasing dan tersisih, yang pada akhirnya bisa memicu kesepian baik dari sisi emosional maupun sosial (Habibie, Syakarofath & Anwar, 2019).

Fenomena kesepian sering kali dianggap tidak signifikan di era saat ini. Banyak yang menilai bahwa kesepian hanyalah masalah ringan yang dapat diatasi dengan memperluas pergaulan atau mengalihkan perhatian. Walaupun dianggap remeh, tidak banyak yang menyadari bahwa kesepian dapat berdampak negatif serius pada individu, seperti memperparah kondisi emosional, memicu perubahan perilaku, serta memperburuk kesehatan mental dan fisik. Kesepian umumnya ditandai oleh perasaan negatif, seperti pesimisme dan kesedihan, serta hilangnya aspek penting dalam kehidupan, seperti jumlah teman yang berkurang atau bahkan tidak adanya teman. Kesepian juga bisa ditandai oleh individu yang merasa bahwa relasi yang dijalani terlalu singkat atau tidak sesuai ekspektasi

(wols et.al, 2015).

Kesepian dapat didefinisikan melalui dua aspek utama, yaitu social dan emosional. Social loneliness terjadi ketika relasi dengan lingkungan sekitar tidak berhasil dibangun oleh individu, mengakibatkan ketiadaan teman atau kenalan di sekitarnya. Di sisi lain, emotional loneliness dirasakan ketika seseorang tidak memiliki orang-orang dekat secara signifikan, di mana ikatan emosional yang mendalam tidak terbentuk, seperti yang dialami dengan sahabat karib atau pasangan (Rönkä et al., 2014).

Kondisi emosional di mana individu tidak memiliki hubungan dengan orang lain atau minimnya interaksi sosial, menyebabkan individu merasakan kesedihan, ketidakdiinginkan, serta perasaan terisolasi. Untuk melarikan diri dari perasaan tersebut, individu yang merasa kesepian sering terlibat dalam aktivitas pengalihan, seperti bermain game online. Ezrananta (2016) mengungkapkan bahwa remaja yang mengalami kesepian akan berupaya mengatasi hal tersebut, salah satunya dengan bermain game online. Game online menjadi sarana untuk mengisi waktu dan mengalihkan perhatian dari rasa kesepian, yang pada akhirnya dapat memicu kecanduan. Teknologi ini telah menjadi produk yang sangat populer di kalangan masyarakat, terutama pelajar dan mahasiswa (Wahid & Fauzan, 2021). Bermain game online memiliki potensi dampak negatif bagi para penggunanya. Gentile et al. mengemukakan bahwa beberapa dampak negatif dari game online meliputi kecanduan, yang terjadi karena sistem level dalam game mendorong pengguna untuk terus bermain demi mencapai level lebih tinggi, tanpa disadari menciptakan kecanduan (dalam Mais, 2020).

Kecanduan game online diartikan sebagai kondisi di mana seseorang terus menerus ingin bermain game online, menghabiskan banyak waktu, serta kehilangan kemampuan untuk mengontrol atau mengendalikan keinginannya tersebut. Immanuel menyatakan bahwa seseorang dianggap ketergantungan atau kecanduan game online jika dalam satu hari melakukan aktivitas tersebut sebanyak lima kali atau lebih (dalam Kamajaya, 2020). Fenomena ini juga mengungkapkan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat memicu dampak negatif secara psikososial, seperti menurunnya toleransi individu dan mempengaruhi suasana hati, di mana pemain dapat menjadi sedih atau marah apabila mengalami kekalahan (Griffths, 2015).

Perilaku agresif, menurut Bussy & Perry, merujuk pada kecenderungan individu untuk melakukan tindakan dengan niat menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis, sebagai cara untuk meluapkan perasaan negatif demi mencapai tujuan tertentu (dalam Aulia, 2020). Salah satu faktor yang dapat memicu perilaku agresif adalah adanya perasaan

kesepeian (Dini dan Indrijat, 2014). Intensi utama dari perilaku agresif adalah ekspresi emosi negatif seperti kekecewaan, ketegangan, kemarahan, terutama saat menghadapi keinginan atau masalah yang menghambat pencapaian sesuatu. Hubungan signifikan antara kesepeian dan perilaku agresif telah teridentifikasi, di mana individu yang merasakan kesepeian cenderung bereaksi keras terhadap penolakan dan menunjukkan perilaku agresif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi S1 Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien yang berjumlah 62 orang. Kemudian ditetapkan jumlah sampel menggunakan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien yang berjumlah 62 orang yang akan dijadikan sebagai responden penelitian ini.

Skala kesepeian diambil dari penelitian Russel (dalam AL-Badry, 2022). Skala kecanduan game online diambil dari penelitian Lemmens (Ghina, 2023) serta skala perilaku agresi mengacu pada indikator menurut Busy & Perry (dalam Alfita, 2023) yaitu physical aggression, verbal aggression, anger, dan hostility.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Frequency	Valid Percent		
	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18 TAHUN 3	4,8	4,8	4,8
19 TAHUN 10	16,1	16,1	21,0
20 TAHUN 19	30,6	30,6	51,6
21 TAHUN 9	14,5	14,5	66,1
22 TAHUN 7	11,3	11,3	77,4
23 TAHUN 11	17,7	17,7	95,2
25 TAHUN 2	3,2	3,2	98,4

26 TAHUN	1	1,6	1,6	100,0
Total	62	100,0	100,0	

Tabel karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan distribusi usia dari 62 responden. Usia yang paling banyak adalah 20 tahun, dengan 19 responden (30,6%), diikuti 23 tahun (11 responden, 17,7%) dan 19 tahun (10 responden, 16,1%). Usia 21 tahun mencatat 9 responden (14,5%), sementara 22 tahun memiliki 7 responden (11,3%). Usia 18 tahun diwakili oleh 3 responden (4,8%), dan kelompok usia di atas 23 tahun, yaitu 25 tahun (2 responden, 3,2%) dan 26 tahun (1 responden, 1,6%). Cumulative Percent menunjukkan bahwa 95,2% responden berusia 23 tahun ke bawah, mencerminkan dominasi usia muda.

Tabel. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan jenis kelamin

Frequency		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	22	35,5	35,5
	PEREMPUAN	40	64,5	100,0
	Total	62	100,0	100,0

Tabel mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 62 responden, 22 (35,5%) adalah laki-laki dan 40 (64,5%) adalah perempuan. Ini berarti mayoritas responden adalah perempuan, yang lebih banyak dibandingkan laki-laki. Cumulative Percent mencapai 100%, menunjukkan semua responden sudah terklasifikasi dengan jelas berdasarkan jenis kelamin. Temuan ini memberikan gambaran tentang komposisi jenis kelamin dalam penelitian, yang penting untuk analisis lebih lanjut.

Tabel. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan semester

Frequency		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEMESTER 2	24	38,7	38,7
	SEMESTER 4	11	17,7	56,5
	SEMESTER 6	14	22,6	79,0
	SEMESTER 8	13	21,0	100,0
	Total	62	100,0	100,0

Tabel karakteristik responden berdasarkan semester menunjukkan bahwa dari 62 responden, terbanyak berasal dari Semester 2, yaitu 24 orang (38,7%). Semester 6 diwakili oleh 14 orang (22,6%), sementara Semester 8 memiliki 13 orang (21,0%). Semester 4 tercatat 11 responden (17,7%). Cumulative Percent mencapai 100%, menunjukkan semua responden terklasifikasi dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah mahasiswa Semester 2, memberikan gambaran tentang komposisi akademik dalam penelitian ini.

Tabel. 4 Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Cronbach	hasil	Kesimpulan
1.	Kesepian	0,858	Reliabel	Semua Data Reliabel
2.	Kecanduan <i>Game online</i>	0,959	Reliabel	
3.	Perilaku Agresi	0,841	Reliabel	

Sumber : Hasil olahan penelitian 2024

Tabel. 5 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Unstandardized Residual

N		62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	8,21358782
Most Extreme Differences	Absolute	0,082
	Positive	0,073
	Negative	-0,082
Test Statistic		0,082
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d

- i. Test distribution is Normal.
- ii. Calculated from data.
- iii. Lilliefors Significance Correction.
- iv. This is a lower bound of the true significance.
- v. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan data pada tabel, data berdistribusi normal dengan nilai test statistic sebesar 0,082 karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dimana angka ini di atas tingkat signifikansi 0,05 atau 5% atau nilai asymp.sig. (2-tailed) > 0,05 dengan demikian data berdistribusi normal.

Tabel. 6 Hasil Analisis Regresi Linear

Coefficients ^a						
Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients			
Model	B	Std. Error	Beta	T	Sig.	
1	(Constant)	19,339	7,347		2,632	0,011
	Kesepian (X1)	0,436	0,104	0,374	4,195	0,000
	Kecanduan <i>Game online</i> (X2)	0,344	0,056	0,549	6,151	0,000

[1] Dependent Variable: Perilaku Agresi (Y)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui persamaan regresi linear berganda adalah $Y = 19,339 + 0,436X_1 + 0,344X_2$. Adapun penjelasannya dari persamaan regresi linear berganda pada tabel di atas sebagai berikut:

1. Nilai Konstanta

Nilai konstanta sebesar 19,339, hal ini menunjukkan bahwa jika nilai variabel bebas (X) berupa Kesepian (X1) dan Kecanduan *Game online* (X2) nilainya sebesar 0, atau apabila Kesepian (X1) dan Kecanduan *Game online* (X2) tidak ada maka Perilaku Agresi (Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien adalah sebesar 19,339 dari variabel penelitian yang ada.

2. Koefisien Regresi Variabel Kesepian (X1)

Nilai koefisien regresi Kesepian (X1) sebesar 0,436 artinya apabila terjadi kenaikan atau penambahan pada variabel X1 sedangkan variabel X2 bersifat konstan, maka nilai variabel Y akan ikut meningkat sebesar 0,436 demikian juga sebaliknya. Hal ini berarti bila Kesepian (X1) mengalami kenaikan atau penambahan sebesar 1 kali (1 poin) dengan Kecanduan *Game online* (X2) tidak berubah, maka kepuasan Perilaku Agresi (Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien juga ikut meningkat, demikian juga sebaliknya.

3. Koefisien Regresi Variabel Kecanduan *Game online* (X2)

Nilai koefisien regresi Kecanduan *Game online* (X2) sebesar 0,344 artinya apabila terjadi penambahan pada variabel X2 sedangkan X1 konstan, maka nilai variabel Y akan ikut meningkat sebesar 0,344, demikian juga sebaliknya. Hal ini berarti bila Kecanduan *Game online* (X2) mengalami kenaikan atau penambahan sebesar kelipatan 1 kali (1 poin) dengan Kesepian (X1) tidak berubah, maka kepuasan Perilaku Agresi (Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien juga ikut meningkat, demikian juga sebaliknya.

Tabel. 7 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,798 ^a	0,637	0,625	8,35164

Predictors: (Constant), Kecanduan *Game online* (X₂), Kesepian (X₁)

Sumber : Diolah oleh SPSS 29

Berdasarkan hasil pengujian tabel diatas diketahui nilai *Adjusted R-Square* sebesar 0,625. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) sebesar 0,625, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas kesepian dan kecanduan *game online* pada perilaku agresi adalah sebesar 62,5%. Sedangkan 37,5% perilaku agresi dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel. 8 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2016)

Diketahui bahwa nilai R (koefisien korelasi) adalah sebesar 0,798 berada diantara 0,60 – 0,779 yang berarti Kesepian dan Kecanduan *Game Online* memiliki tingkat hubungan yang kuat pada Perilaku Agresi.

Tabel. 9 Hasil Uji Statistika

Uji Statistika	Hasil
Uji validitas	Valid
Uji Reliabilitas	Reliabel
Uji Normalitas KS	Normal (p > 0.05)
Regresi Linear	$Y = 19,339 + 0,436X_1 + 0,344X_2$
Uji t (X ₁)	$t_{hitung} = 4,195 > 2,001$
Uji t (X ₂)	$t_{hitung} = 6,151 > 2,001$
Uji F	$F_{hitung} = 51,864 > 3,153$
Koefisien Determinasi	$R^2 = 0,798$

Hasil penelitian ini memberikan Gambaran penting bagi institusi pendidikan dan pihak terkait untuk lebih memperhatikan dampak kesepian dan kecanduan *game online* pada perilaku agresi Mahasiswa Prodi Psikologi Di Universitas Tjut Nyak Dhien

Pembahasan

Berdasarkan analisis statistik yang telah dilakukan terhadap masing-masing variabel penelitian, maka peneliti mencoba memberikan pembahasan terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

Pengaruh Kesepian (X1) terhadap Perilaku Agresi (Y) Hasil nilai thitung variabel kesepian (X1) adalah 4,195 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,001 dan nilai sig_{hitung} sebesar 0,000 dan nilai sig_{tabel} sebesar 0,05. Dengan ketentuan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sig_{hitung} < sig_{tabel}$ atau (4,195 > 2,001) dan (0,000 < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kesepian (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Agresi(Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Farah *et.al* (2020) tentang adanya pengaruh kesepian terhadap perilaku agresi pada remaja laki-laki yang tinggal di panti asuhan X. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh dapat dilihat bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dengan hubungan yang linear. Berdasarkan uji hipotesis dengan teknik regresi linear sederhana nilai thitung variabel kesepian sebanyak 6,843 dan nilai signifikansinya 0,000. Adapun untuk nilai ttabel sebanyak 1,701. Artinya $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} (6,843 > 1,701) dan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Selanjutnya hasil penelitian ini dapat diketahui seberapa besar kesepian memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif. Berdasarkan hasil yang didapatkan nilai Adjusted R Square sebesar 626. Nilai ini menunjukkan bahwa ada sebesar 62,6% kesepian memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif, sedangkan sisanya sebesar 37,4% mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor luar yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, karena adanya pengaruh secara signifikan antara kesepian terhadap perilaku agresi pada remaja laki-laki yang tinggal di panti asuhan x.

Pengaruh Kecanduan *Game Online* (X₂) terhadap Perilaku Agresi (Y) ,Hasil nilai t_{hitung} variabel promosi (X2) adalah 6,151 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,001 dan nilai sig_{hitung} sebesar 0,000 serta nilai sig_{tabel} 0,05. Dengan ketentuan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai $sig_{hitung} < sig_{tabel}$ atau (6,151 > 2,001) dan (0,000 < 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kecanduan *Game Online* (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel Perilaku Agresi (Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitri Amelia *et.al*, (2022) tentang pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku agresi dimasa perkuliahan daring. Dalam penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Kecanduan game online disebabkan oleh lama bermain *game* yang

terkesan sebentar namun dilakukan rutin setiap hari antara 1-3 jam perhari. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji chi square diperoleh nilai p value 0,00 ($<0,05$), berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dan nilai *Contingency Coefficient* sebesar 0,278 menunjukkan adanya hubungan yang cukup dan bernilai positif maka kedua variabel memiliki hubungan searah, artinya meningkatnya mahasiswa yang kecanduan *game online akan* bersamaan dengan meningkatnya perilaku agresif pada mahasiswa. Sehingga disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Riau di masa perkuliahan daring.

Dampak Kesepian Dan Kecanduan *Game Online* Pada Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Prodi Psikologi Di Universitas Tjut Nyak Dhien. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui nilai variabel Kesepian (X_1) dan Kecanduan *Game Online* (X_2) adalah sebesar 51,864 dan nilai F_{tabel} sebesar 3,153 dengan ketentuan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan $sig_{hitung} < sig_{tabel}$ atau ($51,864 > 3,153$) dan ($0,001 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kesepian (X_1) dan Kecanduan *Game Online* (X_2) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Agresi (Y) pada mahasiswa prodi psikologi di Universitas Tjut Nyak Dhien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pertama, variabel Kesepian (X_1) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku agresi (Y) pada mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien. Kedua, variabel Kecanduan Game Online (X_2) juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku agresi (Y) pada mahasiswa Prodi Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien. Ketiga, baik variabel Kesepian (X_1) maupun Kecanduan Game Online (X_2) secara simultan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku agresi (Y) pada mahasiswa Prodi Psikologi Universitas Tjut Nyak Dhien. Keempat, nilai Adjusted R-Square sebesar 0,625 menunjukkan bahwa 62,5% perilaku agresi dapat dijelaskan oleh pengaruh kedua variabel bebas, yaitu kesepian dan kecanduan game online, sementara 37,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA.

- Al-Badry, M. Z. Pengaruh Kesepian Dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game online Pada Remaja Di Smk Manbaul Ulum Cirebon Skripsi.
- Alfita, L. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net Medan (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Amelia, F., Safri, S., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Mahasiswa Dimasa Perkuliahan Daring. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 9(1), 138-145.
- Andromeda, N., & Kristant, E. P. (2017). Hubungan antara loneliness dan perceived social support dan intensitas penggunaan social media pada mahasiswa. *PSIKOVIDYA*, 21(2).
- Arikunto, Suharsini. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
- Bella, M. M., & Ratna, L. W. (2018). Perilaku malas belajar mahasiswa di lingkungan kampus Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2).
- Ciptadi, W. A., & Selviana. (2020). Hubungan antara Kepribadian Ekstraversi dan Kesepian dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 78–86.
- Ezrananta, A.D. (2016). Hubungan antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. Skripsi: Salatiga. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Farah, V. T., Rachmah, D. N., & Mayangsari, M. D. (2020). Pengaruh kesepian terhadap perilaku agresif pada remaja laki-laki yang tinggal di panti asuhan
- Fitria, R. E. (2023). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kesepian Yang Di Mediasi Oleh Kepribadian Introvert Pengguna Aplikasi Dating Online Pada Mahasiswa Psikologi Islam 2018 & 2020 IAIN Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghina, A. N. (2023). Hubungan Tingkat Kecanduan Game online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Smpn 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru Kabupaten Lima Puluh Kota Tahun 2023 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat).
- Gunawan. (2020). *Mahir Menguasai SPSS . Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Sleman: Deepublish CV. Budi Utama.

- Hulukati,Wenny, & Moh. Rizki Djibran. 2018. Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo Jurnal Bikotetik. Volume 02 Nomor 01 Tahun 2018, 73 – 114.
- Kamajaya, B. (2020). Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown’s Battlegrounds (PUBG) mobile. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1), 33-39.
- Kristlyna, E., & Sudagijono, J. S. (2021). Perbedaan intensitas loneliness pada mahasiswa Indonesia yang melanjutkan studi di luar negeri ditinjau dari tipe kepribadian. EXPERIENTIA: Jurnal Psikologi Indonesia, 8(2), 104-111.
- Kurniawan, A. (2020, Mei 3). Pengertian Mahasiswa Menurut Para Ahli Beserta Peran Dan Fungsinya. Retrieved Mei 18, 2020, from GURUPENDIDIKAN.COM: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-mahasiswa/>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. Journal of Health and Behavioral Science, 2(3), 202-212.
- Mais, F. R., Rompas, S. S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game online Dengan Insomnia Pada Remaja. Jurnal Keperawatan, 8(2), 18-27.
- Rahmayani, D. K., & Rozali, Y. A. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game online Pada Remaja Yang Bermain Free Fire Di Jakarta. In Psychommunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul (Vol. 1, No. 01).