

ABSTRAK

Dwi Rezky Anandari, Hubungan *Self Esteem* dan Kesepian terhadap Kecanduan *Game Online* pada Remaja Laki-laki di Kecamatan Rappocini Kelurahan Gunung Sari, Kota Makassar, Tesis, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2016.

xvi + 77, 9 lampiran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *self esteem* dan kesepian terhadap kecanduan *game online*. Penggunaan *game online* yang berlebihan dan mengabaikan kegiatan yang lain dapat mengakibatkan kecanduan *game online*. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu *self esteem* dan kesepian. Remaja yang memiliki *self esteem* rendah menggunakan *game online* sebagai sarana untuk merasakan pengalaman berkompetisi dan dihargai yang tidak dapat diperoleh di dunia nyata. Remaja yang merasakan kesepian tidak mampu menjalin hubungan sosial, sehingga saat bermain *game online* individu merasakan interaksi dengan orang lain di dunia viral.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan tipe penelitian korelasional. Sampel penelitian sebanyak 60 remaja laki-laki berusia 15 tahun (45%), 16 tahun (26,67%) dan 17 tahun (28,33%) yang bermain *game online* di *game center* Kecamatan Rappocini Kelurahan Gunung Sari, Kota Makassar. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala yang dibuat sendiri oleh peneliti, diantaranya 25 aitem skala *self esteem* (reliabilitas 0,900) dibuat berdasarkan teori yang dikemukakan Mruk (2016); 14 aitem skala kesepian (reliabilitas 0,869) dibuat berdasarkan teori yang dikemukakan Rubeinsten, Shaver dan Peplau (Brehm, Miller, Perlman & Campbell, 2002); dan skala kecanduan *game online* sebanyak 31 aitem (reliabilitas 0,930) dibuat berdasarkan teori yang dikemukakan Lemmens, Valkenburg dan Peter (2012).

Data penelitian ini dianalisis menggunakan korelasi ganda dan korelasi parsial dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Hasil analisis data menggunakan analisis korelasi ganda diperoleh nilai $R\ square = 0,414$ (korelasi sedang) dan nilai signifikansi = 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat hubungan antara *self esteem* dan kesepian terhadap kecanduan *game online*. Analisis data menggunakan analisis korelasi parsial diperoleh nilai koefisien korelasi $R = -0,166$ (korelasi sangat rendah) dan nilai signifikansi 0,208 ($p > 0,05$), sehingga tidak terdapat hubungan antara *self esteem* terhadap kecanduan *game online* dengan mengendalikan variabel kesepian. Hasil analisis data menggunakan analisis korelasi parsial diperoleh nilai koefisien korelasi $R = 0,559$ (korelasi sedang) dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat hubungan antara kesepian terhadap kecanduan *game online* dengan mengendalikan variabel *self esteem*.

Kata kunci: *self esteem*, kesepian, kecanduan *game online*

Referensi: 43 (1980-2015)

ABSTRACT

Dwi Rezky Anandari, The Correlation Between Self-Esteem and Loneliness on Online Game Addiction among Male Adolescents in Sub-District Rappocini Gunung Sari Village, Makassar City, Thesis, Psychological Faculty Airlangga University, Surabaya, 2016.

xvi + 77, 9 attachments.

This study aims to determine the correlation between self-esteem and loneliness against online game addiction. The use of excessive online game and ignore other activities that can result in addiction to online games. One of the factors that can affect online gaming addiction, among others, self-esteem and loneliness. Adolescent who have low self esteem using online games as a means to compete and valued experience that can not be obtained in the real world. Teenagers who feel lonely are not able to establish social relationships, so when playing online games people feel the interaction with others in the viral world.

The method used in this research is quantitative with the type of correlational research. Sample of this study 60 male adolescents aged 15 years (45%), 16 years (26,67%) and 17 years (28,33%). Sample selection using purposive sampling technique. The data collection is done by using a scale that is made by researchers, including 25 item self-esteem scale (reliability 0,900) was based on the theory proposed Mruk (2016); 14 item loneliness scale (reliability 0,869) was based on the theory proposed Rubeinsten, Shaver and Peplau (Brehm, Miller, Perlman & Campbell, 2002); and the scale of online game addiction as much as 31 item (reliability 0,930) was based on the theory proposed Lemmens, Valkenburg and Peter (2012).

The data was analyzed through multiple correlation analysis and partial correlation analysis on SPSS 16.0 for windows. The results of data analysis using multiple correlation analysis obtained by value of R square = 0,414 (moderate correlation) and the significance value = 0,000 ($p < 0,05$), so that there is a correlation between self-esteem and loneliness against online game addiction. Data analysis using partial correlation analysis obtained by the correlation coefficient $R = -0,166$ (very low correlation) and significant value of 0,208 ($p > 0,05$), so that there is uncorrelation between self-esteem against online game addiction by controlling the variables of loneliness. The results of data analysis using partial correlation analysis obtained by the correlation coefficient $R = 0,559$ (moderate correlation) and significant value of 0,000 ($p < 0,05$), so that there is a correlation between loneliness against online game addiction by controlling the variable self esteem.

Keywords: self esteem, loneliness, online game addiction

Reference: 43 (1980-2015)