

HUBUNGAN *LONELINESS* DAN *PEER ACCEPTANCE* DENGAN *ONLINE GAME ADDICTION* PADA REMAJA

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata
Satu (S1) Psikologi (S.Psi)



Azza Diana Lailatul Afidah

11020120046

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan penelitian yang berjudul, “Hubungan Antara *Loneliness* dan *Peer Acceptance* Dengan *Online Game Addiction* Pada Remaja Tingkat Akhir” merupakan karya hasil penelitian yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan guna memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini dalam pengetahuan penulis, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain yang sama persis dengan karya ini, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 29 Desember 2023



Azza Diana Lailatul Afidah

HALAMAN PERSETUJUAN

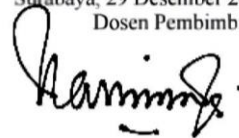
SKRIPSI

**Hubungan *Loneliness* dan *Peer Acceptance* dengan *Online Game Addiction*
Pada Remaja**

Oleh :
Azza Diana Lailatul Afidah
11020120046

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Ujian Skripsi.

Surabaya, 29 Desember 2023
Dosen Pembimbing,



Drs. H. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP. 196208241987031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
HUBUNGAN LONELINESS DAN PEER ACCEPTANCE DENGAN
ONLINE GAME ADDICTION PADA REMAJA

Yang disusun oleh
Azza Diana Lailatul Afidah
11020120046

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal 03 Januari 2024



Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Drs. Psik. Hoiron Niam
NIP. 197007251996031004

Susunan Tim Penguji
Penguji I,

Drs. H. Hamim Rosidi, M.Si
NIP. 196208241987031002

Penguji II,

Soffy Balqes, M.Psi, Psikolog
NIP. 197609222009122001

Penguji III,

Tatik Mukhoyaroh, S.Psi, M.Si
NIP. 197605112009122002

Penguji IV,

Esti Novi Andvarini, M.Kes
NIP. 198411172014032003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Azza Diana Lailatul Afidah
NIM : 11020120046
Fakultas/Jurusan : Fakultas Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : azzaafidah6@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Hubungan Loneliness dan Peer Acceptance dengan Online Game Addiction pada Remaja

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Januari 2024

Penulis

Azza Diana Lailatul Afidah

ABSTRACT

Online game addiction is the behavior of individuals who play games for a long time, which can cause individuals to neglect their obligations and have a negative psychological and physical impact. This research aims to determine the relationship between loneliness and peer acceptance with online game addiction. This research used a correlational quantitative method involving 300 teenage online game users with a usage period of more than 6 months in Surabaya. The instruments used in this research were the Game Addiction Scale (GAS), UCLA Loneliness Scale Version 3, and Peer Group Acceptance. Data were analyzed using multiple linear regression tests with the help of SPSS version 27. The sample technique used purposive sampling. This research shows that loneliness and peer acceptance each have a significant positive relationship with online game addiction among teenage online game players in Surabaya as evidenced by an R square value of 0.415 or 41.5%. This research provides considerations for the public to reduce or limit playing online games, especially teenagers. High levels of online game addiction can have a negative impact on individuals both in terms of physical, psychological, social and religious health.

Keywords: Online Game Addiction, Loneliness, Peer Acceptance, Adolescence



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Keaslian Penelitian.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. <i>Online Game Addiction</i>	13
1. Definisi <i>Online Game Addiction</i>	13
2. Faktor yang Mempengaruhi <i>Online Game Addiction</i>	15
3. Aspek-Aspek <i>Online Game Addiction</i>	18
B. <i>Loneliness</i>	20
1. Pengertian <i>Loneliness</i>	20
2. Dimensi <i>Loneliness</i>	21
3. Aspek <i>Loneliness</i>	23
4. Faktor yang Mempengaruhi <i>Loneliness</i>	24
C. <i>Peer Acceptance</i>	26
1. Definisi <i>Peer Acceptance</i>	26
2. Aspek-aspek <i>Peer acceptance</i>	27
D. Hubungan <i>Loneliness</i> dan <i>Peer Acceptance</i> dengan <i>Online Game Addiction</i> 31	
E. Kerangka Teoritik.....	33

F. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	37
B. Populasi, Teknik sampling, dan Sampel.....	38
1. Populasi	38
2. Teknik Sampling.....	39
3. Sampel	39
C. Instrumen Penelitian.....	39
1. Instrumen pengukuran <i>Online game addiction</i>	40
2. Instrumen pengukuran <i>Loneliness</i>	42
3. Instrumen pengukuran <i>Peer acceptance</i>	44
D. Analisa Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
1. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	48
2. Deskripsi Hasil Penelitian	49
B. Pengujian Hipotesis.....	61
1. Uji Asumsi Klasik	61
2. Uji Regresi Linear Berganda	63
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Likert	40
Tabel 2. Blue Print Game Addiction Scale (GAS).....	41
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Game Addiction Scale (GAS)	42
Tabel 4. Blueprint UCLA Loneliness Version 3.....	43
Tabel 5. Uji Reliabilitas UCLA Loneliness Version 3	44
Tabel 6. Blueprint Peer Group Acceptance Scale	45
Tabel 7. Hasil Reliabilitas Peer Group Acceptance Scale.....	46
Tabel 8. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Rentang Usia.....	50
Tabel 9. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Tabel 10. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Status Pekerjaan.....	51
Tabel 11. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Lama Penggunaan.....	51
Tabel 12. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Intensitas Waktu Penggunaan	52
Tabel 13. Klasifikasi Subjek Berdasarkan Top Up Games	52
Tabel 14. Pedoman Hasil Pengukuran	53
Tabel 15. Hasil Uji Deskriptif Data.....	54
Tabel 16. Kategorisasi <i>Online Game Addiction</i>	54
Tabel 17. Kategorisasi <i>Loneliness</i>	55
Tabel 18. Kategorisasi <i>Peer Acceptance</i>	55
Tabel 19. Tabulasi Silang Usia	56
Tabel 20. Tabulasi Silang Jenis Kelamin	56
Tabel 21. Tabulasi Silang Status Pekerjaan.....	57
Tabel 22. Tabulasi Silang Lama Penggunaan Game Online	57
Tabel 23. Tabulasi Silang Intensitas Waktu Bermain.....	58
Tabel 24. Tabulasi Silang Total Top Up	59
Tabel 25. Tabulasi Silang Skala Prioritas.....	59
Tabel 26. Tabulasi Silang <i>Loneliness</i> dengan <i>online game addiction</i>	60
Tabel 27. Tabulasi Silang <i>Peer Acceptance</i> dengan <i>online game addiction</i>	60
Tabel 28. Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 29. Hasil Uji Heteroskedastisitas	62
Tabel 30. Hasil Uji Multikolinearitas.....	63
Tabel 31. Hasil Uji T	64
Tabel 32. Hasil Uji F	65
Tabel 33. Hasil Uji R Square.....	65
Tabel 34. Hasil Sumbangan Efektif <i>Loneliness</i> dan <i>Peer Acceptance</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teoritik..... 35



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian	92
Lampiran 2. Google Form.....	98
Lampiran 3. Validitas dan Reliabilitas	99
Lampiran 4. Uji Prasyarat	102
Lampiran 5. Uji Hipotesis	104



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Agbaria, Q., & Bdier, D. (2019). The role of self-control and identity status as predictors of Internet addiction among Israeli-Palestinian college students in Israel. *Mental Health, Religion & Culture*, 22(9), 956–971., 22(9), 956–971. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1080/13674676.2019.1699041>
- Ali, M., & Asrori, M. (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Ash-Shomad, M. G. A. (2022). *Gambaran Tingkat Kesepian Pada Remaja Akhir Di Tengah Pandemi Covid-19*. Universitas Negeri Jakarta.
- Asrori, A. (2006). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Ayenigbara, I. O. (2018). Gaming disorder and effects of gaming on health: An overview. *Journal of Addiction Medicine and Therapeutic Science*, 4(1), 001–003.
- Azwar, S. (2017a). *Metode Penelitian Psikologi* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017b). *Reliabilitas dan Validitas*. pustaka belajar.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161.
- Cahaya Aji, F. (2023). Behavior Remaja Pedesaan Yang Ketergantungan Bermain Game Online High Domino. *Journal Of Islamic Communications*, 4(1).
- Dafnaz, H. K., & Effendy, E. (2020). Hubungan Kesepian dengan Masalah Psikologis dan Gejala Gangguan Somatis pada Remaja. *SCRIPTA SCORE Scientific Medical Journal Penelitian* ISSN: 2088-8686eISSN: 2686-0864 *SCRIPTA SCORE Scientific Medical Journal*, 2(1).
- de Jong-Gierveld, J., van Tilburg, T. G., & Dykstra, P. A. (2018). New Ways of Theorizing and Conducting Research. In *the Cambridge handbook of personal relationships*. The Cambridge handbook of personal relationships.
- Destritanti, R., & Syafiq, M. (2019). Identitas Diri Remaja Yang Berhadapan Dengan Hukum. *Character : Jurnal Psikologi Sepanjang*, 06(01), 1–11.
- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019a). 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>

- Ekinci, N. E., Yalcin, I., & Ayhan, C. (2019b). 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>
- Embang, A. P. (2021). *Hubungan Antara Kesepian Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Akhir*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Ezrananta, A. D. (2016). *Hubungan antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Gierveld, J. D. J., Tilburg, T. V., & Dykstra, P. A. (2006). *Loneliness and Social Isolation*. Cambridge University Press.
- Grant, J. E., Brewer, J. A., & Potenza, M. N. (2006). The neurobiology of substance and behavioral addictions. *National Library Of Medicine*, 11(12), 924-30. <https://doi.org/10.1017/s109285290001511x>
- Griffiths, M., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012a). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Griffiths, M., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012b). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Gunawan, A., & Tria Ningsih, Y. (2021). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476.
- Gunuc, S. (2019). 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>
- Hadisaputra, Asywid Nur, A., & Sulfiana. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>
- Hardiningsih, R. (2020). Gambaran Kecanduan Bermain Game Online (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan. *Repository Universitas Medan Area*, 65.
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR ...*, 3(1), 20–28. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/view/1148%0Ahttps://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/ls/article/download/1148/763>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.

- Ikhwan, H. (2021a). *Hubungan antara self control dengan kecanduan game online pada siswa smpn 17 pekanbaru*. Universitas Islam Negeri SULTAN SYARIF KASIM.
- Iqbal, M. (2020). Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Socio Humanus*, 2(2), 115–126.
- Jämsä, E. (2020). In-app purchases, internet gaming disorder and impulsivity: A look at the player base of Mystic Messenger. *TIIVISTELMÄ*, April.
- Jannah, F., Sugianto, A., Kunci, K., Sosial, K., Diri, K., & Teman Sebaya, P. (2022). Hubungan Keterampilan Sosial dan Kontrol Diri dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa SMP Negeri 33 Banjarmasin. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 12(1), 2477–5886. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v12i111770>
- Jannah, M. (2019). *Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa Kelas VII Di MTs Muhammadiyah I Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Sari Suteja, M. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PloS One*, 8(4).
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2022a). Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers. *Proceedings of the 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021)*, 615(Ichess), 763–768. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2022b). Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers. *Proceedings of the 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2021)*, 615(Ichess), 763–768. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
- Juniarto, A., Apriliyani, I., & Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran Kecanduan Game Online Dilihat dari Durasi Lama Bermain pada Remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM)*.
- Kartini, H. (2016a). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739–750.
- Kartini, H. (2016b). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Jurnal Psikoborneo*, 4(4), 739–750.

- Kibtyah¹, M., Naqiya², C., Niswah³, 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, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2018). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Kristi, A. P. (1992). *Menciptakan Kepribadian Sehat*. PT. Pustaka Binaman Presindo.
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020a). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. Ch., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020b). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lee, J. yeon, Ko, D. W., & Lee, H. (2019a). Loneliness, regulatory focus, interpersonal 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, interpersonal 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. (2009b). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lenong, S. M. (2021). *Gambaran loneliness pada mahasiswa psikologi universitas bosowa makassar*. Universitas Bosowa Makassar.
- Lestariningsih, E., Herlina, & Rustam, M. (2023). Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, 3(1), 41–54. <https://doi.org/10.55606/jikki.v3i1.1012>
- Mahamid, F., & Bdier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45–53. <https://doi.org/10.54127/houf6963>

- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 1–6.
- Miswanto, Armitasari, & Muhazir. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*.
- Mubarok, F., & Pierewan, A. C. (2018a). Pengaruh Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Well-Being Pada Remaja. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 23(1), 49–56.
- Mubarok, F., & Pierewan, A. C. (2018b). Pengaruh Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Well-Being Pada Remaja. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 23(1), 49–56.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Muhid M. Si, Dr. A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows* (D. Nur Hidayat, Ed.; Kedua). Zifatama Jawa.
- Mutoharoh, A. (2019). Pengaruh Teknik Rekonstruksi Kognitif Dalam Menurunkan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa. *SCHEMA - Journal of Psychological Research*, 5(2), 108–116.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., & Yani, A. (2021a). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110–115. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1395>
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., & Yani, A. (2021b). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110–115. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1395>
- Pardede, N., Harahap, E., & Rahmayanti, R. (2023). Hubungan Antara Penyesuaian Diri Dengan Penerimaan Teman. *Jurnal Ristekdik*, 8(2), 299–304.

- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993a). Friendship and friendship quality in middle childhood: Links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29(4), 611–621. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.4.611>
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993b). Friendship and friendship quality in middle childhood: Links with peer group acceptance and feelings of loneliness and social dissatisfaction. *Developmental Psychology*, 29(4), 611–621. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.4.611>
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. In *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*: Vol. SESAWI. <https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak/article/view/6>.
- Proborini, E., Ulfa, U., & Mahardi, R. D. (2020). Analysing the Impact of Excessive Online Game Playing Habits on Students. *Jurnal EDUKASI ELEKTROMATIKA (JEE)*, 1(1), 1–6.
- Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan game online pada Siswa. *Jurnal BK Unesa*, 12(3), 983–989.
- Rahayuningrum, D. C., Putit, Z., & Erwina, I. (2019). Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pada Remaja . *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 10(1).
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(3), 475–480. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v4i3.3761>
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7385>
- Rahmasari, R. (2021a). Hubungan antara Penerimaan Teman sebaya dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Rahmasari, R. (2021b). Hubungan antara Penerimaan Teman sebaya dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce

- Online Game Addiction In Children: A Literature Review. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(2).
- Rosida, E. R., & Astuti, T. P. (2019). Perbedaan Penerimaan Teman Sebaya Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. *Empati*, 4(1), 77–81.
- Russell, D. (1996). Ucla Loneliness Scale Version 3 (Instructions). *Journal of Personality Assessment*, 66(42), 3–4. <https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (S. B. Adelar & Saragih, Eds.; 6th ed.). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development* (McGraw-Hill., Ed.; ketigabelah).
- Saputra, A. M., & Lukman, L. (2023). Pengaruh Kesepian Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.26858/talenta.v8i2.45162>
- Sarasvati, D. C. S., Tiwa, T. M., & Naharia, M. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Loneliness Pada Mahasiswa Program Studi Psikologi. *Psikopedia*, 1(1), 23–28. <http://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/psikopedia/article/view/1613>
- Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559–6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020a). 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>
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020b). 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>
- Sigalingging, G., & Sianturi, I. A. (2019). Hubungan Teman Sebaya Remaja Di SMK Medan. *Jurnal Darma Agung Husada*.
- Sihombing, E. R. J. (2021). *Hubungan antara Penerimaan Teman Sebaya dengan Kecanduan Game Online Dimoderasi oleh Pola Asuh Orangtua pada Remaja* [Repositori Institusi Universitas Sumatera Utara (RI-USU)]. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/32115>
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts

- as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, 225, 265–272.
- Suargani, G., & Muslikah. (2022). Peer Conformity, Time Management and Online Game Addiction to High Schoolers. *Proceedings of the 6th International Conference on Science, Education and Technology (ISET 2020)*, 574(Iset 2020), 99–102. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211125.021>
- Sugeng, Ardhiani, L. N., & Budiyanti, R. T. (2020). *From BLAST to BEST (Panduan Bagi Orang Tua Generasi Muda Zaman Now)*. Leutikapro.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). ALFABETA.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suryadi, D. (2022a). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kesepian Pada Remaja Akhir Di Jabodetabek Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Medika Dan Psikologi Klinis*, 1(2), 169. <https://doi.org/10.24912/jmmpk.v1i2.17894>
- Suryadi, D. (2022b). Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kesepian Pada Remaja Akhir Di Jabodetabek Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Medika Dan Psikologi Klinis*, 1(2), 169. <https://doi.org/10.24912/jmmpk.v1i2.17894>
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). *GAME ONLINE SEBAGAI POLA PERILAKU (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako)* (Vol. 8, Issue 3). <https://sobatgame.com/sejarah-game/>
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(3), 317–324.
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019a). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP), 5–10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019b). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP), 5–10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Weinstein, A. M. (2010a). Computer and Video Game Addiction — A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American*

- Journal OfDrug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Weinstein, A. M. (2010b). Computer and Video Game Addiction — A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal OfDrug and Alcohol Abuse*, 36, 268–276.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wu, J. Y. W., Ko, H. C., Wong, T. Y., Wu, L. A., & Oei, T. P. (2018). Positive Outcome Expectancy Mediates the Relationship between Peer Influence and Internet Gaming Addiction among Adolescents in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(1), 49–55.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0345>
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpschology Dan Behaviour*, 9(6). <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yılmaz, E., Griffiths, M. D., & Kan, A. (2019). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(4), 869–882.
<https://doi.org/10.1007/s11469-017-9766-7>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orang Tua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>
- Young, K. S. (2009a). Internet addiction. *Internet Addiction.*, 48(4), 1–119.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0002764204270278>
- Young, K. S. (2009b). Internet addiction. *Internet Addiction.*, 48(4), 1–119.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0002764204270278>
- Yu, C., Li, W., Liang, Q., Liu, X., Zhang, W., Lu, H., Dou, K., Xie, X., & Gan, X. (2019). School Climate, Loneliness, and Problematic Online Game Use Among Chinese Adolescents: The Moderating Effect of Intentional Self-Regulation. *Frontiers in Public Health*, 7.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00090>
- Yusri, E., & Herawaty, Y. (2021b). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Remaja Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 10(2), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.25299>
- Zaidi, I. A. (2019). *Peran Kesadaran Emosi Dan Dukungan Sosial Terhadap Kesepian Pada Remaja Akhir Di Universitas Islam Negeri Malik Ibrahim Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 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>

Zikri, J. P.-I. ; |, Ati, A. R., & Amin, K. (2021). *Adiksi Online Game dan Perilaku Menyimpang Remaja*. 5, 93–104. <https://doi.org/10.30595/jssh>

Zulfa Al-Badry, M. (2022). *Pengaruh Kesepian dan Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Game online Pada Remaja Di SMK Manbaul Uhum Cirebon* (Issue 8.5.2017). Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A