

**HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI INDONESIA**

SKRIPSI

Thio Lukas Setiyawan Hariyono Putra
19.E1.0175



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

**HUBUNGAN ANTARA KESEPIAN DENGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA MAHASISWA DI INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan Diterima untuk
Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Thio, Lukas Setiyawan H.P

19.E1.0175



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kesepian dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa di Indonesia. Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara kesepian dengan kecanduan *game online*. Artinya, semakin tinggi tingkat kesepian, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, begitu juga berlaku sebaliknya. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif di Indonesia dengan total responden yang didapatkan sejumlah 115. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *Game Addiction Scale* dan *UCLA Loneliness Scale Version 3*. Teknik yang digunakan dalam menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Sperman*. Hasil dari uji hipotesis pada penelitian ini yaitu nilai rho 0,838 ($p < 0,01$) yang terdapat hubungan antara kesepian terhadap kecanduan *game online*. Dengan hasil tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini diterima.

