

ABSTRAK

Angel Bright Koroh (01121190085)

HUBUNGAN *LONELINESS* DAN *NEED FOR AFFILIATION* PADA INDIVIDU DEWASA MUDA PEMAIN *GAME ONLINE*

(xv + 28 halaman: 10 tabel; 15 lampiran)

penelitian yang dilakukan di Belanda mendapati bahwa Sebanyak 39.7% individu dewasa muda mengalami kesepian yang tinggi. Hasil survei lain juga mengatakan pada tahun 2020 di Indonesia sebanyak 28,1 juta jiwa bermain *game online*. Individu dewasa muda penyuka *game online* memanfaatkan *game online* salah satunya untuk mengatasi kesepian yang dialami dengan mencari kegiatan dan pertemanan untuk memenuhi kebutuhan afiliasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kesepian dengan kebutuhan afiliasi pada individu dewasa muda pemain *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional menggunakan teknik *sampling, non probability sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan *UCLA Loneliness Scale Version 3* dan *IOS Scale*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa *loneliness* secara positif dan signifikan berkorelasi dengan *need for affiliation* yakni sebesar ($r = .463$, $p = <.001$). Selanjutnya korelasi antara *loneliness* dan aspek *need for affiliation* menunjukkan bahwa kesepian hanya berkorelasi signifikan dengan aspek *attention* dan aspek *self comparison* serta kesepian juga berkorelasi dengan aspek *emotional support*.

Kata Kunci: Kesepian; kebutuhan berafiliasi; pemain *game online*; dewasa muda

Referensi: 32 (1982-2022)

