

**HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN KESEPIAN
PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE***

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Psikologi**



**FADILA SURYANI
1810321017**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
2023**

THE RELATIONSHIP BETWEEN FAMILY FUNCTIONING AND LONELINESS IN ADOLESCENT ONLINE GAME USERS

Fadila Suryani¹⁾, Nelia Afriyeni²⁾, Nila Anggreiny²⁾, Weno Pratama²⁾,
Meria Susanti²⁾

1) Student of the Psychology Study Program, Faculty of Medicine, Universitas
Andalas

2) Departement of Psychology, Faculty of Medicine, Universitas Andalas

ABSTRACT

Online gaming is one of the media to distract the loneliness experienced by adolescents. The occurrence of loneliness in adolescents is related to relationships within the family and family functioning. Therefore, this study was conducted with the aim of knowing the relationship between family functioning and loneliness in adolescents who use online games. The research method used is quantitative with a correlation design. The research respondents were 201 adolescents ages 12 to 16 years old obtained by nonprobability sampling technique using the incidental sampling method. Data collection was carried out with measuring instruments The University of California, Los Angeles Loneliness Scale Version 3 (UCLA) and the Indonesian version of the Family Assessment Device (FAD). The reliability of each measuring instrument is .861 for UCLA and .921 for FAD. The results showed that H_a was accepted and H_o was rejected, there is a significant negative relationship between family functioning and loneliness in adolescents who use online games, it can be seen from the significance value of .000 ($p < .05$) and the Pearson correlation coefficient value of $-.382$ which indicates that the level of correlation between variables is weak. Thus it can be concluded that the higher the family functioning, the lower the loneliness experienced by adolescents who use online games.

Keywords: *Adolescents, Family Functioning, Loneliness, Online Gaming*

HUBUNGAN KEBERFUNGSIAN KELUARGA DENGAN KESEPIAN PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE*

Fadila Suryani¹⁾, Nelia Afriyeni²⁾, Nila Anggreiny²⁾, Weno Pratama²⁾,
Meria Susanti²⁾

1) Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

2) Departemen Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

UNIVERSITAS ANDALAS

ABSTRAK

Game online menjadi salah satu media untuk mengalihkan rasa kesepian yang dialami oleh remaja. Terjadinya kesepian pada remaja berkaitan dengan hubungan di dalam keluarga dan keberfungsian keluarga. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja pengguna *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasi. Responden penelitian sebanyak 201 orang remaja dengan rentang usia 12 hingga 16 tahun diperoleh dengan teknik *nonprobability sampling* menggunakan metode *Insidental sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan alat ukur kesepian *The University of California, Los Angeles Loneliness Scale Version 3 (UCLA)* dan alat ukur keberfungsian keluarga *Family Assessment Device (FAD)* versi Indonesia. Reliabilitas yang dimiliki masing-masing alat ukur adalah .861 untuk UCLA dan .921 untuk FAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu terdapat hubungan negative yang signifikan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja pengguna *game online*, dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar .000 ($p < .05$) dan nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar -.382 yang menunjukkan bahwa tingkat korelasi antar variabel lemah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keberfungsian keluarga maka semakin rendah kesepian yang dialami remaja pengguna *game online*.

Kata Kunci: *Game Online*, Keberfungsian Keluarga, Kesepian, Remaja

KEDJADJAN

UNTUK

BANGSA