

## **BAB V PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicantumkan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan *loneliness*. Terbukti dengan hasil uji korelasi *pearson* diperoleh signifikansi sebesar  $0,558 > 0,05$ .

### **B. SARAN**

#### 1. Bagi Remaja *Game Online*

Bagi remaja *game online* untuk dapat mengurangi bermain *game online* dan mempergunakan waktu luang untuk melakukan aktifitas yang positif seperti olahraga dan berkumpul bersama keluarga.

#### 2. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua untuk dapat memberikan pengawasan dan perhatian lebih kepada anak dan sering berkumpul bersama anak.

#### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan topik yang sama ataupun berbeda dan dapat dikembangkan lebih menarik lagi. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat meluangkan waktu yang lebih banyak untuk menunggu subjek mengisi skala penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J.M.F. (2007) *Buku Ajar: ilmu Penyakit Dalam*. Edisi keempat. Jakarta: Departemen ilmu Penyakit Dalam Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Ameliya, R. (2008). Pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi online game pada remaja. *Diperoleh tanggal 15 Oktober 2012 dari [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_ppb\\_044802\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_ppb_044802_chapter2.pdf)*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bai, G, F. (2015). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan*. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Yogyakarta: Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma.
- Brehm, S. et al. 2002. *Intimate Relationship*. New York: Mc. Graw Hill.
- Bruno, F.J. (2000). *Conquer loneliness, Menaklukan Kesepian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- David, A. B. (2009). *Dampak Adiksi Pada Pengguna Games Online*. Skripsi (tidak diterbitkan). Salatiga: Fakultas Psikologi UKSW.
- Dinata, O. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*. Universitas Riau: Program Studi Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Vol. 4, No. 2.
- Ezrananta, A. D. (2016). *Hubungan Antara Loneliness Dengan Game Addiction Pada Remaja Di Salatiga*. Universitas Kristen Wacana Satya: Program Studi Psikologi. Vol. 4, No. 3.
- Fathranauli, (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. Universitas Riau. Program Studi Ilmu Keperawatan. Vol. 4, No.1.
- Griffin, J. 2010. *Customer Loyalty: How to Earn it, How to keep it*. United state of America: A Division of Simon Schuster inc.
- Griffiths, M, (2004). *Online Computer Gaming: a Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. Journal of Adolescence 27.
- Gunarsa, S. (2003). *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hurlock. E.B. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. Jakarta: Erlangga Gunarsa.
- Hurlock. 2008. *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.

- Hawkey, L. C. (2007). *Aging and Loneliness: Downhill Quickly?. New York: Psychological Science of Cognitive and Social Neuroscience.*
- Henry, S. (2009). Pengguna Online Game di Indonesia mencapai 6 juta pemain! <http://Samuelhenry.com/Pengguna-game-online-diindonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. diakses 16 Februari 2013
- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja. Skripsi. (Tidak diterbitkan). *Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.*
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan antara Kecanduan Internet Game-Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game-online and Social Skills in Adolescents). Skripsi. *Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.*
- Neuman, W. L. (2007). *Basic of Social Reasearch: Quantitative. Boston: Person Education Inc.*
- Pande. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Universitas Udaya: Program Studi psikologi Fakultas Kedokteran. Vol. 2, No. 2.*
- Papalia, D. E. (2001). *Perkembangan Manusia. Jakarta: Salemba Humanika.*
- Peplau, L.A., Sears, D.O. Taylor, E.S (1998). *Social Psychology. Pretice-Hall International, Inc.*
- Perlman, (1981). *Toward a Social Psychology of Loneliness. Personal Relationships in Disorder. London. Academic Press.*
- Prabowo, O. (2012). Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *Universitas Bina Nusantara: Program Studi Psikologi Fakultas Humaniora. Vol. 28, No. 1.*
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja. *Diperoleh tanggal 25 September 2012 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>.*
- Santoso, S. (2014). *Mengatasi Berbagai Masalah Statistik Parametrik. Jakarta: Elex Media Komputindo.*
- Santrock, J. W. (2002). *Live span development. Jakarta: Erlangga.*
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja. Edisi ke-6. (S. B. Adelar & S. Saragih. Penerj). Jakarta: Erlangga.*
- Santrock, J.W. (2007). *Remaja. Edisi ke-11. Jakarta: Erlangga.*
- Sarwono, S.W. (2011). *Psikologi Remaja. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*
- Sears, D.O. (2009). *Psikologi Sosial Jilid 1 Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.*

- Sefter. (2013). Game Online Pembunuh Mental Anak. *Diakses 07 Mei 2014*  
*http://www.terapiseft.web.id.*
- Schwaush, M. (2005). Massively Multiplayer Online Addiction. Article.  
*Minnesota: Institute of Psychiatry.*
- Singh, Kamlesh, Mohita Junnarkar and Jasleen Kaur. (2016). Measures of  
Positive Psychology: Development and Validiation. New Delhi: Springer  
India.
- Soetjipto, B. W. (2010). Manajemen Sumber Daya Manusia. Amara Books.  
*Yogyakarta.*
- Sugiyono, (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D. *Bandung: CV*  
*Alfabeta.*
- Sullivan, S. & Glanz, J. (2005). Supervision that Improving Teaching Strategies  
and Techniques. Thousand Oaks, *California : Corwin Press.*
- Suplig, A. M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X  
Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.  
*Sekolah Dian Harapan Makassar.* Vol. 15, No. 2.
- Rains, S. A. A. N. (2010). Evolution of Two Characterizations of the  
Relationships Between Problematic Internet Use, Time Spent Using the  
Internet and Psychosocial Problems. *Human Communication Research.*  
Vol. 36. No. 4.
- Russel, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale Version -3: reliability, validity,  
and factor structure. *Journal of personality assessment.*
- Yee, N. (2004). The Psychology of Massively Multi User Online Role Playing  
Games: Motivations, Emotional Problematic Usage. *London: Springer-*  
*verlak.*
- Yee, (2006). *Facets: Motivations for Play in Online Games.* *London:*  
*Cyberpsychology & Behavior.*
- Young. (2007). Treatment outcomes with internet addicts. Clinical Director  
Center for Internet Addiction Recovery. *Published in CyberPsychology &*  
*Behavior, 2007, 10 (5), 671-679 (diakses Maret 2012).*
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for  
adolescents. *The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372.*
- Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial  
Pada Pemain Game Dewasa Awal. *Jakarta Barat: Universitas Bunda*  
*Mulia: Program Studi Psikologi.* Vol. 9, No. 2.
- Wan, S.C. & Chiou, W. B(2006). Why Are Adolescents Addicted to Online  
Gaming? An Interview Study In Taiwan. *Journal of Cyber Psychology &*  
*Behavior.* Vol. 9. No. 6.

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. Diperoleh tanggal 5 Desember 2012 dari [http://Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer and video game addiction weinstein pdf](http://Sfu.ca/cmns/courses/2011/325/class/13zachary/3finalproject/miscfiles/computer%20and%20video%20game%20addiction%20weinstein.pdf).
- Weiten, W. (2006). *Psychology To Modern Life: Adjustment in The 21st Century*. 8th Ed. Canada: Thomson Learning, Inc.
- Weiss, D. J. (2010) *Schlam's Veterinary Hematology*. Blackwell Publishing.
- Williams, D. (2006). Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of Online Gaming. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. Vol. 50. No. 4.
- Wong, D. L. (2001). *Wong's Essential of Pediatric Nursing*. Mosby: Year Book Inc.