



KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN KESEPIAN PADA REMAJA PENGGUNA *ONLINE GAME*

¹Fadila Suryani, ²Nelia Afriyeni, ³Nila Anggreiny,
⁴Weno Pratama, ⁵Meria Susanti

^{1,2,3,4,5}Fakultas Kedokteran Universitas Andalas

ARTICLE INFORMATION

***Corresponding Author:**
Fadila Suryani
fadila27suryani@gmail.com

Article History
Received 1 November 2023
Revised 7 Mei 2024
Accepted 13 Mei 2024

Kata Kunci
Keberfungsian keluarga
Kesepian
Online game
Remaja

Cite this Article:
Suryani, F., Afriyeni, N.,
Anggreiny, N., Pratama, W., &
Susanti, M. (2024).
Keberfungsian keluarga dan
kesepian pada remaja
pengguna online game. *Jurnal
Psikologi*, 17(1), 222-233 doi:
<https://doi.org/10.35760/psi.2024.v17i1.9741>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian pada remaja pengguna online game. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain regresi linear sederhana. 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 0.861 untuk UCLA dan 0.921 untuk FAD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara keberfungsian keluarga terhadap kesepian pada remaja pengguna online game, dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < .05$) dan nilai R^2 sebesar 0.146 yang menunjukkan bahwa keberfungsian keluarga berpengaruh terhadap kesepian remaja pengguna online game sebesar 14.6%. Kemudian nilai koefisien regresi sebesar -0.185 yang menunjukkan bahwa pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian menunjukkan arah yang berlawanan (negatif). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi keberfungsian keluarga maka semakin rendah kesepian yang dialami remaja pengguna online game.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of family functioning on loneliness in adolescents who use online games. The research method used is quantitative with simple linear regression analysis techniques. 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 0.861 for UCLA and 0.921 for FAD. The results showed that H_a was accepted and H_o was rejected, there is a significant effect between family functioning on loneliness in adolescents who use online games, it can be seen from the significance value which is 0.000 ($p < .05$) and the R^2 value was 0.146 which means that family functioning affects the loneliness of adolescent online game users by 14.6%. Then the regression coefficient value is -0.185 which means that the effect of family functioning on loneliness shows the opposite direction (negative). Thus it can be concluded that the higher the family functioning, the lower the loneliness experienced by teenagers who use online games.

PENDAHULUAN

Salah satu jenis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat banyak diminati pada saat ini adalah *online game* (Haqiqi & Muhith, 2021). Pengguna *online*

game di Indonesia paling banyak adalah kalangan remaja, terutama pelajar dan mahasiswa. *Online game* sangat diminati oleh remaja karena remaja beranggapan bahwa *game* dapat membantu mereka untuk membentuk karakter yang diinginkan sehingga remaja dapat mengekspresikan perasaannya melalui *game* (Erik & Wetik, 2020). Selain itu, remaja juga beranggapan dengan bermain *online game* dapat mengurangi dan menghilangkan rasa lelah dan stress (Haqiqi & Muhith, 2021), dapat dijadikan sebagai tempat untuk melarikan diri (*withdrawal*) dari permasalahan di kehidupan nyata serta menghindari *stress*, dan tekanan sosial melalui interaksi yang didapatkan pada saat bermain *online game* (Gioia dkk., 2022).

Mursyad (2019) menjelaskan bahwa dalam penelitian Tokunaga dan Rains pada tahun 2010, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat dalam bermain *online game*, salah satunya adalah kesepian (*loneliness*). Remaja yang kesepian membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan sosial, namun tidak mampu mewujudkannya karena sifat pemalu, rendah diri, dan tidak memiliki orang yang dipercayai di dunia nyata (Sari & Hasanah, 2020). Oleh karena itu, mereka membutuhkan sarana untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut, yang salah satunya adalah dengan bermain *online game* (Jeong, 2016).

Kesepian merupakan perasaan dan pengalaman yang tidak menyenangkan dengan adanya ketidakpuasan atau kehilangan yang ditimbulkan dari ketidaksesuaian atau perbedaan antara hubungan sosial yang dialami dengan hubungan sosial yang diinginkan (Perlman & Peplau, 1981). Kesepian tersebut tidak hanya sebatas perasaan tidak puas, melainkan kesepian diasosiasikan sebagai kecemasan, ketidakpuasan, ketidakbahagiaan, kesedihan, bahkan depresi (Russel, 1996). Kesepian sangat intens terjadi pada masa remaja, tetapi sebagian besar remaja mengalami kesepian lebih kuat selama fase awal remaja daripada fase selanjutnya (Grygiel dkk., 2016) karena pada usia ini merupakan periode transisi dengan banyaknya perubahan yang dialami baik fisik, kognitif, emosional maupun perubahan sosial. Anak-anak mulai memperluas hubungan sosial dan memiliki otonomi atas dirinya sendiri namun tetap membutuhkan hubungan dan keterlibatan orang tua (Salgado, 2021).

Individuation-Separation Theory (Reis & Buhl, 2008; Salgado dkk., 2021) menyatakan bahwa masa remaja awal merupakan tahap perkembangan yang terdiri dari beberapa proses interaksi dua arah mendasar dengan orang tua, yang dapat digambarkan sebagai memperoleh otonomi dengan tetap mempertahankan keterkaitan dengan orang tua, yaitu menghormati orang tua, pengungkapan diri, kewajiban kepada keluarga, dan perasaan keterikatan dengan orang tua. Jadi, meskipun remaja awal mulai menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya, mereka masih membutuhkan hubungan yang erat dan mendukung dengan orang tua mereka (Schwarz dkk., 2012; Salgado dkk., 2021). Rasa kesepian yang dialami oleh remaja akan

semakin besar apabila tidak menemukan kehangatan dalam keluarga, seperti kurangnya waktu dan perhatian yang diberikan oleh keluarga (Sutanto & Suwartono, 2018).

Berdasarkan teori sistem keluarga (DeGenova, 2008) hubungan yang buruk antara anak dan orang tua dapat menyebabkan kesepian pada remaja, karena perilaku setiap anggota keluarga tersebut dipengaruhi oleh interaksi yang ada di dalamnya. Interaksi tersebut berhubungan dengan keberfungsian keluarga karena dalam interaksi yang terjalin itulah seluruh anggota keluarga menjaga pertumbuhan dan kesejahteraan setiap anggota keluarga. Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan munculnya kesepian adalah karena berakhir atau terpisahnya individu dari ikatan sosial yang penting (Peplau, 1988), yang kemudian diperjelas oleh Kristina dan Sudagijono (2020) salah satu ikatan penting yang dimiliki manusia adalah keluarga, sehingga buruknya ikatan dalam keluarga dapat menimbulkan kesepian.

Keberfungsian keluarga menurut Olson dkk. (2010) merupakan peran yang dimiliki setiap anggota keluarga serta sikap dan perilaku setiap anggota keluarga. Teori sebelumnya mengenai keberfungsian keluarga mengatakan bahwa keluarga yang berfungsi secara efektif dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah secara efektif, memiliki komunikasi yang baik, adanya pembagian peran, responsivitas afektif yang tepat, setiap anggota keluarga terlibat secara afektif, serta memiliki kontrol perilaku dalam keluarga (Epstein dkk., 1983). Dengan demikian diharapkan bahwa keluarga yang berfungsi secara efektif dapat memberikan dukungan kepada remaja agar terhindar dari perilaku bermasalah (Walsh, 2012).

Keterkaitan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja telah diteliti sebelumnya dengan populasi penelitian remaja di Indonesia (Andriani, 2012), remaja dengan orang tua tunggal (Hidayati, 2018), siswa sekolah kejuruan (Yun dkk., 2021), dan mahasiswa Jepang (Fujimori, 2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melanjutkan penelitian sebelumnya, yaitu untuk mengetahui pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian pada remaja pengguna *online game*.

METODE PENELITIAN

Responden penelitian sebanyak 201 orang remaja yang aktif bermain *online game* dengan rentang usia 12 hingga 16 tahun yang diperoleh dengan *teknik non-probability sampling* menggunakan metode *insidental sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji regresi linier sederhana.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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. UCLA terdiri dari 20 aitem, yang mengukur kesepian berdasarkan tiga dimensi kesepian yang dikemukakan oleh Austin (1983), yaitu *intimate others*, *social others*, dan *belonging and affiliation*. Skala ini terdiri atas aitem *favorable* dan *unfavorable*, yang disusun dalam empat alternatif jawaban, yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, dan sering. Pada aitem *favourable* diberikan skor 1 untuk pilihan jawaban tidak pernah, 2 untuk jarang, 3 untuk kadang-kadang, dan 4 untuk pilihan jawaban sering. Sedangkan pada aitem *unfavourable* dilakukan secara berkebalikan.

FAD terdiri dari 53 item yang tersebar dalam 7 dimensi, yaitu 6 dimensi berdasarkan dimensi keberfungsian keluarga dalam *The McMaster Model of Family Functioning* oleh Epstein dkk. (1978) yaitu, penyelesaian masalah, komunikasi, peran, responsivitas afektif, keterlibatan afektif, dan kontrol perilaku. Kemudian satu dimensi lainnya yaitu *General functioning* yang ditambahkan oleh Epstein dkk. (1983) untuk mengukur fungsi keluarga secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan FAD versi Bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Mutiah dkk. (2021). Model skala keberfungsian keluarga ini disusun dengan jawaban tertutup dengan empat pilihan alternatif jawaban yang terdiri dari: Sangat Tidak Sesuai (SS) dengan skor 1 hingga Sangat Sesuai (SS) dengan skor 4. Reliabilitas yang dimiliki masing-masing alat ukur adalah 0.861 untuk UCLA dan 0.921 untuk FAD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji asumsi, dapat diketahui bahwa data terdistribusi secara normal dan kedua variabel memiliki hubungan yang linear, sehingga dapat dilakukan uji analisis hipotesis secara parametrik. Uji analisis hipotesis yang dilakukan adalah uji regresi linier sederhana untuk melihat pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian. Hasil uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil uji regresi linear sederhana mendapatkan nilai signifikansi 0.000 ($p < .05$), yang berarti terdapat pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian yang signifikan (H_a diterima, H_0 ditolak). Adapun persentase pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian sebesar 14.6% ($R^2 = 0.146$). Kemudian, besar nilai kelekatan teman sebaya terhadap stres akademik dapat dilihat dengan memasukkan ke dalam persamaan.

Tabel 1
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

	F	Sig (p)	R	R ²	β
Keberfungsian keluarga- Kesepian	33.940	0.000	0.382	0.146	77.397 -0.185

$$Y = a + bX$$
$$Y = 77.397 + (-.185)X$$

Keterangan:

X = Keberfungsian Keluarga

Y = Kesepian

α = Konstanta regresi

b = Koefisien regresi

Berdasarkan persamaan di atas diketahui bahwa nilai konstanta regresi sebesar 77.397 dan nilai koefisien regresi sebesar -0.185. Hal ini berarti nilai variabel keberfungsian keluarga sebesar 77.397 dan setiap penambahan satu satuan nilai keberfungsian keluarga maka nilai kesepian akan berkurang sebesar 0.185. Koefisien regresi bernilai negatif berarti bahwa arah pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian adalah berlawanan (negatif).

Gambaran kesepian pada subjek penelitian dikategorisasikan menggunakan perhitungan skor hipotetik kesepian. Deskripsi skor hipotetik kesepian dapat dilihat pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa *mean* hipotetik kesepian yaitu 50 dan nilai standar deviasi 10. Berdasarkan nilai *mean* dan standar deviasi tersebut, subjek dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Hasil kategorisasi kesepian pada subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, terdapat 106 orang (52.7%) subjek penelitian dengan tingkat kesepian berada pada kategori tinggi, dan 95 orang (47.3%) subjek penelitian dengan tingkat kesepian berada pada kategori rendah.

Kemudian gambaran keberfungsian keluarga pada subjek penelitian dikategorisasikan menggunakan perhitungan skor hipotetik keberfungsian keluarga. Deskripsi skor hipotetik keberfungsian keluarga dapat dilihat pada Tabel berikut 4. Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa *mean* hipotetik keberfungsian keluarga yaitu 132.5 dan nilai standar deviasi 26.5. Berdasarkan nilai *mean* dan standar deviasi tersebut, subjek dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Hasil kategorisasi keberfungsian keluarga pada subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 5. Berdasarkan Tabel 5, terdapat 173 orang (86.1%) subjek penelitian dengan tingkat keberfungsian keluarga pada kategori tinggi, dan 28 orang (13.9%) subjek penelitian dengan tingkat keberfungsian keluarga pada kategori rendah.

Hasil analisis statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara keberfungsian keluarga terhadap kesepian pada remaja pengguna *online game* ($p = .000$, $p < .05$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis nol (H_0) ditolak. Koefisien regresi yang didapatkan dari keberfungsian keluarga dan kesepian adalah -0.185, yang berarti bahwa arah pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kesepian adalah berlawanan (negatif). Hal ini berarti semakin tinggi keberfungsian keluarga pada remaja pengguna *online game*, mengakibatkan kesepian yang dialami oleh remaja pengguna *online game* tersebut semakin rendah. Begitupun sebaliknya, semakin tinggi

keberfungsian keluarga pada remaja pengguna *online game* akan mengakibatkan kesepian yang dialami oleh remaja tersebut makin tinggi

Magdalena dkk. (2023) menjelaskan bahwa remaja merasa kesepian karena adanya hubungan yang buruk antar anggota keluarga dan tidak terjadinya penyelesaian masalah yang baik dalam keluarga. Hubungan yang buruk tersebut mengakibatkan keluarga gagal memberikan kasih sayang dan dukungan yang cukup kepada remaja sehingga remaja merasa tidak diterima dan merasa kesepian (Sticley dkk., 2016). Di sisi lain keluarga yang berfungsi secara efektif dapat menjaga kesehatan mental anggotanya sehingga tidak menimbulkan perasaan kesepian (Pan dkk., 2020) dan semakin baik dan harmonis hubungan dalam keluarga maka semakin rendah tingkat kesepian yang dialami oleh remaja (Ying, 2023). Secara keseluruhan Ying (2023) menyimpulkan bahwa semakin baik keberfungsian keluarga maka semakin rendah tingkat kesepian yang dialami remaja, dan semakin rendah keberfungsian keluarga maka semakin tinggi kesepian yang dirasakan oleh remaja. Penelitian sebelumnya juga menemukan hasil yang sama, yaitu terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga dengan kesepian pada remaja (Zhou dkk., 2016).

Tabel 2
Deskripsi Skor Hipotetik Kesepian

Variabel	Skor Hipotetik			
	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	SD
Kesepian	20	80	50	10

Tabel 3
Kategori Kesepian

Kategorisasi	<i>Raw Score</i>	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 50$	106	52.7%
Rendah	$X < 50$	95	47.3%

Tabel 4
Deskripsi Skor Hipotetik Keberfungsian Keluarga

Variabel	Skor Hipotetik			
	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	SD
Keberfungsian keluarga	53	212	132.5	26.5

Tabel 5
Kategori Keberfungsian Keluarga

Kategorisasi	<i>Raw Score</i>	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X \geq 132.5$	173	86.1%
Rendah	$X < 132.5$	28	13.9%

Perasaan kesepian yang ditimbulkan akibat rendahnya keberfungsian keluarga mengakibatkan remaja mencari alternatif lain untuk mengalihkan perasaan kesepian tersebut, dan *online game* menjadi salah satu media yang paling sering dijadikan alternatif (Jeong, 2016; Putri & Ningsih, 2020). Oleh karena itu diperlukan peran keluarga agar remaja tidak kesepian dan terlarut dalam bermain *online game*. Keluarga yang harmonis akan memiliki lingkungan keluarga yang ramah, komunikasi yang baik sehingga remaja tidak kesepian dan terhindar dari penggunaan *online game* yang berlebihan. Kemudian, keluarga yang berfungsi secara efektif (tingkat keberfungsian keluarga yang tinggi) memiliki sifat yang protektif terhadap permasalahan perilaku yang terjadi pada anak dan remaja dengan mengalihkan perhatian remaja dari bermain *online game* yang berlebihan ke kegiatan yang lebih bermanfaat (Chiu & Huang, 2004).

Pada penelitian ini, tingkat kesepian pada remaja pengguna *online game* berada pada kategori tinggi, dapat dilihat dari semua subjek penelitian 52.7% diantaranya mengalami kesepian yang tinggi. Prabowo dan Juneman (2012) mengatakan bahwa remaja yang sering bermain *online game* cenderung menganggap dirinya tidak diterima oleh teman sebaya dan merasa kesepian. Kemudian Kurnisari (2021) juga menyampaikan bahwa salah satu penyebab tingginya intensitas bermain *online game* adalah pengalihan dari rasa kesepian. Saat merasakan kesepian remaja akan mencari kegiatan yang dapat mengalihkan perasaan kesepian tersebut yang salah satu kegiatan yang sering dilakukan adalah dengan bermain *online game*. Ketika bermain *online game* remaja dapat membentuk hubungan dengan berinteraksi dengan sesama pemain *online game* lainnya sehingga dapat menggantikan interaksi dan hubungan yang tidak didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu remaja cenderung bermain *online game* untuk menurunkan kesepian yang dialami (Lebho dkk, 2020) dengan menjalin hubungan dekat yang tidak didapatkan di lingkungan sehari-hari.

Analisis *mean* kesepian menunjukkan dimensi *belonging and affiliation* memiliki nilai tertinggi yang kemudian diikuti oleh dimensi *intimate others* dan *social others*. Hasil ini menunjukkan bahwa banyak remaja yang bermain *online game* merasa tidak memiliki identitas kelompok atau tidak terlibat kelompok sosial manapun. Remaja tidak hanya menjadikan *online game* sebagai *coping* emosi, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi (Yee, 2006) dan dalam pemenuhan kebutuhan afiliasi perlu terlibat dan memiliki kelompok sosial.

Ketika remaja dalam kesehariannya tidak memiliki dan merasa tidak terlibat dalam kelompok sosial manapun mengakibatkan remaja menjadikan *online game* untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi tersebut dan menghilangkan perasaan kesepian yang dialami (Lebho dkk, 2020). Oleh karena itu remaja bermain *online game* saling berinteraksi dan menjalin hubungan

persahabatan yang tidak didapatkan di kehidupan nyata sehari-hari, sehingga dapat mengurangi kesepian (Kurnisari, 2021).

Kemudian dalam penelitian ini, keberfungsian keluarga pada remaja pengguna *online game* juga berada pada kategori tinggi, dimana 86.1% subjek penelitian memiliki keberfungsian keluarga yang tinggi. Sebagian besar remaja yang menggunakan *online game* memiliki persepsi yang baik terhadap keberfungsian keluarga yang dialaminya. Keluarga yang berfungsi secara efektif saling menunjukkan perhatian satu sama lain, memiliki ikatan emosional yang baik, dan dapat memberikan perhatian serta kasih sayang kepada remaja sehingga remaja merasa nyaman dan dilindungi, memiliki tempat untuk bercerita, berkeluh-kesah, dan menyampaikan emosi (As-Sahih dkk., 2020). Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa remaja pengguna *online game* memiliki interaksi, aktivitas dan lingkungan keluarga yang sehat dengan terpenuhinya keenam dimensi keberfungsian keluarga. Epstein dkk. (1983) mengatakan bahwa keluarga yang berfungsi secara efektif dapat dilihat dari terpenuhinya keenam dimensi keberfungsian keluarga yaitu kemampuan menyelesaikan masalah secara efektif, memiliki komunikasi yang baik, adanya pembagian peran, responsivitas afektif yang tepat, setiap anggota keluarga terlibat secara afektif, serta memiliki kontrol perilaku dalam keluarga.

Pada penelitian ini koefisien R^2 yang didapatkan adalah 0.146 yang artinya keberfungsian keluarga memiliki pengaruh sebesar 14.6% terhadap kesepian pada remaja pengguna *online game*. Sehingga masih terdapat 85.4% faktor lain yang juga mempengaruhi kesepian pada remaja pengguna *online game*. Menurut Perlman dan Peplau (1981) kesepian dapat terjadi karena adanya faktor individual dari internal remaja seperti *self-esteem*, *shyness*, dan *social skill*, serta faktor situasional kultural seperti nilai budaya, norma sosial, dan kendala situasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara keberfungsian keluarga terhadap kesepian pada remaja pengguna *online game*. Keberfungsian keluarga memiliki pengaruh terhadap kesepian yang dialami oleh remaja pengguna *online game*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keberfungsian keluarga pada remaja pengguna *online game*, maka semakin rendah kesepian yang dialami oleh remaja tersebut. Begitupun sebaliknya, semakin rendah keberfungsian keluarga pada remaja pengguna *online game*, maka semakin tinggi kesepian yang dialami oleh remaja tersebut.

Untuk dapat membentuk dan mempertahankan keberfungsian keluarga yang baik keluarga diharapkan dapat melakukan komunikasi yang efektif, dapat menyelesaikan permasalahan keluarga secara bersama, menerapkan kontrol perilaku yang baik, saling terbuka dan melibatkan seluruh anggota keluarga dalam setiap kegiatan keluarga sehingga remaja tidak

mengalami kesepian dan terlarut dalam bermain *online game*. Kemudian bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian yang mengukur keberfungsian keluarga sebaiknya tidak hanya melihat dari persepsi salah satu anggota keluarga saja, tetapi juga melibatkan anggota keluarga lainnya misalnya orang tua agar hasil yang didapatkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, C. (2012). *Hubungan antara keberfungsian keluarga dan kesepian pada remaja Indonesia*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Indonesia.
- As-Sahih, A. A., Mariyanti, S., & Safitri, S. (2020). Hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kecanduan smartphone pada remaja. *JCA of Psychology*, 1(2). <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/view/46>
- Austin, B. A. (1983). Factorial structure of the UCLA Loneliness Scale. *Psychological Reports*, 53(3), 883-889. <https://doi.org/10.2466/pr0.1983.53.3.883>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/1094931042403127>
- DeGenova, M. K. (2011). *Intimate relationships, marriages, and families*. McGraw-Hill Higher Education.
- Epstein, N. B., Baldwin, L. M., & Bishop, D. S. (1983). The McMaster Family assessment device. *Journal of Marital and Family Therapy*, 9(2), 171-180. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x>
- Epstein, N. B., Bishop, D. S., & Levin, S. (1978). *The McMaster Model of Family Functioning*. *Journal of Marital and Family Therapy*, 4(4), 19-31. <https://doi.org/10.1111/j.1752-0606.1978.tb00537.x>
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59-78.
- Fujimori, A., Hayashi, H., Fujiwara, Y., & Matsusaka, T. (2017). Influences of attachment style, family functions and gender differences on loneliness in Japanese university students. *Psychology*, 8, 654-662. <https://doi.org/10.4236/psych.2017.84042>
- Gioia, F., Colella, G. M. & Boursier, V. (2022). Evidence on problematic online gaming and social anxiety over the past ten years: A systematic literature review. *Curr Addict Rep*, 9, 32-47. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00406-3>
- Grygiel, P., Humenny, G., & Rębisz, S. (2016). Using the De Jong Gierveld Loneliness Scale With Early Adolescents. *Assessment*, 1-15. <https://doi.org/10.1177/1073191116682298>

- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek negatif bermain game online Free Fire Battlegrounds terhadap akhlak remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Studies*, 1(2), 60-72.
- Hidayati, D. S. (2018). Family function dan loneliness pada remaja dengan orang tua Tunggal. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 6(1), 54-62. <https://doi.org/10.22219/jipt.v6i1.5432>
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M., & Lee, H. R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. *2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. <https://doi.org/10.1109/hicss.2016.470>
- Kristlyna, E., & Sudagijono, J. S. (2021). Perbedaan intensitas loneliness pada mahasiswa Indonesia yang melanjutkan studi di luar negeri ditinjau dari tipe kepribadian. *Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(2), 104-111. <https://doi.org/10.33508/exp.v8i2.2867>
- Kurnisari, M. (2021). Hubungan antara kesepian dan kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada siswa di Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 1(2), 20-27.
- Lebho, M., Lerik, M. D., Wijaya, R. P., & Littik, S. (2020). 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>
- Magdalena, S. M., Sudagijono, J. S., & Mulya, H. C. (2023). Hubungan family functioning dan kesepian pada mahasiswa perantau. *Experientia: Jurnal Psikologi Indonesia*, 11(1), 17-30. <https://doi.org/10.33508/exp.v11i1.4604>
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228-240. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i2.920>
- Mutiah, D., Mayasari, R., & Deviana, T. (2021). Validating an Indonesian version of the Family Assessment Device among Indonesian Muslim university students during the COVID-19 pandemic. *Mental Health, Religion & Culture*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/13674676.2021.1976124>
- Olson, D. H., DeFrain, J., & Skogrand, L. (2010). *Marriages and families*. McGraw-Hill US Higher Ed USE.
- Pan, Y., Yang, Z., Han, X., & Qi, S. (2020). Family functioning and mental health among secondary vocational students during the COVID-19 epidemic: A moderated mediation model. *Personality and Individual Differences*, 110490. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110490>

- Peplau, L. A. (1988). *Loneliness: New directions in research*. National Conference on Psychiatric Nursing.
- Perlman, D., & Peplau, L. A. (1981). Toward a social psychology of loneliness. *Personal Relationships*, 3, 31-56.
- Prabowo, O., & Juneman, J. (2012). Penerimaan teman sebaya, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja di Jakarta. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 28(1), 9-18.
- Putri, A., & Ningsih, Y. T. (2020). Hubungan antara kesepian dengan kecanduan game online pada mahasiswa yang bermain game online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2760-2767.
- Reis, O., & Buhl, H. M. (2008). Individuation during adolescence and emerging adulthood – five German studies. *International Journal of Behavioral Development*, 32(5), 369-371. <https://doi.org/10.1177/0165025408093653>.
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, Validity, and Factor Structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40. <https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601>
- Salgado, M., González, L., & Yáñez, A. (2021). Parental involvement and life satisfaction in early adolescence. *Frontiers in Psychology*, 12, 1-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.628720>.
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). 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>
- Schwarz, B., Mayer, B., Trommsdorff, G., Ben-Arieh, A., Friedlmeier, M., Lubiewska, K., ... Peltzer, K. (2011). Does the importance of parent and peer relationships for adolescents' life satisfaction vary across cultures? *The Journal of Early Adolescence*, 32(1), 55–80. <https://doi.org/10.1177/0272431611419508>.
- Sutanto, S. H., & Suwartono, C. (2019). Hubungan antara kesepian dan keterlibatan ayah pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 6(1), 53-68. <https://doi.org/10.24854/jpu85>
- Walsh, F. (2012). *Normal family processes: Growing diversity and complexity (4th ed)*. The Guilford Press.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Ying, M. (2023). Family influences on adolescent loneliness. In *SHS Web of Conferences* 171, 1-5. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202317101011>

- Yun, P., Xiaohong, H., Zhongping, Y., & Zhujun, Z. (2021). Family function, loneliness, emotion regulation, and hope in secondary vocational school students: A moderated mediation model. *Frontiers in Public Health*, 9, 722276. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.722276>
- Zhou, G., Wang, Y., & Yu, X. (2016). Direct and indirect effects of family functioning on loneliness of elderly Chinese individuals. *Current Psychology*, 37(1), 295-301. <https://doi.org/10.1007/s12144-016-9512-5>