

Penerimaan teman sebaya, kesepian, dan kecanduan bermain gim daring pada remaja di Jakarta

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20409385&lokasi=lokal>

Abstrak

Disamping kecanduan narkoba, jenis kecanduan lain yang menurunkan kualitas hidup generasi muda Indonesia adalah kecanduan video gim dalam jaringan/daring. Pedoman penggolongan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia (PPDGIII) belum memasukkan kriteria kecanduan video gim daring. Penelitian ini menyelidiki kecanduan gim daring dengan variabel prediktor penerimaan teman sebaya dan variabel mediator kesepian. Analisis jalur dengan Structural Equation Model terhadap data 133 remaja Jakarta yang berusia 12 – 18 tahun menunjukkan bahwa model penelitian yang dihipotesiskan sesuai dengan data empiris ($\chi^2 = 1,56$; $p > 0,05$; GFI > 0,90). Semakin remaja yang bermain video gim daring mempersepsikan dirinya tidak diterima oleh teman sebayanya, bila diikuti dengan perasaan kesepian, semakin tinggi tingkat kecanduannya terhadap video gim daring.