

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang banyak digunakan adalah internet. Di abad ke-21 ini, internet seperti menjadi hal pokok bagi setiap orang. Sejatinya, banyak aktivitas yang memerlukan interaksi secara langsung seperti berkomunikasi, belajar dan hiburan. Namun, pada saat ini aktivitas tersebut dapat dengan mudah dilakukan melalui internet. Pada kejadian ini, dapat dikatakan bahwa internet dapat membawa dampak yang negatif bagi manusia yaitu kecanduan internet (*internet addiction*).

Young (1996) menyebutkan bahwa kecanduan internet didefinisikan sebagai masalah impuls-kontrol yang mana tidak memiliki keterkaitan dengan mabuk. Sementara Griffiths (2000) mengartikan kecanduan teknologi termasuk kecanduan internet sebagai perilaku kecanduan non-kimiawi yang berkaitan dengan interaksi antara manusia dengan mesin. Taş (2017) Perilaku kecanduan dapat dideskripsikan sebagai kemunduran fungsi individu dan non-adaptasi karena ketidaknormalan dan seringnya menunjukkan perilaku tertentu.

Young dkk. (1999) Kecanduan internet didefinisikan sebagai keasyikan dengan internet, meningkatnya kecemasan ketika berada di luar jaringan (*offline*), menyembunyikan banyak waktu ketika berada di dalam jaringan (*online*) atau berbohong perihal waktu serta tidak berfungsinya kehidupan secara umum yang dikaitkan dengan tugas sehari-hari, pertanggungjawaban dalam hal akademis serta kehidupan kerja. Kategori kecanduan internet terbagi menjadi 5 yaitu kecanduan seks dalam internet (*cybersex addiction*), kecanduan menjalin hubungan dalam internet (*cyber-relationship addiction*), paksaan untuk terus berada dalam internet (*net compulsion*), informasi yang berlebih (*information overload*) dan kecanduan bermain permainan komputer (*computer gaming addiction*).

Tidak dapat dipungkiri, pihak yang rentan terkena kecanduan internet adalah remaja. Kuss dkk. Dalam Taş, (2017). Hasil penelitian yang serupa juga ditemukan oleh Cao dan Su (2006) yang menunjukkan bahwa 88% remaja menggunakan internet dan 2,4% diantaranya memiliki kriteria kecanduan. Luciano (2010) menemukan dari 200 remaja, 71 remaja atau 35,5% diantaranya merupakan pengguna internet yang intensif. *China Internet Network Information* melaporkan 27,3% dari 485 juta penduduk yang menggunakan internet adalah remaja. Hal

tersebut diperkuat dengan penelitian di 6 negara yang berada di Benua Asia yang menunjukkan bahwa 62% remaja memiliki telepon seluler dan sekitar 68% remaja di Hong Kong menggunakan internet setiap hari. Tidak hanya terjadi di luar negeri saja, Indonesia pun memiliki kondisi yang serupa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan antara Kemenkominfo (Kementrian Komunikasi dan Informasi) dengan UNICEF (*United Nations Children's Fund*) mengenai pola penggunaan internet di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 400 remaja berusia 10 sampai dengan 19 tahun di Indonesia yang berada di wilayah perkotaan dan pedesaan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sekitar 80% remaja terutama di wilayah Jakarta, Banten dan Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa data yang sudah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan internet yang populer secara cepat pada generasi muda dapat membuat mereka memiliki kemungkinan terkena kecanduan internet dan hal tersebut jika dibiarkan terlalu lama dapat berbahaya untuk mereka (Kuss dkk., 2013 dalam Taş, 2017).

Salah satu kategori kecanduan internet yang saat ini marak di kalangan remaja adalah kecanduan bermain permainan komputer (*computer gaming addiction*). Namun, dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat menyebabkan pada saat ini *game* tidak hanya dapat dimainkan melalui komputer saja namun juga konsol *game* (alat khusus bermain *game*) atau yang lebih praktis yakni telepon seluler. *Game* yang dimainkan dengan menggunakan beberapa perangkat teknologi tersebut kini lebih dikenal dengan nama *game online*. Dalam Novrialdi (2019), Todhunter dkk. (2017) menjelaskan bahwa sebuah studi menunjukkan bahwa remaja lebih rentan terkena *kecanduan game online*. Jap dkk. (2013) memperoleh hasil penelitian bahwa 10,15% remaja di Indonesia memiliki indikasi terkena kecanduan *game online*. Dalam Novrialdi (2019), Rudihati dkk. (2019) menjelaskan bahwa remaja dapat menghabiskan waktu untuk bermain *game* lebih dari 2 jam pada setiap harinya atau lebih dari 14 jam pada setiap minggunya. Hasil penelitian yang serupa terdapat yang menyebutkan bahwa remaja dapat menghabiskan waktu untuk bermain *game* sampai dengan 55 jam pada setiap minggunya.

Game online artinya jenis permainan yang secara mudah dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan menggunakan jaringan internet. Adams dan Rollings (2006) menyebutkan bahwa *game online* pertama kalinya dikenal pada tahun 1960. Saat itu, komputer dihubungkan dengan menggunakan *Local Area Network* (LAN). Sehingga, komputer hanya bisa digunakan

untuk 2 orang yang bermain *game* jika berada di ruangan yang sama. Kemudian, tahun 1970 mulai timbul jaringan komputer dengan menggunakan basis paket yang mencakup *Wide Area Network* (WAN). Komputer yang sudah menggunakan WAN ini dapat terhubung pada komputer lainnya yang sedang tidak berada di ruangan yang sama namun tetap berada di wilayah yang sama. Sehingga, seorang *gamers* dapat lebih mudah bermain bersama dengan *gamers* lainnya dengan jumlah pemain lebih dari dua.

Banyaknya waktu yang telah dipergunakan hanya untuk bermain *game online*, bukan tidak mungkin jika hal tersebut dapat membawa dampak negatif bagi remaja. Remaja yang memiliki kecanduan untuk bermain *game online* tidak dapat mengontrol dirinya sendiri atau yang disebut dengan *self-regulation*. Sehingga mereka akan lupa dan mengabaikan kebutuhan sehari-hari seperti makan, tidur, belajar dan sebagainya. Apriani dkk. menyebutkan bahwa hal lain yang dapat muncul karena kecanduan untuk bermain *game online* adalah terhambat atau terganggunya aspek perkembangan sosial, kecerdasan sosial atau yang disebut dengan *social intelligence*, kasih sayang, simpati, harga diri dan empati seseorang kepada orang lain. Dalam Wong dan Lam (2016) disebutkan bahwa kecanduan bermain *game* dapat berbahaya bagi kesehatan secara signifikan dengan dampak negatif yang menyerang aspek fisik, emosional, mental dan sosial. Dampak tersebut berkaitan dengan berkurangnya jam tidur, pola makan yang tidak teratur, kecemasan dan ketegangan fisik, obesitas, gangguan mood, ketidakmampuan bersosialisasi dan mengisolasi diri dari teman dan keluarga (Brunborg dkk. 2014; Choo dkk. 2010; Young 1998).

Hasil penelitian oleh Apriani dkk. (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP dan SMA yang kecanduan untuk bermain *game online* se-Kota Malang memiliki *social intelligence* atau kecerdasan sosial yang rendah yakni 47,4% atau sekitar 99 orang dari total 500 orang responden. Apriyani dan Harmanto (2015) menjelaskan bahwa dampak negatif dari kecanduan bermain *game* adalah remaja menjadi mudah marah, sensitif, tidak peduli terhadap lingkungan baik keluarga, sekolah dan masyarakat serta kurang merespon rangsangan sosial orang lain. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Suplig (2017) yang memperoleh hasil bahwa remaja yang kecanduan untuk bermain *game online* memiliki *social intelligence* yang lebih mudah terpengaruh oleh ajakan orang lain. Hal ini ditandai dengan sulitnya orang tersebut untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dan mereka pecandu *game online* lebih suka bersosialisasi lewat internet.

Beberapa hasil penelitian yang sudah disebutkan sebelumnya, serupa dengan hasil survei

yang dilakukan oleh Goleman (2006) yang menyebutkan bahwa individu lebih senang mengakses internet untuk bermain *game* sehingga melewatkan interaksi yang seharusnya terjadi antara dirinya dengan orang lain. Menurut Tridhonanto (2011), dampak positif dari bermain *game online* yaitu dapat mengaktifkan motorik seseorang dengan adanya koordinasi yang tepat antara informasi yang seseorang tersebut peroleh dari mata dan diteruskan ke otak, kemudian informasi tersebut diperintahkan pada tangan untuk dapat menekan suatu tombol tertentu. David dan Wiemer-Hasting (2005) Secara khusus, dijelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan dengan internet terlebih pada *game online* memberikan konsekuensi atau dampak yang negatif seperti permasalahan yang terjadi di keluarga, putus sekolah atau permasalahan dalam hubungan pertemanan.

Berikut adalah hasil wawancara awal yang dilakukan oleh Peneliti pada tanggal 12 Oktober dan 10 November 2021. Penelitian ini dilakukan dengan mewawancari 4 subjek berstatus sebagai mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*. 4 subjek tersebut berinisial RCP, MYP, MNHM dan ZM.

Tabel 1. 1 Hasil Wawancara Mengenai Waktu yang Digunakan dan Alasan Subjek untuk Bermain Game online

| Subjek | Hasil Wawancara |
|--------|---|
| RCP | Subjek mampu bermain <i>game online</i> sekitar 4 jam dalam satu hari dan hanya berhenti jika subjek ingin pergi ke kamar mandi atau subjek menatap <i>smartphone</i> berjam-jam hanya untuk bermain <i>game mobile legend</i> . Subjek melakukan permainan <i>game</i> ini berulang-ulang terus lebih dari sekali. Alasan subjek berlama-lama untuk bermain <i>game</i> karena permainan <i>game online</i> membuatnya seperti mempunyai tantangan yang lebih untuk dapat mengikuti permainan tersebut secara terus menerus. Subjek menjelaskan apabila dirinya sedang bermain <i>game</i> tidak boleh ada yang mengganggu. Hal ini menyebabkan subjek cenderung diam dan enggan untuk respon dengan keadaan sekitar. Menghabiskan waktu 3 sampai 4 jam untuk bermain <i>game online</i> dengan rincian waktu dari pukul 20.00 hingga 23.00 atau 00.00 malam, menuturkan bahwa ia bermain <i>game online</i> setelah menyelesaikan tugasnya. |
| MYP | Subjek MYP tertarik bermain <i>game online</i> karena merasa seru dan <i>game</i> tersebut bisa ia mainkan bersama dengan teman-temannya. Sementara, ia juga mengatakan bahwa <i>game online</i> bisa membuatnya bermain bersama teman-teman sehingga tidak harus melawan CPU seperti <i>game offline</i> . Mengenai intensitas waktu yang subjek habiskan untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari, ia menghabiskan waktu selama 6 jam untuk bermain <i>game online</i> dalam sehari dengan rincian waktu 3 jam di siang hari dan 3 jam sebelum melaksanakan sholat isya. Maka dari itu seringkali ia melalaikan sholat maghrib. |
| MNHM | Pribadi yang menyenangkan dan dapat membuat teman disekitar merasa betah bersama subjek membuat beberapa teman mengajari |

| | |
|----|--|
| | <p>cara bermain. Mulai dari itu, subjek merasakan ada kenyamanan dan ternyata membuat menyenangkan dan rasa penasaran yang terus ada. Subjek memainkan <i>game</i> tersebut hingga sekarang. Mempunyai sedikit teman seumur disekitar rumahnya dan selalu mengajak untuk bermain diluar rumah. Sehingga, dapat dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi subjek ini bermain <i>game</i> adalah ajakan dari teman sekitarnya dimana lingkungan juga mendukung subjek melakukan bermain bersama lebih dari 4 jam.</p> |
| ZM | <p>Melalui hasil wawancara subjek terakhir ini, lain dengan subjek diatas pribadi yang cuek dan terkesan diam membuat dia bermain <i>game</i> secara sendiri atau solo. Bermain <i>game</i> dengan genre 5vs5 membuat subjek betah hingga melakukan permainan selama 4 jam hingga lebih. Apalagi, jika hari libur waktu paling banyak ada untuk menaikan peringkat pada <i>game</i> yang ia mainkan. Namun, dikarenakan subjek merupakan pribadi yang agamis sehingga meskipun ia menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ia tetap melaksanakan perintah agama dan orang tua. Sisi buruknya, ia sangat sulit tidur dimalam hari yang menyebabkan subjek sering bangun kesiangan.</p> |

Dari Tabel 1.1. dapat ditarik kesimpulan bahwa alasan subjek RCP, MYP, ZM dan MNHM kecanduan bermain *game online* berturut-turut adalah karena permainan *game online* membuatnya memiliki tantangan yang lebih untuk terus mengikuti permainan tersebut sehingga merasa kesulitan untuk dapat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, tidak merasakan kesulitan untuk berinteraksi dengan teman-temannya meskipun ia juga merasa sudah kecanduan bermain *game online* dan sering melakukan main bersama sehingga lupa dengan waktu. Adanya fitur *game online* yang seringkali di anggap lebih menarik dan menantang dikarenakan *game online* dimainkan oleh beberapa orang atau *multiplayer*. Hal ini juga membuat kepuasan tersendiri bagi para *Gamers*. Para *Gamers* untuk saat ini mulai tidak tertarik lagi untuk memainkan jenis *game* dengan *single player* (bermain solo) dikarenakan jenis *game* ini dianggap kurang menantang serta fitur-fitur *game* juga cenderung sangatlah membosankan. Lemenns *dkk.* (2009) memperoleh hasil bahwa remaja lebih sering bermain *game-online* serta lebih rentan mengalami kecanduan *game-online* dibandingkan orang dewasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, juga dapat diperoleh kesimpulan bahwa kebanyakan *game online* dikenal oleh para remaja berawal dari ajakan teman mainnya. Pemain *game online* tersebut saling mengenal dan memiliki hubungan pertemanan yang akrab dan sering berkelompok saat bermain *game online* tersebut. Selain itu, alasan mereka sering dan senang melakukan aktivitas bermain *game online* yaitu bertujuan untuk mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari stress, kesepian dan cara untuk meluapkan isi hati yang tidak diketahui karena mood yang tidak jelas. Maraknya online

game adalah salah satu faktor pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain game merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan. Terdapat salah satu kerugiannya adalah pemain game dapat yaitu membuat pengguna lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut (Griffiths, 1995).

Berdasarkan hasil wawancara pada 4 orang remaja ditemukan fenomena menarik bahwa sebagian dari mereka memiliki alasan tertentu yang lebih spesifik bahwa mereka bermain game online dikarenakan merasa merasa tertantang, kesepian, ajakan teman, rasa nyaman dan menyenangkan dalam arti bahwa mereka memiliki lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah dan mengobrol di warung dan bila dibandingkan dengan remaja pada umumnya. Selain karena merasa kesepian dan cenderung tidak melakukan apa-apa, remaja yang berusia 12-21 tahun cenderung memiliki keinginan untuk terhubung dan menjalin hubungan pertemanan dengan orang lain, serta ikut dalam kegiatan sehingga memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan berafiliasi dan bersosialisasi.

Smart (2010) berpendapat apabila seseorang suka bermain permainan internet karena orang tersebut memiliki kebiasaan bermain permainan internet melebihi waktu. Saat ini, orang tua seringkali memberikan *gadget* dan menjadikan permainan internet sebagai media untuk menenangkan anak. Apabila kebiasaan tersebut dilakukan secara terus-menerus oleh orang tua, maka anak akan memiliki kebiasaan bermain permainan internet. Beberapa faktor yang diduga dapat mempengaruhi seseorang kecanduan permainan internet yaitu kurangnya perhatian dari orangtua, stress atau depresi, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya kegiatan anak, lingkungan yang kurang mendukung dan pola asuh orang tua. Macam-macam pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat dilihat dari cara orang tua dalam merespon dan memenuhi kebutuhan anak yang nantinya akan membentuk suatu ikatan emosional antara anak dengan orang tua sebagai figur pengasuh.

Penelitian tentang kecanduan game online banyak dilakukan dengan subjek remaja. Remaja yang mengalami kecanduan game online akan mengalami beberapa gejala seperti *Salience* (pengguna akan berpikir tentang bermain game online sepanjang hari), *tolerance* (pengguna memakan waktu saat bermain game online yang semakin mengalami peningkatan dalam jangka waktu yang dekat), *mood modification* (saat pengguna bermain game online ia memilih untuk melarikan diri dari masalah yang dihadapi), *relapse* (pengguna biasanya

cenderung untuk bermain game online kembali dan mengulanginya setelah lama tidak bermain), *withdrawl* (pengguna akan merasa ada yang kurang dan perasaan buruk jika tidak bermain game online), *conflict* (pengguna akan bertengkar dengan orang lain saat permainan sedang berlangsung atau selesai karena bermain game online secara berlebihan), dan *problems* (pengguna merasa mengabaikan kegiatan lain yang biasanya dia lakukan demi bermain game sehingga menyebabkan masalah). Tujuh karakteristik atau kriteria remaja kecanduan game online ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya pengguna pemain game online. Pemain yang mendapatkan nilai kriteria yaitu empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan game online (Lemens dkk, 2009).

Hasil riset Wan & Chiou (2006) mengungkapkan bahwa remaja yang kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor lainnya, salah satu faktor yaitu kebutuhan psikologis dan motivasi. Beberapa faktor yang memungkinkan seseorang kecanduan permainan internet yaitu kurangnya perhatian dari orangtua, stress atau depresi, kurangnya kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua. Macam-macam pola asuh orangtua dapat dilihat dari cara orangtua dalam merespon dan memenuhi kebutuhan anak yang nantinya akan membentuk suatu ikatan emosional antara anak dengan orangtua sebagai figur pengasuh.

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja. Dampak secara psikis, pengguna yang mengalami kecanduan, didalam otaknya akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, meskipun hanya sebentar tetapi dilakukan secara sering itu dapat menyebabkan sulit berkonsentrasi dalam belajar atau saat melakukan pekerjaan, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara tampak fisiknya akan terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak

Penjelasan terkait fenomena remaja yang bermain game online dapat dijelaskan dengan berbagai faktor penyebab, namun penulis lebih tertarik untuk melihat bagaimana jika bermain game online dikaitkan dengan pola asuh orangtua, hal ini dipertimbangkan karena pola asuh orang tua merupakan faktor yang berkaitan langsung dengan diri seseorang dan segera harus

dipenuhi, karena jika tidak dipenuhi maka akan mengakibatkan masalah serius. Oleh karena itu game online dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan seseorang baik untuk memenuhi kebutuhan pola asuh yang diterapkan oleh kesua orang tua nya

Kecanduan *game online* pada era ini benar mulai membutuhkan perhatian. Sehingga, berdasarkan hasil wawancara secara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti pada beberapa subjek yang berada di sekitar Universitas Muhammadiyah Gresik yang mana subjek tersebut menggemari permainan *online* bahkan rela bermain hingga berjam-jam untuk sekedar menaikkan peringkat dalam *game*, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh pola asuh orang tua yang demokratis terhadap kecanduan *game online* dan mengadakan penelitian.

1.2. Identifikasi Masalah

Proses menjadi orang tua tidak terjadi secara mendadak. 9 bulan masa kehamilan memberikan waktu bagi pasangan suami istri mulai berpikir untuk menjadi orang tua dan mempersiapkan kehadiran sang buah hati. Pada kenyataannya, banyak calon orang tua lebih memfokuskan pada kelahiran anak dan kurang mempersiapkan mental untuk mengembangkan rasa tanggung jawab sebagai orang tua. Pengetahuan tentang pengasuhan anak sangatlah berguna dan seharusnya dimiliki oleh calon orang tua agar anak yang lahir nanti memiliki pola pengasuhan yang lebih baik, menunjang pertumbuhan serta perkembangan buah hati mereka. Namun, tak dapat dipungkiri bahwa tidak semua orang tua memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup mengenai pengasuhan anak. Kurangnya pengetahuan mengenai gaya pola asuh sebagai orang tua yang di ajarkan melalui media masa dan elektronik serta minimnya pengetahuan dan keterampilan orang tua tentang pengasuhan dapat menimbulkan perlakuan salah pada anak. Memori anak saat kecil sangatlah berharga. Semua ajaran, kasih sayang, pengetahuan dan nasihat tersimpan dengan baik pada otak anak yang tidak mungkin kita rusak hanya gara-gara pengetahuan yang kurang tentang pengasuhan. Pengasuhan oleh orang tua pada dasarnya dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti halnya status ekonomi orang tua saat ini, lingkungan sosial dan fisik tempat dimana keluarga tersebut tinggal serta model pengasuhan yang didapatkan orang tua sebelumnya yaitu nenek dan kakek dari sang anak.

Peran orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* sangatlah penting dan utama karena seorang anak akan menjadi lebih mudah memahami apa yang orang tua ingin terapkan untuk mereka. Dari hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* dan orang tua memang berperan penuh untuk

mengatasi kecanduan *game online* yang banyak dialami oleh remaja.

Sebuah riset menyatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan dengan perempuan karena permainan akan mengaktifkan bagian otak kiri laki-laki yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengatur strategi untuk menyelesaikan *game* yang dimainkan sehingga muncullah rasa dihargai dan kecanduan terhadap *game* tersebut (Antara News, 2008).

Tabel 1. 2 Hasil Wawancara Mengenai Pola Asuh Orang Tua yang Diterapkan pada Subjek

| Subjek | Hasil Wawancara |
|--------|--|
| RCP | Hasil dari wawancara subjek ini yang merupakan seseorang yang dibesarkan oleh ibunya saat masi bayi membuat subjek lebih banyak waktu bersama neneknya dikarenakan ibunya yang bekerja. Hidup dengan tanpa ada tuntutan dan kurang kasih sayang dan perhatian dari seorang ayah membuat subjek patuh dengan ibu dan neneknya saja. Ibunya mendorong dia untuk membericarakan permasalahan yang ia hadapi kepadanya. Nasihat yang diberikan dari ibunya lah yang sering ia terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut subjek, tinggal bersama nenek dapat membuat dia jauh dari tuntutan dan larangan. |
| MYP | Subjek ini merupakan sepupu dari subjek pertama, dimana kehidupan tidak jauh berbeda dikarenakan sering bertemu pola asuh yang diterapkan oleh kedua subjek ini sama hanya berbeda kasih sayang seorang ayah. Tuntutan dan larangan hampir sama dengan subjek pertama karena nasihat nenek diterapkan oleh ibunya dari kedua belah pihak keluarga mereka juga dilatih hidup mandiri secara bersama-sama. |
| MNHN | Subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Kedua orang tua nya bekerja, sehingga waktu dengan orang tua hanya pada malam hari dan libur. Dikarenakan kakak beradik ini segender maka dalam berpendapat mereka sering kali ssependapat agar tidak menimbulkan konflik di dalam keluarga. Tidak ada tuntutan oleh kedua orang tuanya hanya lakukan hal yang benar dan tidak keluar dari perintah orang tua. |
| ZM | Subjek tidak banyak bicara dikarenakan telah sedikit mendengar wawancara yang sudah saya lakukan pada subjek lainnya. Intinya dalam keluarga subjek tidak ada tuntutan apapun yang terpenting pendidikan anak harus lebih tinggi dari pada orang tua yang menandakan bahwa anak harus berhasil dibandingkan orang tua subjek. Tidak adanya larangn membuat subjek dapat bergerak bebas sesuai dengan mood subjek dan orang tua jarang melarang dia untuk bermain meskipun alasan nya tidak jelas. |

Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan sehingga mengabaikan hal-hal yang menjadi kewajiban yang harus dilaksanakan termasuk kewajiban dalam menjalankan perintah orang tua. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seorang remaja bermain *game online* yang memerlukan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah seseorang tersebut lebih merasa penasaran dan ia akan mengabaikan segala hal demi memenangkan permainan itu.

Peran orang-orang terdekat termasuk di dalamnya orang tua sangat dibutuhkan agar subjek tidak semakin mengalami kecanduan saat bermain *game online* dan mengabaikan interaksi

dengan lingkungannya. Pada dasarnya, orang tua memiliki tugas utama yaitu memberi perlindungan bagi anak, memberi kasih sayang serta mendidik anak. Keluarga merupakan lingkungan yang memiliki pengaruh penting dan dampak yang utama bagi anak. Keluarga akan memberi pengaruh yang baik atau buruk pada anak dan tentu akan berpengaruh pada tumbuh kembang serta kepribadian anak. Pada saat itu, peran orang tua sangatlah penting untuk menerapkan nilai-nilai, norma yang ada di masyarakat serta kasih sayang yang diberikan melalui interaksi dan nasihat pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Baumrind (Gustiany, 2003) bahwa pola asuh orang tua itu terbagi menjadi tiga macam, yaitu: pola asuh otoriter, yaitu pemegang peranan ada pada orang tua. Pola asuh demokratis artinya pola asuh yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Pola asuh permisif yang artinya pemegang peranan adalah anak. Diantara dari ketiga pola asuh ini yang paling efektif dan cocok untuk diterapkan adalah pola asuh demokratis, dikarenakan pola pengasuhannya ini tentu berjalan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga anak tidak terlalu dipaksa dan orang tua sedikit menuntut kewajiban untuk selalu patuh dengan keinginan orang tua serta dapat meningkatkan prestasi belajar anak. King (2010) walaupun pola asuh demokratis lebih banyak memiliki dampak positif, terkadang juga dapat menimbulkan permasalahan apabila anak atau orangtua kurang memiliki waktu untuk berkomunikasi. Jika penerapan pola asuh demokratis ini tidak seimbang maka akan menimbulkan perilaku yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orangtua kepada anak-anak mereka seperti kecanduan bermain game online. Keterkaitan antara game online dan pola asuh demokratis yaitu tersedianya ruang yang cukup besar bagi anak untuk berekspresi membangun relasi dengan metode baru di dalam game online.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan atau saling terkait dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya adalah: penelitian yang dilakukan oleh saudara Juwi Rayfana Tiwa, O. I Palandeng, dan Jeavery Bawotong yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado”. Penelitian ini membahas tentang pola asuh orang tua dalam mendidik akhlak remaja khususnya yang kecanduan bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Artini (2019), menyatakan bahwa pola asuh orang tua di SMK Kesehatan PGRI Denpasar menunjukkan 13 responden (36,1%) remaja yang bermain game online mendapat pola asuh yang rendah dan 23 responden (63,9%) mendapat pola asuh yang tinggi. Identifikasi perilaku game online pada remaja di SMK Kesehatan PGRI

Denpasar adalah 19 responden (52,8%) memiliki perilaku sering dan 17 responden (47,2%) memiliki perilaku jarang. Hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku game online pada remaja dengan nilai p sebesar 0,048 yaitu $< 0,05$. Jika ditinjau dari dimensi gaya pengasuhan orang tua, dalam penelitian ini kontrol dan perhatian orangtua cukup tinggi. Namun, tingkat kecanduan games pada penelitian ini berada pada kategori sedang. Akan tetapi juga terdapat penelitian terdahulu dari Jumaini (2022) yang menyatakan bahwa disimpulkan bahwa terdapatnya keterkaitan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan bermain game online pada remaja di Desa Rantau Ketaka Kecamatan Lunang Kabupaten Pesisir Selatan. Didasarkan pada pengolahan data dengan rumus spearman rho hasil rhitung= 0,669, nilai 0,669 dinyatakan kuat sebab berada pada interval (0,60-0,79) serta dibandingkan dengan nilai rtabel = 0,396 dengan $n=25$.

Disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi cukup dan negatif antara variabel pola asuh dengan kecanduan *game online*. Dengan kata lain, semakin tinggi pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada anaknya maka semakin jarang perilaku kecanduan *game online* pada remaja. Sehingga, dapat diharapkan penerapan pola asuh orang tua terhadap anaknya harus tepat dengan orang tua dapat meningkatkan kontrol dan kehangatan kepada remaja serta dapat melakukan tindakan membatasi waktu bermain anak agar tidak membuang yang banyak waktu untuk bermain internet untuk mengakses *game online*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kecanduan *Game online*. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi gambaran pola asuh orang tua remaja pecandu *game online*. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terfokus dan memperoleh hasil yang maksimal.

1. Pola Asuh Demokratis Orang Tua

Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang ditandai dengan pengakuan orangtua terhadap kemampuan anak-anaknya dan kemudian anak diuberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung kepada orangtua. Dalam pola asuh seperti ini orangtua memberi sedikit kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang dikehendaki dan apa yang diinginkan yang terbaik bagi dirinya, anak dapat diperhatikan dan didengarkan saat anak berbicara, apabila berpendapat orangtua memberi kesempatan untuk mendengarkan pendapatnya.

Suwono (2008) mengatakan bahwa pola asuh orang tua merupakan sikap orang tua saat berinteraksi dengan anak. Sikap yang dimaksud adalah mendidik, membimbing serta mengajarkan nilai-nilai yang sesuai dengan norma-norma yang dilakukan di masyarakat.

2. Kecanduan *Game online*

Young (2009) menyebutkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu kecanduan yang disebabkan adanya teknologi internet baru yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Kecanduan *game online* yang diakibatkan dari tingginya intensitas yang digunakan untuk bermain lebih dari 2-6 jam, seseorang yang sudah mengalami kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain *game* dari pada mengerjakan pekerjaan lain dan kesulitan untuk melepas permainan tersebut yang dapat dimainkan dalam beberapa perangkat teknologi seperti *handphone*, tablet dan komputer tersebut kini lebih dikenal dengan nama *game online*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Persepsi Pola Asuh Demokratis Orang Tua terhadap Seseorang dengan Kecanduan *Game Online*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empirik pengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap seseorang dengan kecanduan *game online*

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Ilmu Pengetahuan

Menjadi rujukan atau referensi untuk penelitian di masa yang akan datang serta dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam lingkup psikologi perkembangan.

2) Bagi Masyarakat

Mengetahui bagaimana pengaruh pola asuh orang tua pada seseorang dengan kecanduan *game online* di lingkungan sekitar.

3) Manfaat Praktis

Mengetahui pengaruh pola asuh orang tua pada seseorang dengan kecanduan *game online* terutama di lingkungan kampus sekitar.