

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kecanduan *Game online*

2.1.1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Pengertian dari kecanduan *online game* menurut beberapa penelitian, kecanduan *game* diartikan sebagai penggunaan akan merasa secara berlebihan, obsesif, kompulsif dan mengalami masalah umum dari aktifitas bermain *game* (Charlton & Danforth, 2007). Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) maksud kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer, *game* consol, atau *smartphone* secara berlebihan dan secara berulang kali yang akan menghasilkan munculnya permasalahan pada emosional, dan aspek sosialnya dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.

Arthur (2010) mengartikan kecanduan sebagai “*an activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequence)*”. Dalam Santoso dan Purnomo (2017) kalimat tersebut jika diterjemahkan menjadi kecanduan merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang dan dapat menimbulkan banyak dampak negatif bagi seseorang yang melakukannya. Pada awalnya, definisi kecanduan dalam *American Psychiatric Association* (APA) dan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM) adalah ketergantungan terhadap zat kimia yang mengakibatkan *Withdrawal syndrome* jika tidak dipenuhi. Namun seiring berjalannya waktu, pengertian *addiction* atau kecanduan diikutsertakan dengan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang dapat membuat mabuk) seperti *video game playing*.

Dalam Novrialdi (2019), Adams (2013) menyebutkan bahwa *game online* adalah permainan berbasis internet dengan banyak pengguna yang dapat bermain secara bersamaan. Sejarah *game online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya, permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, awal tahun 1970 terdapat sebuah sistem memiliki kemampuan *time-sharing* yang diciptakan untuk memudahkan siswa dalam melaksanakan belajar secara *online*. *Time-sharing* yang dimaksud adalah beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersama-sama pada saat waktu yang diperlukan.

Dari beberapa pemaparan dan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan online game adalah sejauh mana penggunaan internet untuk mengakses internet untuk bermain *game online* secara berulang dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat *negative* salah satunya seperti melalaikan kegiatan dikehidupan nyata dan lebih mementingkan untuk bermain online game.

2.1.2. Aspek-Aspek dalam *Game Online Addiction*

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menjelaskan aspek kecanduan *game* yaitu *game addiction scale* yang mana terdapat 7 aspek menjelaskan bahwa aspek kecanduan *game online* pada dasarnya mirip dengan jenis kecanduan yang lainnya. Namun, kecanduan *game online* masuk ke dalam kategori kecanduan psikologis dan bukan termasuk ke dalam kecanduan fisik. 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online* yaitu *saliance, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problems* Berikut adalah penjelasan masing-masing aspek kecanduan *game online*.

- a. *Saliance* merupakan perilaku bermain permainan dan menjadi kegiatan yang sangat penting dalam kondisi hidup seseorang sehingga dapat mendominasi pemikiran, perasaan dan tingkah laku serta sangatlah berpengaruh pada tingkat emosi pemain.
- b. *Tolerance* yaitu waktu saat seseorang mulai bermain lebih sering sehingga semakin mengalami peningkatan waktu yang dibutuhkan untuk mengakses permainan kesukaan.
- c. *Mood modification*, pada aspek ini menyenggol tentang pengalaman subjektif seseorang melalui bermain *game*, dimana mereka akan merasa lebih bergairah atau merasa lebih tenang saat bermain.
- d. *Withdrawal* adalah perasaan dalam diri subjektif dimana terdapat suatu ketidaknyamanan atau efek fisik seperti tremor, murung ataupun mudah marah yang ditimbulkan saat intensitas waktu bermain *game* dikurangi atau sehingga juga dapat menimbulkan agresifitas dalam bermain.
- e. *Relapse* adalah kecenderungan subjek untuk melakukan kegiatan bermain *game* secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) yang semula biasa saja di batas wajar dan dapat juga lebih buruk dari sebelumnya.
- f. *Conflict* adalah kecendungan yang mengacu kepada konflik pribadi antara pemain *game* dengan orang di sekitar mereka atau yang biasa disebut dengan konflik interpersona. Konflik ini dapat menimbulkan efek buruk seperti pertikaian dan ancaman verbal dan non-verbal. Pada kegiatan lain seperti bekerja, sekolah, kehidupan sosial, hobi serta minat bisa

juga terdapat konflik yang terjadi pada individu yang khawatir tentang dampak buruk karena terlalu sering menghabiskan waktu untuk bermain *game* atau disebut dengan konflik intrapsikis.

- g. *Problem*, langsung menuju pada masalah yang disebabkan oleh pemain atau penggunaan *game* yang berlebih. Masalah tersebut dapat timbul karena individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis hingga perasaan subjektif kehilangan kontrol.

Brown (1997) menjabarkan aspek-aspek kecanduan dalam *game online* yaitu:

- a. *Saliency* (menunjukkan dominasi suatu kegiatan seseorang yaitu bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku).
- b. *Euphoria* (mendapatkan kesenangan saat bermain *game*).
- c. *Conflict* (pertentangan yang muncul baik dengan dirinya maupun orang lain).
- d. *Tolerance* (aktivitas bermain yang meningkat untuk mendapatkan kepuasan).
- e. *Withdrawal* (munculnya perasaan tidak menyenangkan saat tidak bermain *game*).
- f. *Relapse and reinstatement* (kecenderungan untuk melakukan pengulangan seperti saat awal kecanduan bahkan bisa menjadi semakin parah meskipun setelah bertahun-tahun menghilang dan dikontrol).

Peneliti tertarik untuk mengambil aspek dari skala kecanduan *game online* yang disusun oleh Lemmens *dkk.* yaitu *game addiction scale* yang mana terdapat 7 aspek yakni *saliency* (ciri khas), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *withdrawal* (penarikan), *relapse* (pengulangan), *conflict* (konflik) dan *problem* (masalah). Tujuh aspek kecanduan *game online* yang telah disebutkan sebelumnya merupakan pengukuran untuk mengetahui apakah seorang pemain *game online* mengalami kecanduan atau tidak. Lemment *dkk.* (2009) menjelaskan bahwa pemain yang memenuhi 4 dari 7 aspek merupakan adanya terindikasi pengguna permainan *game online* pemain yang dapat mengalami kecanduan *game online*.

2.1.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Game Online Addiction

Young (2009) mengemukakan pendapatnya bahwa secara garis besar, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi seseorang dapat mengalami kecanduan *game online* yaitu gender, kondisi psikologis dan jenis *game*.

Berikut adalah penjelasan masing-masing faktor yang mempengaruhi :

- a. Laki-laki dan perempuan keduanya dapat tertarik dengan permainan anak-anak hingga dewasa juga menyukai jenis permainan *online* dikarenakan dapat bermain secara bersama-

sama melalui jejaring sosial dan didukung oleh internet. Laki-laki lebih mudah kecanduan *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu yang dimiliki untuk bermain *game*.

- b. Kondisi psikologis berupa mood dan emosi pemain *game online* yang sering berangan-angan hingga bermimpi saat bermain *game*, fantasinya ialah ketika karakter yang dimiliki dan berbagai situasi yang berada dalam *game* seolah-olah ada dalam dirinya. Fantasi yang ada pada *game* ini dapat membawa pemain untuk dapat kembali memainkan permainan tersebut. Para pemain juga dapat merasa bahwa *game* dapat menyenangkan dan seolah-olah terapat suatu tempat untuk mengekspresikan diri mereka karena jenuh menghadapi kehidupan yang dialami bahkan banyak juga pemain ada juga yang berfikir sebagai pengisi waktu luang.
- c. Jenis *game* yang dimainkan banyak sekali macamnya yang membuat para penikmatnya menjadi penasaran dan ketagihan. Ketertarikan jenis *game* setiap pemain berbeda-beda. Ada yang tertarik pada *game* petualangan, olah raga ataupun strategi. Seringkali, para pemain dapat mengalami kecanduan bermain *game* apabila terdapat *game* baru atau permainan yang menantang sehingga menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya dan pemain memutuskan untuk semakin termotivasi dalam bermain *game* tersebut.

Detria (2013), mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut :

- 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya self control dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Berdasarkan hal tersebut diketahui Sukrakarta (2014) mengatakan di dalam keluarga khususnya orang tua memegang penuh peranan penting dalam pembentukan sikap dan perilaku terhadap anak yang akan berlangsung selama anak akan ke fase dewasa. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang mengalami kecanduan game online tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart (2010) mengemukakan bahwa faktor faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan game online ialah terdapat kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat termasuk keluarga, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor penyebab remaja dapat mengalami kecanduan game online.

2.2. Pola Asuh Orang Tua

2.2.1. Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Dari beberapa definisi pola asuh tersebut diatas bisa diartikan bahwa pola asuh adalah suatu bentuk sikap orang tua untuk mendidik anak didalam keluarga. Sikap orang tua tersebut meliputi pemberian aturan-aturan, hadiah, hukuman, menunjukkan otoritas orang tua, memberikan perhatian dan tanggapan terhadap anak.

Setiap orang tua memiliki gaya pola asuh tersendiri dalam memberikan pengasuhan pada setiap anak didalam keluarganya. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh orang tua seperti yang di kemukakan oleh (Supartini, 2004) yaitu “usia orang tua, keterlibatan ayah, pendidikan orang tua, pengalaman dalam mengasuh anak, stress orang tua, dan hubungan suami istri”.

Berdasarkan faktor-faktor tersebutlah maka terjadi adanya perbedaan dalam gaya pola asuh orang tua terhadap anak. Baumrind (Santrock, 2010) mengidentifikasi ada empat gaya pola asuh yaitu “*Authoritarian parenting, Authoritative parenting, Neglectful parenting, Indulgent parenting*”. Baumrind (Arnet, 2007) “*authoritative parenting, Authoritarian parents, Permissive parents, neglectful parents*”. Baumrind (Pressley & McCormick, 2007)

“*Authoritative parenting*, Authoritarian parenting, Permissive parenting, uninvolved parenting”. Baumrind (Fathi, 2011) “*Authoritarian, Authoritative dan Permissive*”. Menurut Fathi, ketiga gaya pola asuh Baurmind, hampir sama dengan pola asuh menurut Hurlock, Hardy, dan Heyes yaitu “pola asuh otoriter, pola asuh demokrasi dan pola asuh permisif”. Baurmind membagi karakteristik gaya pola asuh menjadi dua dimensi yaitu “*the degree of parental responsiveness dan the degree of demand*” (Pressley & McCormick, 2007).

Kenny (1991) bahwa pola asuh merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang tua untuk dapat membentuk perilaku yang baik bagi anak mereka meliputi semua kasih sayang serta pujian dan hukuman, pengajaran dan perencanaan, contoh dan peringatan dan aturan. Santrock (2002) menjelaskan bahwa pola asuh orang tua merupakan suatu metode pengasuhan yang digunakan oleh orang tua supaya anak dapat tumbuh menjadi individu yang dewasa secara sosial. Dorongan dan kontrol yang diberikan orangtua tersebut dapat berakibat pada aspek sosial, psikologis, dan pencapaian akademis anak. Semakin tinggi tingkat dorongan yang diberikan orangtua akan berhubungan dengan hasil positif yang didapatkan anak.

2.2.2. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua

Baumrind (1965, dalam Bigner, 1979, Santrock, 1994, Olson & DeFrain, 2003) mengemukakan adanya 3 pola asuh orangtua yaitu :

1. Pola asuh demokratis (*authoritative*)

Orang tua yang memiliki pola asuh demokratis akan memberlakukan aturan dan harapan terhadap anak secara jelas dan berlaku secara fleksibel. Anak dapat belajar tentang hak dan kewajibannya dengan baik. Baumrind (1965) menyatakan bahwa pola asuh demokratis akan membuat anak memiliki rasa percaya diri dan riang gembira.

2. Pola asuh otoriter (*authoritarian*)

Orang tua dengan pola asuh otoriter akan menetapkan aturan yang kaku serta menerapkannya dengan ketat pada anak-anaknya. Orangtua berharap dan menginginkan kepatuhan dari anak. Baumrind (1965) menyatakan pendapat bahwa anak yang berada dalam pola asuh otoriter akan menunjukkan perilaku yang sensitif, mudah terbawa situasi (*moody*), tidak bahagia, mudah mengalami stres dan tidak ramah.

3. Pola asuh membolehkan (*permissive*)

Orangtua dengan pola asuh permisif akan menempatkan kebutuhan anak dan keinginan anak sebagai prioritas utama. Orangtua jarang meminta anak untuk mengikuti apa yang harus dilakukan atau mengikuti aturan yang telah dibuatnya. Menurut Baumrind (1965)

anak yang memiliki pola asuh ini menunjukkan perilaku agresif dan menunjukkan perilaku implusif. Anak-anak tersebut sering memberontak, mendominasi dan memiliki prestasi yang rendah.

Berbagai pola asuh yang sudah dijelaskan maka dapat dikatakan bahwa pola asuh demokratis adalah pola asuh yang disarankan. Baumrind (1965, dalam Bigner, 1979, Santrock, 1994, Olson & DeFrain, 2003) menggambarkan 3 pola perilaku pada anak prasekolah yaitu : energik-ramah, penuh konflik-sensitif, dan implusif-agresif, ketiga pola tersebut berhubungan dengan pola asuh yang diberikan oleh orang tua mereka. Penting pengetahuan dan pendidikan yang didapatkan orang tua yang menjelaskan jika pola asuh orang tua yang tepat merupakan gaya pengasuhan yang dipergunakan oleh orang tua untuk anak-anaknya agar dapat tumbuh kembang menjadi individu yang dewasa secara sosial, bukan tumbuh dewasa secara keadaan. Terdapat juga dorongan dan kontrol yang diberikan orang tua tersebut dapat menyengol tentang aspek sosial, psikologis, dan pencapaian akademis anak.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan 4 pola asuh tersebut, pola asuh demokratis adalah gaya pengasuhan yang paling baik. Hal ini dikarenakan tingginya kontrol dari orangtua dalam mengasuh anak namun tetap diimbangi dengan memperhatikan kebutuhan dan keinginan anak sehingga anak tidak merasa tertekan dengan peraturan yang ada serta memungkinkan untuk melakukan komplain atau memberikan pendapat mengenai keinginannya. Pola asuh ini juga pola asuh yang paling tepat untuk memberikan bimbingan agama Islam kepada anak. Penjelasanya ialah semakin tinggi tingkat dorongan dan kasih sayang yang diberikan orangtua akan berhubungan dengan hasil positif yang didapatkan anak. Sesuai dengan pepatah “hal apa yang kita tanam maka hal itu yang akan kita tuai”, dapat dikatakan juga bahwa anak merupakan cerminan dari pribadi orang tuanya.

2.3. Pola Asuh Demokratis Orang Tua

Hurlock (2003) mengemukakan bahwa, pola asuh demokratis atau authoritative merupakan salah satu cara mendidik dan membimbing anak yang berpusat pada aspek pendidikan dibanding hukuman, tugas orang tua menjelaskan peraturan dan sebab akibat diberikannya hukuman atau imbalan. Pola asuh demokratis ditandai dengan sikap responsif, menerima, pembatasan dan kontrol.

Balson dan kawan-kawan mengajukan strategi pendisiplinan anak atas dasar demokrasi, demokratisasi dalam keluarga merupakan penciptaan iklim sosial yang akan melahirkan sikap saling percaya diantara sesama anggota keluarga. Penerapan pola asuh

demokrasi memberikan keleluasaan pada anak untuk menyampaikan permasalahan yang dialaminya tanpa perasaan takut, namun keleluasaan tersebut tidak bersifat mutlak akan tetapi dengan adanya pembatasan dan kontrol sesuai norma-norma yang berlaku (Hurlock, 2003). Penerapan pola asuh demokratis diyakini mampu membentuk komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, dengan kata lain adanya pola asuh yang demokratis akan menunjukkan sikap dan perilaku yang positif pada anak sehingga ia dapat mencapai kemandirian dan kedisiplinan dengan mudah (Shochib, 2010).

Pola asuh demokratis ini sangat menghargai kebebasan anak, namun kebebasan yang bertanggung jawab dan dengan bimbingan secara penuh pengertian antara kedua belah pihak. Keinginan dan pendapat anak diperhatikan dan jika sesuai dengan norma-norma pada orang tua, maka disetujui untuk dilakukan. Sebaliknya, jika pendapatnya tidak sesuai, maka diberikan pengarahan kepada anak secara rasional dan obyektif dengan meyakinkan tingkah lakunya. Jika itu baik, maka perlu dibiasakan dan jika tidak baik hendaknya tidak dilakukan kembali. Pola asuh demokratis orang tua adalah pola asuh orang tua yang menerapkan perlakuan kepada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak yang bersikap rasionalnya pemikiran-pemikiran.

Pola asuh ini dilakukan dengan mengedepankan kasih sayang serta perhatian, yang diiringi oleh penerapan disiplin yang tegas dan konsekuen. Ketika terjadi perbedaan pendapat, ia tetap dihargai dan diberikan pengertian. Dengan pola asuh demokratis, anak akan tumbuh memiliki rasa tanggung jawab untuk memperlihatkan suatu tingkah laku lalu memupuk kepercayaan dirinya. Kemampuan bertindak sesuai dengan norma dan kebebasan yang ada pada dirinya untuk memperoleh menyesuaikan diri. Jika tingkah lakunya tidak berkenan bagi orang lain ia mampu menunda dan menghargai tuntutan pada lingkungannya sebagai sesuatu yang memang dapat berbeda dengan norma pribadinya. Pola asuh demokratis ini juga merupakan cara paling cocok agar anak menanamkan sikap disiplin.

Pola asuh demokratis terdapat tanda adanya sikap saling terbuka akan pendapat dan masukan antara orang tua dan anak. Mereka membuat semacam aturan dan larangan yang disepakati bersama. Pola asuh yang demokratis mencoba menghargai kelebihan anak secara langsung. Pola asuh demokratis dipandang paling memadai untuk diterapkan terhadap para remaja. Hal ini pada sistem pola asuh demokratis aspirasi setiap individu terakomodasi dengan sangat baik sehingga setiap individu dihormati sesuai dengan kapabilitasnya. Sistem pola asuh demokrasi mengajarkan kepada remaja bahwa hak dan kewajiban setiap individu harus

dihormati sebagaimana mestinya.

Berdasarkan beberapa teori-teori di atas, penelitian ini mengacu pada teori pola asuh demokratis yang dikemukakan Hurlock (2003) dapat didefinisikan pola asuh demokratis adalah metode mendidik dan membimbing anak yang terbuka dimana orang tua terlibat aktif dalam perkembangan anak baik dari pengawasan, aturan dan hukuman dengan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak, serta adanya perhatian dan kasih sayang yang seimbang kepada anak.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwasanya definisi pola asuh demokratis adalah pola asuh yang diterapkan orang tua yang perlakuan kepada anak dalam rangka pembentukan kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak secara rasional dan mengedepankan kasih sayang serta perhatian. Pola asuh demokratis sangat dianjurkan karena dengan adanya sikap saling terbuka antara orang tua dan anak. Pola asuh demokratis juga dapat menghasilkan karakteristik yang mandiri, mampu menghadapi stress, dapat mengontrol diri, mempunyai hubungan baik dengan teman, dapat mengontrol diri mempunyai minat terhadap hal-hal baru, anak yang mandiri, percaya terhadap kemampuan dirinya dan kooperatif terhadap orang lain. Terdapat beberapa cara yang dilakukan orang tua untuk memberikan dorongan positif demokratis pada anak, di antaranya adalah memperlihatkan kepercayaan, membangun respek diri atau tidak membanding-bandingkan, menghargai usaha dan perbaikan, fokus pada kekuatan atau kelebihan yang dimiliki anak, dan selalu miliki rasa humor. Kunci untuk jadi orang tua yang bijak ialah dengan menjaga hubungan yang harmonis, saling respek, terbuka, dan berdasarkan kasih sayang yang diterapkan.

2.3.1. Aspek Pola Asuh Orang Tua

Dalam pandangan Braumind (Tridhonanto, 2014) pola asuh orang tua memiliki 2 dimensi yaitu dimensi kontrol dan dimensi kehangatan. Berikut adalah penjelasan masing-masing dimensi.

1. Dimensi Kontrol

Dalam dimensi kontrol ini, orang tua mengharapkan kematangan dan tanggung jawab dari anak. Dimensi kontrol memiliki aspek berperan yaitu:

- a. Pembatasan sebagai tindakan pencegahan apa yang ingin dilakukan anak dalam bentuk larangan.
- b. Tuntutan ini berarti bahwa orang tua mengharapkan serta berusaha supaya anak

dapat memenuhi standar tingkah laku, sikap dan tanggung jawab yang telah ditetapkan.

- c. Sikap orang tua yang ketat serta tegas dalam menjaga anak supaya selalu mematuhi aturan yang diberikan.
 - d. Campur tangan orang tua merupakan contoh yang dilakukan orang tua terhadap rencana anak, hubungan interpersonal anak dan kegiatan lainnya.
 - e. Orang tua yang menggunakan kekuasaan seenaknya sendiri mempunyai kontrol yang lebih tinggi saat menegakkan aturan. Orang tua merasa mempunyai hak untuk menghukum anak mereka apabila tingkah laku yang dilakukan oleh anak mereka tidak sesuai dengan yang telah mereka terapkan dan harapkan.
2. Dimensi Kehangatan

Dimensi Kehangatan tidak kalah penting dengan dimensi kontrol, sebab waktu dalam pengasuhan anak mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam kehidupan keluarga. Dimensi kehangatan mempunyai beberapa aspek diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian orang tua untuk kesejahteraan anak.
- b. Responsivitas orang tua untuk kebutuhan anak.
- c. Meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan bersama dengan anak.
- d. Menunjukkan rasa antusias pada tingkah laku anak.
- e. Peka terhadap kebutuhan emosional anak.

Menurut Hurlock (1999) Aspek – aspek dalam pola asuh menggunakan 4 aspek pola asuh orang tua yaitu:

- a. Kontrol orang tua merupakan tujuan supaya usaha yang dilakukan oleh orang tua dapat membatasi pola asuh anak yang didasarkan pada anak yang bertujuan memodifikasi perilaku anak menjadi pribadi yang baik.
- b. Hukuman dan hadiah merupakan rancangan dari orang tua untuk memberikan hukuman dan hadiah yang didasarkan pada perilaku anak. Berperilaku baik akan mendapat hadiah dan berperilaku buruk akan mendapat hukuman. Cara ini baik untuk dilakukan dalam batas hal yang dikatanakan wajar.
- c. Komunikasi, yaitu hubungan pencapaian informasi antara orang tua dengan anak yang didalamnya bersifat mendidik, menghibur dan pemecahan masalah dan nasihat untuk menunjang perkembangan anak.

- d. Disiplin, yaitu pengajaran yang dilakukan oleh orang tua untuk mendisiplinkan anak dan mengajarkan nilai agar anak bisa menghargai dan menaati peraturan norma yang berlaku di sekitar tempat hidup anak.

Hurlock (2003) mengemukakan empat komponen utama yang menandai pola asuh demokratis, yaitu kehangatan, peraturan dan disiplin, menghargai keberadaan anak, hadiah dan hukuman. Keempat komponen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Adanya kehangatan ditandai dengan kasih sayang, perhatian penuh, dan kesediaan untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada anak.
- b. Adanya peraturan dan disiplin ditandai dengan penetapan peraturan kegiatan anak dengan jelas dan fleksibel, serta konsisten, guna melatih kemandirian dan bertanggung jawab.
- c. Orang tua mengakui atau menghargai keberadaan anak misalnya orang tua melibatkan anak dalam pengambilan keputusan, menghargai kemampuan dan memahami kelemahan anak, menanggapi pendapat anak.
- d. Adanya pemberian hadiah dan hukuman, dimana orang tua memberikan hadiah sebagai respon positif atas prestasi anak dan sebaliknya memberikan hukuman atas kesalahan anak.

Oleh karena itu penelitian ini menggunakan aspek pola asuh demokratis yang dikemukakan oleh Hurlock (2003) yaitu aspek kehangatan, hukuman dan hadiah, mengakui keberadaan anak, peraturan dan disiplin. Aspek ini digunakan karena sesuai dengan subjek yang akan diambil dalam penelitian ini.

2.2.3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua

Kepribadian seorang anak ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor genetik dan lingkungan. Orang tua merupakan lingkungan yang pertama kali seorang anak temui dan peran orang tua sangat besar dalam membentuk kepribadian seorang anak. Keluarga memiliki model pola asuh serta metode dalam memberikan pendidikan.

Hurlock (2003) menjelaskan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi orangtua dalam memilih pola asuh yaitu:

1. Hereditas

Hereditas atau keturunan adalah faktor yang dapat mempengaruhi adanya orang tua memilih caranya sendiri untuk mendidik anaknya, aspek ini merupakan aspek individu yang bersifat bawaan atau turunan serta memiliki potensi untuk berkembang. Yusuf

(2010) menjelaskan bahwa kebanyakan masyarakat saat ini menganggap bahwa keturunan merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Dalam hal ini, *hereditas* dapat dikatakan sebagai totalitas karakteristik yang diwariskan kakek neneknya kepada orang tua dan orang tua kepada anak atau segala potensi baik dan buruk fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen bawaan orang tuanya. Adapun yang diturunkan orang tua kepada anaknya adalah sifat strukturnya bukan tingkah laku yang diperoleh sebagai hasil belajar atau pengalaman.

2. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan tercapainya potensi bawaan seseorang. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan seseorang memiliki potensi bawaan yang baik sehingga perkembangan pola asuh yang diajarkan oleh orang tuanya akan lebih mudah diterima oleh anak. Sedangkan, lingkungan yang kurang baik akan memungkinkan seseorang memiliki potensi bawaan yang kurang sehingga perkembangan pola asuh yang diajarkan oleh orang tua anak akan lebih terhambat untuk diterima anak.

Hurlock (2003) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua dijelaskan sebagai berikut :

1. Kepribadian orang tua

Saat ayah dan ibu memiliki kepribadian yang berbeda tentu hal ini sangat mempengaruhi bagaimana pola asuh mereka terhadap anaknya. Misalnya orang tua yang lebih mudah marah dan suka membentak anak serta mungkin akan tidak sabar dengan perubahan anaknya. Orang tua yang sensitif lebih berusaha untuk mendengar anaknya.

2. Agama atau keyakinan

Nilai agama dan keyakinan yang diajarkan oleh orang tua terhadap anaknya juga dapat mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anaknya. Orang tua akan mengajarkan anak berdasarkan apa yang beliau ketahui benar misalkan berbuat baik, sopan, kasih tanpa syarat atau toleransi. Orang tua tentu menurunkan ajaran agama yang diperoleh kepada anak. Dengan kata lain, agama yang dianut anak adalah warisan dari kedua orang tuanya. Maka dari itu, semakin kuat keyakinan dan kepercayaan agama yang orang tua anut, maka semakin kuat pula pengaruhnya ketika mengasuh anak.

3. Status sosial ekonomi

Orang tua dengan status ekonomi sosial lebih tinggi biasanya lebih memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba hal-hal yang lebih baik, mereka juga bersikap royal dan selalu memenuhi kebutuhan anak. Sementara, orang tua dengan status ekonomi lebih rendah biasanya lebih mengajarkan anak mereka untuk bekerja keras supaya dapat mengetahui susahya hidup saat berada di ekonomi yang sulit.

4. Pengaruh lingkungan

Orang tua muda atau baru memiliki anak cenderung belajar dari orang-orang di sekitarnya bahkan dari orang tuanya sendiri maupun mertua. Selain itu juga, mereka juga dapat belajar dari keluarga ataupun teman-temannya yang sudah memiliki pengalaman dalam mengurus anak. Baik atau buruk nasihat pendapat yang ia dengar akan pertimbangkan untuk di diterapkan saat mengasuh anaknya.

5. Usia orang tua

Usia orang tua juga sangat berpengaruh pada pola asuh dan gaya penyampaian nasihat kepada anak. Orang tua yang usia pernikahannya masih muda cenderung lebih menuruti kehendak anaknya dibandingkan dengan orang tua yang usia perkawinan lebih tua. Usia orang tua juga mempengaruhi komunikasi ke anak. Ketika orang tua memiliki jarak usia yang terlalu jauh dengan anaknya, maka mereka perlu kerja keras dalam menelusuri dunia yang sedang dihadapi anaknya karena hal tersebut merupakan suatu permasalahan yang sangat penting terlebih untuk orang tua yang keduanya bekerja.

6. Pendidikan orang tua

Orang tua yang memiliki banyak edukasi tentang pengasuhan anak akan terlihat sekali perbedaannya dengan orang tua yang kurang memiliki edukasi tentang mendidik anak. Informasi mengenai *parenting* saat ini banyak sekali dapat diperoleh seperti buku seminar dan lain-lain yang dapat membuat orang tua lebih terbuka untuk mencoba pola asuh yang baru di luar didikan orang tuanya terdahulu.

7. Jenis kelamin

Ibu dan bapak memiliki peranan yang berbeda dalam mengurus rumah tangga. Ibu biasanya lebih bisa merawat dan mendidik. Sedangkan, bapak biasanya lebih bisa memimpin dan menasihati. Bapak biasanya mengajarkan rasa aman kepada anak karena beliau kepala keluarga yang menjaga seluruh anggotanya dan keberanian dalam

memulai sesuatu yang baru. Sementara ibu cenderung memelihara dan menjaga anak supaya tetap dalam kondisi baik-baik saja dan terhindar dari perilaku buruk di lingkungan sekitar.

8. Persamaan antara pola asuh yang diterima orang tua saat ini secara sadar atau tidak, biasanya mereka mempraktikkan hal-hal yang dahulunya pernah dia dengar atau asuhan yang mereka rasakan dari orang tuanya terdahulu. Orang tua yang dahulunya seringkali di kritik juga akan membuat dia lebih mudah untuk mengkritik anaknya sendiri ketika saat ini sang anak mencoba untuk melakukan sesuatu yang baru dan belum pernah orang tua alami.
9. Orang tua dituntut harus bisa berperilaku anak sesuai dengan kondisi anak. Orang tua sering memberikan perhatian terhadap anak yang benar mempunyai bakat, normal dan sakit misalkan mengalami *sindrome autisme* dan lain-lain. Apabila anak penakut, orang tua dapat memberi hukuman lebih ringan dibanding anak yang agresif dan keras kepala ketika anak tersebut melakukan kesalahan.

2.4. Hubungan antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online*

Penelitian terdahulu mengenai pola asuh sebagai variabel moderator masih jarang ditemui. Namun, beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orangtua dengan kecanduan game online, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Tiwa , Palandeng , & Bawotong (2019) yang meneliti mengenai hubungan pola asuh orangtua dengan kecanduan game online. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara hubungan pola asuh orangtua dengan kecanduan game online. Dalam penelitian ini pola asuh orangtua terbagi atas 2 yaitu pola asuh orangtua demokratis dan pola asuh orangtua tidak demokratis. Sampel dari pola asuh orangtua demokratis 31 orang dengan kecanduan game online 22 orang terkontrol dan 9 orang tidak terkontrol . pola asuh orangtua tidak demokratis 29 orang dengan kecanduan game online II orang terkontrol dan 18 orang tidak terkontrol . Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji Chi Square dengan tingkat kepercayaan 95 % (α -.021) , menunjukkan adanya hubungan pola asuh orangtua dengan kecanduan game online pada anak usia di SMA Kristen Zaitun Manado . Dimana nilai p - 021 lebih kecil dari α 05. Dan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua yang demokratis juga dapat menyebabkan kecanduan game online pada anak.

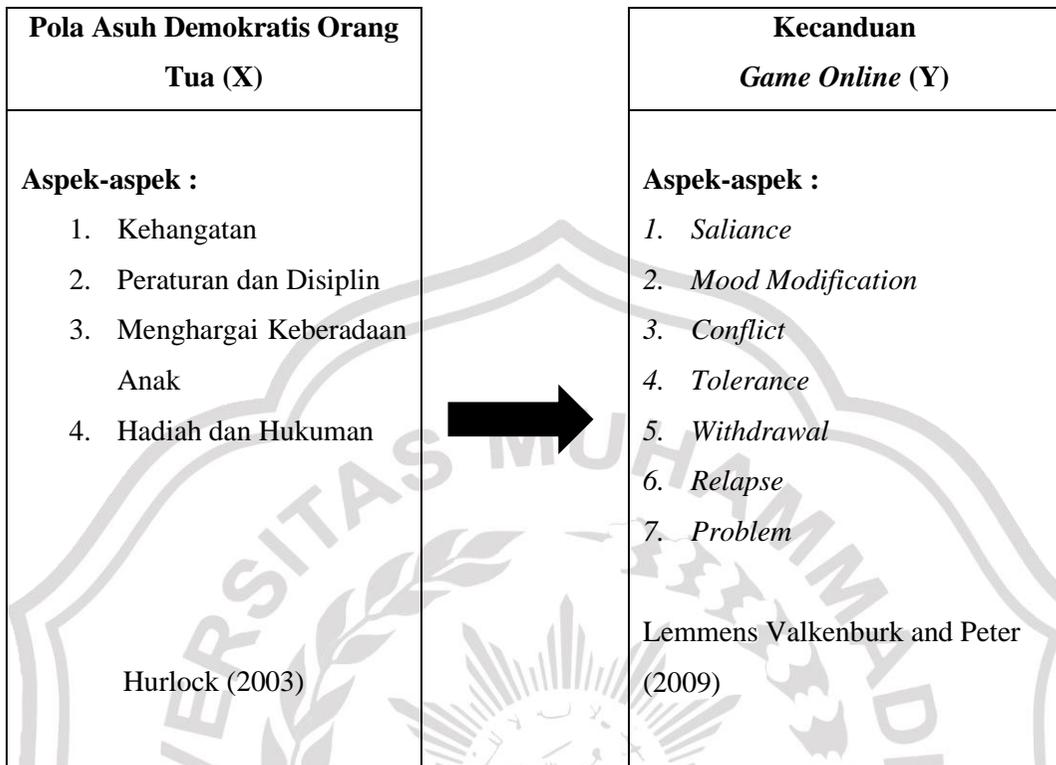
Sukrakarta (2014) menyatakan bahwa orang tua memiliki peranan penting dan paling

utama untuk membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Remaja yang kecanduan bermain *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan bermain *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol dari orang tua, kurang kegiatan dan kesibukan, lingkungan serta pola asuh orang tua yang salah. Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penyebab remaja mengalami keinginan untuk mengakses internet untuk bermain *game online*. Kecanduan bermain *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet yang lebih dikenal dengan sebutan *internet addiction disorder*. Penjelasan sesuai dengan yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain *game*).

Gordon W. Allport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak temperamen adalah sifat seseorang yang berhubungan dengan emosi dan perasaan. Misalnya pemarah, pemurung, periang dan sebagainya. Sementara itu, watak merupakan sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan. Misalnya jujur, pemalas dan pembohong.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan penelitian tentang hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* adalah pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan adalah pola asuh demokratis. Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu juga dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak remaja yang memiliki kecanduan bermain *game online* yang terkontrol dengan membutuhkan peran pola asuh yang tepat untuk anak dari orang tua. Dengan kata lain, terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada usia remaja. Hubungan korelasi antara variabel pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* adalah cukup dan negatif yaitu semakin tinggi dan tepat pola asuh orang tua yang diterapkan orang tua terhadap anaknya maka semakin jarang perilaku kecanduan *game online* pada anak mereka yang berusia remaja.

2.5. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.6. Hipotesis

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan sebelumnya mengenai pengaruh pola asuh orang tua terhadap kecanduan bermain *game online* maka dugaan sementara dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

(Ha) : Terdapat pengaruh antara Perilaku Pola Asuh Orang Demokratis Tua terhadap Kecanduan *Game Online*.

