

PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN (ADIKSI) GAMES ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI GAYA PENGASUHAN

Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, Yosi Molina

Universitas Negeri Padang

e-mail: rossi.k27@gmail.com

Abstract: *Differences level of online game addiction in adolescent seen from parenting style. This research aims to describe about differences online gaming addiction on adolescent seen from parenting style. In this study, the sampling technique using incidental sampling, which amounted to 82 research subjects. The collection of data for online gaming addiction variables using a scale of online game addiction that consists of 57 item, for variable parenting style scale that consist of 50 item. Data were analyzed by using Kruskal-wallis techniques. Based on the results of hypothesis testing is $p=0.024$. The indicate that there is significant differences between level of addiction games online and parenting stlye.*

Keywords: *Online game addiction, adolescent, parenting style.*

Abstrak: **Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online ditinjau dari gaya pengasuhan.** Penelitian ini bertujuan melihat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *insidental sampling*, subjek penelitian berjumlah 82 orang. Pengumpulan data untuk variabel kecanduan *game online* menggunakan skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 57 aitem, sedangkan untuk variabel gaya pengasuhan menggunakan skala yang terdiri dari 50 aitem. Teknik pengumpulan data menggunakan skala Likert. Analisis data menggunakan teknik uji beda *Kruskall-wallis*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi $p= 0.024$.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, remaja, gaya pengasuhan.

PENDAHULUAN

Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau

sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII,

2014). Berdasarkan hasil survey APJII (2014) juga menunjukkan penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20-24 tahun (15%). Profil pengguna yang bekerja mencapai 53% dari total pengguna, kemudian disusul ibu rumah tangga dan pelajar, berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan ke delapan didunia. Angka-angka statistik tersebut dianggap cukup fantastis untuk menggambarkan pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan menunjukkan bahwa cukup penting untuk mendapat perhatian terkait munculnya potensi permasalahan bagi pengguna internet yang mayoritasnya merupakan penduduk berusia muda dan produktif.

Horigan (2002) mengklasifikasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan pengguna internet salah satunya adalah aktivitas kesenangan dan hiburan (*fun activities*) misalnya *online* untuk bersenang-senang, melihat klip *vidio* atau *audio*, pesan singkat (*chatting*), mendengarkan (*download* musik) dan bermain *game*. *Game online* sebagai salah satu *fun activities* dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah *game* peperangan atau menyusun strategi (Fikri, 2012). Beberapa kalangan menilai keuntungan yang sangat besar dengan adanya *game online* khususnya para pebisnis *game*. Disisi lain terdapat dampak negatif dari *game*

online ini khususnya untuk para *gamers*. Young (2009) menyatakan bahwa ketidakmampuan seseorang mengontrol penggunaan dari teknologi sehingga memberikan kerugian baik secara fisik maupun psikis terhadap penggunaanya merupakan konsep dari kecanduan internet. Hal tersebut juga didukung oleh Funk et all (Kusumadewi, 2009), menyatakan bahwa internet telah menjadi kebutuhan sehari-hari dan penggunaanya semakin meningkat, sehingga mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan menjadi kecanduan.

Beberapa penelitian baik di luar negeri maupun di Indonesia telah dilakukan untuk menjelaskan fenomena tentang kecanduan internet khususnya *games* baik dari kategori usia maupun jenis kelamin. Penelitian yang dilakukan oleh Griffith, Davis, dan Darren (2004) menunjukkan bahwa pemain *game online* remaja lebih mendominasi dari pada pemain *game online* dewasa. Penelitian lain oleh Brian dan Wiemer-hastings (2005) menunjukkan 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% nya adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21-40 jam per minggu. Hal tersebut juga sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan di beberapa warnet di kota Bukittinggi pada 30 Oktober 2014 pada umumnya remaja yang bermain *game online* memiliki jenis kelamin laki-laki. Menurut Brian dan Wiemer-hastings (2005) potensi penggunaan *game online* secara berlebihan

akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007). Kecanduan *game online* merupakan masalah psikososial bagi anak dan remaja (Rachamawati, 2013). Penelitian yang dilakukan pada remaja berusia 13-16 tahun dengan 1468 sampel, menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan masalah *psychosocial* (Rooij, 2011). Anak yang memiliki hubungan pertemanan yang berkualitas memiliki resiko kecanduan *game* yang rendah, sedangkan anak yang memiliki kecemasan sosial dan kesepian memiliki resiko tinggi kecanduan *game online* (Rooij, 2011).

Kusumadewi (2009) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 – 10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Lain halnya dengan Young (1998) yang menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain *game online*. Teori lain mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu, Chen, Chou & Hsiao, (Chou, Condron, & Belland 2005). Steward (Lee, 2011) menyatakan bahwa secara umum kecanduan *game* memiliki dampak negatif seperti kehilangan hubungan

interpersonal, kegagalan mengatasi tanggung jawab, mengalami gangguan pada aspek kehidupan dan kesehatan yang buruk. Menurut Brian dan Wiemer (2005) kecanduan terhadap internet khususnya *game online* memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga. Tujuan remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online* selain mencari pemenang juga sebagai media mencari teman.

Kesulitan dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata menyebabkan para pemain *game* lebih suka bermain *game* dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main dan mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama *gamers* atau lebih dikenal dengan persahabatan virtual (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). *Games online* sebagai media pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, konflik dengan orang tua, dan pengelolaan emosi yang yang buruk pada diri remaja sehingga mereka lebih tertarik dengan persahabatan virtual. Faktor konformitas (ikut-ikutan) dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.

Penemuan kasus beberapa tahun terakhir juga membawa fakta bahwa fenomena kecanduan *game online* telah mengarah pada tindak kriminalitas, seperti

pencurian dan *bullying*. Kasus *bullying* SD Perwari yang terjadi di kota Bukittinggi Oktober (2014) lalu, menurut P2TP2A Bukittinggi salah satunya juga disebabkan oleh anak-anak tersebut terinspirasi dari *games* yang mereka mainkan dalam *bully* temannya. Selain disebabkan *games*, menurut tim psikolog yang menangani kasus tersebut, Ibu Yosi Molina dosen di Universitas Negeri Padang (UNP) menyatakan:

“Fungsi keluarga yang lemah, mencakup pola asuh yang permisif, ditambah peran ayah yang tidak kuat, menyebabkan tidak tegaknya aturan dasar keluarga dan tidak paham batasan”

Permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011). Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Menurut Pas (2007) menyatakan bahwa pola asuh orangtua juga memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku pada subjek yang bermain *video game* dengan intensitas yang lama. Pola asuh *authoritarian* dengan gaya pengasuhan yang mengontrol remaja secara otoriter dibarengi hukuman dan tidak memberikan kebebasan untuk

mengungkapkan perasaan menjadikan remaja cenderung bermain *game online* sebagai bentuk pengungkapan perasaan atas ketidakhangatan dari orangtua. Pola asuh permisif dengan gaya pengasuhan yang mengabaikan pengontrolan, kurang menuntun dan tidak menghukum remaja cenderung memperbolehkan remaja untuk melakukan segalanya.

Kebanyakan orangtua merasa khawatir karena jumlah waktu yang digunakan anak-anaknya untuk mengakses internet. Awalnya orang tua menyediakan fasilitas atau mengizinkan bermain di warnet. Namun, akhirnya orang tua tidak mampu mengontrol anak-anaknya mengakses internet yang tujuan awalnya untuk mengerjakan tugas sekolah, tetapi banyak remaja yang menggunakan komputer untuk bermain *game online* (Susanti, 2008).

Beberapa fenomena yang terjadi pada saat ini menunjukkan bahwa banyak anak dan remaja yang rentan terhadap kecanduan *game online* dilihat dari intensitas mereka bermain *game* di berbagai warnet di kota Bukittinggi. Di kota Bukittinggi terdapat 115 warnet (warung internet). Berdasarkan observasi peneliti di dua warnet (warung internet) di kota Bukittinggi, pada umumnya tidak ada persyaratan khusus dari pemilik warnet. Berbagai penelitian telah dilakukan berkaitan dengan pola asuh dan kecanduan internet dan *games online* khususnya. Menurut Abedini Zamani, & Khaeradmand,

(2012) dimana hasil penelitian menunjukkan empat gaya pengasuhan secara langsung dan secara signifikan mempengaruhi kecanduan *game* komputer (Abedini, Zamani, & Khaeradmand, 2012). Penelitian lain dilakukan oleh Sugiyatno (2009) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Penelitian Anandari (2013) menunjukkan orangtua dengan pola asuh permisif mempengaruhi anak yang mengalami kecanduan *game online*.

Penelitian Xiuqin, dkk (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua, dan pola asuh orang tua yang tidak tepat. Faktor-faktor yang dipaparkan menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh keluarga, khususnya pola asuh orangtua. Artinya, pola asuh orangtua memberikan peran penting terhadap perkembangan remaja.

Penelitian lain oleh Kim, Jeong, dan Zhong (2010) di Korea Selatan dengan responden 593 siswa SMP dan SMA beserta orangtuanya menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *game online* disebabkan rendahnya interaksi dan kontrol orang tua karena sibuk bekerja. Salah satu faktor yang dapat mengakibatkan anak

mengalami kecanduan *game online* adalah karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua (Smart, 2010).

Berbagai studi di atas semakin menunjukkan bahwa *games online* merupakan bagian dari aplikasi internet yang menyebabkan kecanduan sehingga menarik untuk dikaji lebih lanjut. Salah satu penyebab adiksi (kecanduan) adalah gaya pengasuhan atau pola asuh dari orang tua. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang peneliti temui dimana pola asuh atau gaya pengasuhan berpengaruh terhadap kecanduan *game online* pada remaja. Akan tetapi kebanyakan dari hasil penelitian mengkaji satu atau beberapa gaya pola asuh saja dan adiksi (kecanduan) internet maupun *game online* pada remaja dan belum menunjukkan bagaimana tingkat adiksi (kecanduan) *game online* pada remaja.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat perbedaan tingkat adiksi (kecanduan) *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan secara keseluruhan. Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana “Perbedaan Tingkat Adiksi (Kecanduan) *Game Online* Pada Remaja Di Kota Bukittinggi Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif komparatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail (Yusuf, 2005). Variabel dalam penelitian ini yaitu gaya pengasuhan orangtua (variable X) dan kecanduan *games online* (variable Y),

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *games online* di Kota Bukittinggi. Teknik penarikan sampel dari penelitian ini yaitu menggunakan teknik *insidental sumpling* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang bertemu dengan peneliti secara kebetulan, bila dipandang cocok sebagai sumber data maka akan dijadikan sampel (Sugiyono, 2009). Syaratnya adalah remaja yang bermain *game online* minimal 2-10 jam dalam satu minggu (Kusumadewi, 2009).

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model *likert*. Skala model *likert* merupakan skala yang dimaksudkan untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama dan individu menempatkan dirinya kearah satu kontinuitas dari butir soal (Yusuf, 2005). Skala dirancang untuk mengetahui perbedaan

tingkat adiksi *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan orangtua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi data dalam penelitian ini terdiri dari rerata empiris dan rerata hipotetik penelitian. Rerata empiris dan rerata hipotetik dalam penelitian diperoleh melalui skala adiksi *games online* dan skala gaya pengasuhan. Perbandingan antara *mean* empiris dan *mean* hipotetik menunjukkan variabel gaya pengasuhan memiliki *mean* empiris 152,06 lebih tinggi dari *mean* hipotetik yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum variabel gaya pengasuhan orangtua di lapangan penelitian memiliki skor lebih tinggi dibandingkan skor populasi. Sedangkan variabel kecanduan (adiksi) *games online* memiliki *mean* empiris 119,17 lebih rendah dari *mean* hipotetik yaitu 142,5. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum skor perilaku kecanduan (adiksi) *games online* subjek dilapangan penelitian lebih rendah dari skor populasi.

Kategorisasi subjek berdasarkan gaya pengasuhan menunjukkan bahwa dari 82 remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan orang tua *authoritarian* (otoriter) sebanyak 7 orang, remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan orang tua *authoritative* (demokrasi) sebanyak 60 orang, remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan orang tua *indulgent* (permisif) sebanyak 13 orang dan

remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan orang tua *neglectful (uninvolved)* sebanyak 2 orang.

Kategorisasi subjek yang kecanduan (adiksi) *games online* menunjukkan remaja kategori tinggi 2 orang, yang sedang 50 orang dan yang rendah 30 orang.

Uji hipotesis menggunakan analisis *Kruskal-Wallis one-way* dapat dipakai untuk menentukan signifikansi perbedaan-perbedaan antara k kelompok independen (Siegel, S. 1994). Uji hipotesis ini tidak memerlukan uji asumsi dasar normalitas dan homogenitas. Berdasarkan hasil analisis uji beda *Kruskal-wallis*, maka didapatkan nilai $p=0.024$ ($p<0,05$) Hasil ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kecanduan *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan orang tua.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja, gaya pengasuhan yang diterapkan orangtua pada remaja, serta perbedaan tingkat adiksi *games online* ditinjau dari gaya pengasuhan. Hasil utama penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis (H_a) penelitian mengenai adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan diterima.

Park (2004) menyatakan bahwa gaya pengasuhan yang berbeda dapat

menghasilkan perkembangan anak yang bervariasi. Dilihat dari perbedaan tingkat kecanduan *games online* ditinjau dari gaya pengasuhan, didapat gambaran sebagai berikut: remaja yang mengalami kecanduan *games online* pada kategori yang tinggi dengan durasi bermain *games online* lebih dari tiga jam perhari mendapat gaya pengasuhan permisif (*indulgent*) dan *uninvolved*. Hal ini sesuai dengan penelitian Anandari (2013) yang menyatakan bahwa orangtua dengan pola asuh permisif mempengaruhi anak yang mengalami kecanduan *game online*. Temuan penelitian ini, menunjukkan *mean empiris* adiksi *games online* tertinggi ditemukan pada gaya pengasuhan *uninvolved*. Gaya pengasuhan *uninvolved* merupakan gaya pengasuhan yang paling buruk. Remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan ini, mendapatkan kontrol dan perhatian yang rendah dari orangtua. Sehingga remaja tersebut melampiasakan ketidakhangatan orangtua secara emosi dan psikologis dengan bermain *games online*.

Pada penelitian ini tidak ditemukan remaja yang mendapatkan gaya pengasuhan *otoritatif* dan otoriter yang termasuk dalam kategori kecanduan *games online* yang tinggi. Selain itu *mean* adiksi *games online* terendah juga ditemukan pada gaya pengasuhan *otoritatif*. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Moazedian dkk (2014) di Iran menunjukkan

bahwa pola asuh *otoriter* berpengaruh rendah kepada permasalahan penggunaan internet.

Pada penelitian ini ditemukan remaja yang mendapat gaya pengasuhan otoriter (*authoritarian*) dikategorikan kecanduan *games online* pada taraf sedang. Hal ini sesuai dengan penelitian Sugiyatno (2009) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain *game online*. Berdasarkan table 22 *mean* empiris, gaya pengasuhan otoriter berada pada mean kedua tertinggi setelah gaya pengasuhan *uninvolved*.

Dilihat dari hasil perhitungan yang sudah dibahas sebelumnya, remaja yang ditemukan dalam penelitian ini mendapat gaya pengasuhan *otoriter* dari orangtuanya yang paling banyak. Remaja yang menerima gaya pengasuhan *neglectful/uninvolved* memiliki jumlah yang paling sedikit. Hal ini menunjukkan jumlah yang tidak merata dalam pengelompokan gaya pengasuhan. Berdasarkan data yang didapat jumlah subjek yang menerima gaya pengasuhan *neglectful/uninvolved, permisif, authoritarian* tidak mencapai separuh dari jumlah remaja yang menerima gaya pengasuhan *otoriter*. Perbedaan jumlah subjek pada keempat gaya pengasuhan yang ditemukan pada penelitian ini cukup tinggi.

Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Santoso (2013) menunjukkan bahwa

penyebab siswa kelas VIII kecanduan permainan internet yaitu kurang perhatian dari orang tua, stress atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. 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. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kim, Jeong, dan Zhong (2010) di Korea Selatan menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *game online* disebabkan rendahnya interaksi dan kontrol orangtua karena sibuk bekerja. Senada dengan penelitian Xiuqin, dkk (2010) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja yang kurang kontrol orangtua dan pola asuh orangtua yang tidak tepat.

Berdasarkan skala kecanduan *game online* yang peneliti berikan kepada subjek penelitian terlihat bahwa durasi atau lama bermain *game online* tidak selalu menunjukkan bahwa subjek tersebut memiliki kecanduan *game online* yang tinggi. Pada subjek yang kecanduan *game online* kategori sedang terdapat beberapa orang subjek yang bermain *game online* lebih dari tiga jam. Sebaliknya, pada subjek yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi, ada subjek bermain *game online* kurang dari tiga jam sehari. Hal ini tidak

sesuai dengan teori kecanduan yang dikemukakan oleh Yee (2002) yang menyebutkan salah satu indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *game* yaitu terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi bahkan telah mendekati tiga atau empat jam sehari.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti diketahui bahwa secara umum gambaran tingkat kecanduan (adiksi) *games online* pada remaja di Kota Bukittinggi berada pada kategori sedang. Namun, tidak menutup kemungkinan adiksi *games online* mereka menjadi lebih rendah ataupun lebih tinggi. Hal ini disebabkan karena masa remaja adalah proses belajar dalam mengontrol diri mereka sendiri. Sesuai dengan tugas perkembangan remaja awal menurut Havigurts (Hurlock, 1980).

Hal inilah yang menyebabkan kontrol diri mereka tidak stabil terkadang tinggi dan terkadang rendah atau dikatakan sedang. Sehingga peran dan dukungan orangtua sangat besar untuk mengontrol kegiatan remaja.

Skala kecanduan *games online* terdiri beberapa aspek yaitu aspek *saliency* perubahan *mood*, penarikan diri, konflik, dan *relaps & reinstatement*. Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, 5 aspek berada pada kategori sedang kecuali *saliency*, yang berada pada kategori rendah. Artinya meskipun tingkat kecanduan (adiksi) *games online* remaja berada pada tingkat sedang

secara umum. Namun, remaja tidak menjadikan *games* sebagai fokus utama kegiatan hidup mereka, remaja masih bisa melakukan aktivitas rutin sehari-hari baik aktifitas kognitif maupun fisik seperti makan, tidur, mandi, belajar dan kegiatan sekolahnya dengan baik walaupun bermain *games online*.

Yee (Young & De Abreu, 2011) menyatakan bahwa remaja memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *games online* dari pada dewasa dan efek negatif yang ditimbulkan juga lebih besar pada remaja yang bermain secara intensif karena mereka cenderung menjadikan *games* sebagai fokus utamanya. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan remaja laki-laki lebih mendominasi permainan *games online* sejalan dengan penelitian Chandra (2006). Hasil perhitungan *mean* empiris dari skala menunjukkan adiksi *games online* lebih tinggi pada laki-laki dari pada perempuan.

Walaupun remaja tidak menjadikan *games* sebagai fokus utama kegiatannya, konflik dalam hubungan interpersonal maupun intrapersonal dalam penelitian ini berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun remaja tersebut tidak menjadikan *games online* sebagai fokus utama kegiatannya, mereka juga merasa memiliki masalah dengan orang-orang sekitar. Namun, mereka masih bisa mengatur hubungan dengan orang-orang

sekitar sehingga tidak muncul konflik yang berarti bagi mereka. Pada aspek perubahan *mood*, toleransi, *simptom withdrawal*, dan *relapse & reinstatement* berada pada kategori sedang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis mengenai perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *games online* ditinjau dari gaya pengasuhan orangtua pada remaja di kota Bukittinggi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kecanduan *game online* pada remaja kota Bukittinggi lebih dominan berada pada kategori sedang. Jika dilihat dari pengelompokan aspek variabel kecanduan *game online*, dari aspek-aspek yang ada secara umum pada ketegori sedang.
2. Gaya pengasuhan remaja yang lebih dominan adalah *autoritatif* atau demokratis.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* ditinjau dari gaya pengasuhan pada remaja.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disampaikan beberapa saran yang dapat

menjadi lahan pertimbangan bagi pihak yang terkait:

1. Bagi orangtua agar dapat menerapkan gaya pengasuhan yang tepat pada remaja. Orangtua dapat meningkatkan kontrol dan kehangatan kepada remaja. Agar mencegah remaja kecanduan *games online* karena meskipun dalam hasil penelitian yang didapati kecanduan *games online* dalam kategori sedang tetapi masih ada kemungkinan remaja akan meningkatkan frekuensinya dalam bermain *games online*. Orangtua dapat melakukan tindakan yaitu membatasi waktu bermain anak agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *games online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat sebagai acuan untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan *game online* dan yang harus diperhatikan oleh peneliti selanjutnya ketika dalam melakukan penelitian, apakah subjek bermain *games* dengan *smartphone* dan fasilitas internet di rumah.
3. Memperbanyak jumlah sampel, atau juga mungkin dapat menggunakan wawancara dengan subjek atau orang tua subjek untuk mendapat data yang

lebih komprehensif mengenai gaya pengasuhan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abedini, Y., Zamani, B. E., & Khaeradmand, A. (2012). Impact of mother's Occupation status and parenting styles on levels of self-control, addiction to computer games and education progress of adolescents. *Addict and Health*, 4, 102-110.
- Anandari, D.R. (2013). *Orangtua dengan pola asuh permisif dan resiko anak kecanduan game online*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- APJII. (2014). *Google*. Dipetik Desember 01, 2014, dari <http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia.htm>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming. *International Journal of Mental*, 11, 149-161.
- Brian, D., & Wiemer-Hastings, J. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Journal cyberpsychology and behavior*, 8, 2.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran perilaku dan motivasi pemain games online. *Jurnal Penabur*, 5.
- Fikri, M. (2012, Januari 20). *Kompasiana.com*. Diambil kembali dari Fenomena Game Online di Indonesia: <http://edukasi.kompasiana.com/2012/01/20/fenomena-game-online-di-indonesia-432359.html>
- Griffith, M. D., Davies, M. N., & Darren, C. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Horigan, J. (2002). *google*. Dipetik desember 15, 2014, dari News internet users: what they do online, what they don't and implication for the net's future: http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *Korean journal of sociology*, 44(6), 111-13
- Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan kecanduan internet game online dengan keterampilan sosial remaja. *Journal psychology*, hal 4.
- Lee, E. (2011). A case study of game addiction. *Journal addiction of nursing*.
- Moazedian, A., Taqavi, S.A., Hosseini, A. S.A., Mohammadyfar, M. A. & Sabetimani, M. (2014). Parenting style and internet addiction. *J. Life Sci. Biomed.* 4(1):9-14.
- Park, N. (2004). Character strengths and positive youth development. *The ANNALS of the american academy of political and social science* 591: 40.
- Pas, A. S. (2007). Perilaku agresif pada anak yang memiliki hobi bermain vidio game. *Journal psikologi*, 2, 22-31.
- Rachamawati, U. (2013). Pengalaman keluarga mengasuh remaja dengan

- perilaku adiksi game online di kota Bogor. *Tesis* (tidak diterbitkan).
- Rooij, A. J. V. 2011. *Online game addiction: Exploring a new phenomenon*. Rotterdam, The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Santoso, T. W. (2013). Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII. *Indonesian Journal of guidance and counseling theory and application*. 2(2)
- Siegel, S. (1994). *Statistik nonparametrik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Smart, A. 2010. *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Plus Books.
- Soetjipto. (2007). Berbagai macam adiksi dan penyalaksananya. *Anima: Indonesia Psychological Journal*, 84-90.
- Sugiyatno, E.N. (2009). *Hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku bermain games online pada remaja*. Semarang: Perpustakaan Unika
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y. (2008). Ketergantungan pada internet: game online, video game dan sejenisnya. *Anima: Indonesian psychological journal*, 23, 180-183
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescent with internet addiction disorder. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 13(4), 401-406. Doi: 10.1089=cyber.2009.0222.
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. <http://www.nickyee.com/facet/home.html> (terakhir diambil, November 2004)
- Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372. Doi: 10.1080/01926180902942191.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Willey.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2011). *Internet addiction*. Canada.
- Yusuf, M. (2005). *Metodelogi penelitian*. Padang: UNP Pres