

TESIS

**GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI**



OLEH:

AGRISTA YUDISTIRA PURNAMA
NIM. 132014153018

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022**

TESIS

**GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI**



OLEH:

AGRISTA YUDISTIRA PURNAMA
NIM. 132014153018

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022**

PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tesis
Program Studi Magister Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan guna
Memperoleh gelar Magister Keperawatan (M.Kep.)
Pada Tanggal 12 Desember 2022

Mengesahkan
Universitas Airlangga
Fakultas Keperawatan



Dekan,

Prof. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes.
NIP. 196701012000031002

**GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI**

TESIS

Untuk Memperoleh Gelar Magister Keperawatan (M.Kep.)
dalam Program Studi Magister Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

Oleh:
AGRISTA YUDISTIRA PURNAMA
NIM. 132014153018

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Agrista Yudistira Purnama

NIM : 132014153018

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular temporary stamp. The stamp is pink and yellow, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAL TEMPORER', and '7A39AJX155652684'.

Tanggal : 12 Desember 2022

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS

GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI

Oleh:

Agrista Yudistira Purnama
NIM. 132014153018

TESIS INI TELAH DISETUJUI
PADA TANGGAL 12 DESEMBER 2022

Oleh:
Pembimbing Ketua



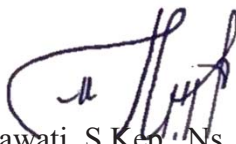
Prof. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes.
NIP. 196701012000031002

Pembimbing Kedua



Dr. Hanik Endang Nidayati, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 197606162014092006

Mengetahui,
an Dekan Fakultas Keperawatan
Universitas Airlangga
Wakil Dekan 1



Dr. Ika Yuni Widyawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.M.B.
NIP. 197806052008122001

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS

Tesis ini diajukan oleh:

Nama : Agrista Yudistira Purnama

NIM : 132014153018

Program Studi : Magister Keperawatan

Judul : Gambaran Pola Asuh Orang Tua dengan Remaja Kecanduan
Game Online di Kabupaten Banyuwangi

Tesis ini telah diuji dan dinilai

Oleh panitia penguji pada

Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga

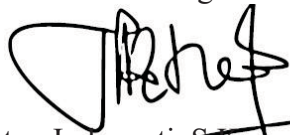
Pada Tanggal 12 Desember 2022

Panitia Penguji

1. Ketua Penguji Dr. Rizki Fitryasari P.K., S.Kep., Ns., M.Kep.
2. Anggota Prof. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes.
3. Anggota Dr. Hanik Endang Nihayati, S.Kep., Ns., M.Kep.
4. Anggota Dr. Retno Indarwati, S.Kep., Ns., M.Kep.
5. Anggota Dr. Eka Mishbahatul Mar'ah Has, S.Kep., Ns., M.Kep.



Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Retno Indarwati, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIP. 197803162008122002

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Airlangga, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agrista Yudistira Purnama

NIM : 132014153018

Program Studi : Magister Keperawatan

Departemen : Keperawatan Lanjut

Fakultas : Keperawatan

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Airlangga **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Gambaran Pola Asuh Orang Tua dengan Remaja Kecanduan *Game Online* di Kabupaten Banyuwangi”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini Universitas Airlangga berhak menyimpan alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (pencipta) dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Desember 2022

Yang Menyatakan



Agrista Yudistira Purnama

NIM. 132014153018

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Segala puji kepada Allah *Subhanahu wata'ala*, atas segala nikmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad *Salallahu'alaihi wassalam*, beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-pengikutnya yang shaleh hingga hari kiamat. Berkat segala petunjuk dan tuntunan dari Allah *Subhanahu wata'ala*, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Gambaran Pola Asuh Orang Tua dengan Remaja Kecanduan *Game Online* di Kabupaten Banyuwangi” dalam rangka untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan benar.

Melalui tugas akhir ini, penulis akan membahas tentang gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online* dalam ilmu keperawatan jiwa yang dilaksanakan di Kabupaten Banyuwangi. Diharapkan tugas akhir ini bermanfaat untuk menambah informasi dan pengetahuan bagi kita tentang gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini, penulis tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ah. Yusuf, S.Kp., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya dan dosen pembimbing I tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penulisan tugas akhir ini dengan segera.
2. Dr. Ika Yuni Widyawati, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep.M.B., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah

memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.

3. Dr. Retno Indarwati, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Koordinator Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya dan dosen penguji tesis yang senantiasa memberikan dukungan untuk seluruh mahasiswa Angkatan M13 pada Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
4. Dr. Hanik Endang Nihayati, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku dosen pembimbing II tesis yang telah sabar dan bijaksana dalam memberikan ilmu, bimbingan, arahan serta motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Rizki Fitryasari P.K., S.Kep., Ns., M.Kep., selaku dosen penguji tesis dan dosen pakar yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan pengarahan yang luar biasa untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Eka Mishbahatul Mar'ah Has, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku dosen penguji tesis yang telah bersedia memberikan waktu, bimbingan dan saran yang membantu dalam proses penyusunan tesis ini.
7. Segenap dosen Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan pengarahan. Terima kasih telah mengajarkan dan memotivasi untuk menjadi magister keperawatan yang profesional.
8. Segenap staf tenaga kependidikan, akademik, sekretariat dan perpustakaan Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas

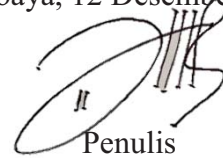
Airlangga Surabaya yang telah memberikan bantuan fasilitas maupun ilmu kepada penulis.

9. Mami tersayang Kitri Farisa dan Kakak saya Anis Dian Purnama, A.Md.Kep., yang telah memberikan dukungan baik secara materi maupun do'a yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan berjalan sesuai dengan rencana.
10. Keluarga besar penulis yang tidak pernah lelah memotivasi penulis dalam proses pengerjaan tesis ini hingga selesai.
11. Rekan kerja Ns. Jiwa Departemen Keperawatan Jiwa RSK Hayunanto Medical Centre Malang, terima kasih sudah banyak membantu, mendukung, dan maaf kalau saya banyak merepotkan, semoga do'a-do'a kita selalu diberkati Allah *Subhanahu wata'ala*.
12. Teman seperjuangan peminatan spesialis keperawatan jiwa Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang selalu memberi semangat dan do'a untuk kelancaran tesis ini, semoga kalian diberi kelancaran dalam menyelesaikan tesisnya.
13. Teman-teman seperjuangan Angkatan M13 pada Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberi dukungan, informasi dan semangat baik secara langsung ataupun tidak langsung demi terselesainya tesis ini, semoga pertemanan yang kita jalin dan ilmu yang kita amalkan bisa bermanfaat.
14. Serta semua pihak yang telah membantu sehingga tugas akhir ini selesai tepat pada waktunya.

Penulis sadar tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu semoga pembaca berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan karya-karya selanjutnya.

Demikian, semoga tugas akhir ini sedikit banyak dapat memudahkan pembaca untuk menggali informasi. Semoga bermanfaat.

Surabaya, 12 Desember 2022



Penulis

RINGKASAN

**GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI**

Oleh: Agrista Yudistira Purnama

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi, produk-produk tersebut memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia di masa mendatang. Negara luar sudah muncul banyak masalah serius terkait bermain *game*. Banyak kasus remaja muda tewas karena kelelahan bermain *game*. Hasil survei di Amerika, dilaporkan bahwa sekitar 1.162 mahasiswa dan 70% diantaranya bermain *game online*. Kasus yang sama juga terjadi pada remaja di Indonesia, mereka tewas karena kecanduan dan ini merupakan sebuah perilaku buruk yang sebenarnya bisa dihentikan. Kecanduan *game* juga memicu tindak kriminal, pernah dilaporkan ada kasus 7 remaja yang mencuri uang, rokok dan tabung gas di toko untuk membayar sewa alat *game online* dan 2 kasus remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai untuk bermain *game online*. Sekitar 142 juta pengguna *internet* di Indonesia dimana 30 juta remaja milenial aktif bermain *game*. *Game* seharusnya didasari dengan batasan usia, ada *game* yang cocok untuk usia 3 tahun, 7 tahun, 13 tahun, 18 tahun bahkan ada *game* yang tidak masuk kedalam kategori keseluruhan itu. Hal tersebut menjadi masalah yang serius dan memerlukan perhatian khusus serta solusi terkait upaya promotif maupun preventif yang dapat diberikan pada penderita kecanduan *game* agar tidak memiliki masalah pada sosial mereka khususnya orang tua. Peneliti juga menggunakan pendekatan model stres yang dialami oleh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*. Model yang dimaksud yaitu model Stres Adaptasi Stuart dalam pemberian asuhan keperawatan jiwa yang mengintegrasikan aspek biologis, psikologis, sosiokultural, lingkungan dan legal etik keperawatan dalam kerangka praktik yang utuh dengan menggabungkan landasan teoritis komponen biopsikososial, rentang respon koping dan aktivitas keperawatan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan secara rinci gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online* di Kabupaten Banyuwangi.

Pola asuh adalah perlakuan orang tua dalam rangka memenuhi kebutuhan, memberikan perlindungan dan mendidik remaja dalam kehidupan sehari-hari. Pola asuh orang tua dapat dirumuskan sebagai seperangkat sikap dan perilaku yang tertata, diterapkan oleh orang tua ketika berinteraksi dengan remaja. Peran orang tua semakin mendesak ketika remaja saat ini berada pada era digital. Orang tua hadir untuk mendampingi dan membimbing remaja supaya tidak menjadi korban *negative cyber* era digital. Orang tua perlu mengimplementasikan strategi untuk mendidik, mengasuh dan mendampingi remaja supaya tetap bisa menguasai teknologi digital tanpa terpengaruh dampak negatifnya. Orang tua membuat kesepakatan dengan remaja tentang penggunaan dan waktu penggunaan fasilitas seperti *gadget* hingga *internet* di rumah. Orang tua menjalin komunikasi dengan

pihak sekolah dan lingkungan (masyarakat), tujuannya supaya sikap, perilaku, dan tindakan remaja tetap terkontrol dengan baik.

Game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Pengguna *game online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati *game* yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Adiksi *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dari waktu ke waktu dan akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

Model Stres Adaptasi Stuart memandang perilaku manusia dalam perspektif yang holistik terdiri dari biologis, psikologis, sosiokultural dan aspek-aspek tersebut saling berintegrasi dalam perawatan. Menurut Stuart dukungan orang tua dapat menjadi penguat kemampuan remaja apabila dukungan orang tua positif terhadap remaja, sebaliknya bila dukungan orang tua tidak ada maka dapat mempengaruhi mekanisme koping remaja dalam menyelesaikan masalahnya. Stres merupakan suatu kondisi yang berpotensi membahayakan kesejahteraan individu yang didapat dari hubungan individu dengan lingkungannya. Salah satu cara remaja untuk mengalihkan stres adalah dengan bermain *game online*. Aktivitas ataupun substansi yang dilakukan secara berulang-ulang dapat menimbulkan dampak negatif. Jika aktivitas tersebut dilakukan secara terus-menerus akan mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*. Ketika hal tersebut tidak tertangani dengan baik maka akan menimbulkan masalah dan atau stres baru bagi orang tua. Penggunaan mekanisme koping orang tua dipengaruhi oleh tingkat stres, sumber stres, serta kemampuan anggota keluarga dalam menghadapi realita hidup, hubungan interpersonal, dan kesuksesan yang ditampilkan.

Rancangan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan 2 tahap penelitian. Tahap pertama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi jenis deskriptif. Pada penelitian ini, terdapat 12 (dua belas) partisipan yang dilakukan wawancara mendalam. Penentuan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti akan melibatkan partisipan yang memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan dalam wawancara mendalam. Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metode triangulasi untuk mengecek keabsahan data. Proses analisis data pada penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan pendekatan studi fenomenologi dengan metode Colaizzi yaitu prosedur analisis tematik yang jelas. Diketahui dari 12 partisipan sebagian besar memiliki rentang usia 35 tahun sampai 45 tahun. Seluruh total partisipan berjenis kelamin perempuan dengan pendidikan terakhir partisipan adalah SMA/Sekolah Menengah Atas. Ibu rumah tangga menempati posisi paling banyak untuk pekerjaan partisipan sedangkan sisanya adalah wiraswasta. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki rentang usia 13 tahun sampai 16 tahun. Remaja kecanduan *game online* mempunyai rentang kecanduan *game online* selama >6 bulan yaitu selama 1 tahun sampai 3 tahun. Remaja kecanduan *game online* diatas sering memainkan jenis *game online* DotA (*Defense of the Ancient*) 2 dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar dan setiap

pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya di dunia nyata. Biasanya mereka sering bermain secara individu atau bahkan berkelompok. Tema penelitian ini dapat dirumuskan berdasarkan analisis jawaban partisipan atas pertanyaan peneliti dalam pedoman wawancara melalui wawancara mendalam dan catatan lapangan selama proses pengumpulan data berlangsung. Tema penelitian ini yaitu tema pola asuh, tema hambatan, dan tema solusi. Sintesis hasil penelitian ini dapat dijabarkan bahwa pola asuh orang tua yang diterapkan ke remaja yang mengalami kecanduan *game online* yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Sebagian besar partisipan dalam penelitian ini memilih jenis pola asuh demokratis sebagai cara atau metode untuk mendidik, ajang berdiskusi, menekankan proses edukatif, merawat, dan mengasuh remaja agar lebih mandiri untuk berdialog secara verbal namun masih membatasi dan mengendalikan emosi serta perilaku remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Partisipan yang mengasuh dengan menggunakan metode pola asuh demokratis, banyak yang merasakan kurang optimal dalam mengasuh remaja yang mengalami kecanduan *game online* bahkan sebagian besar dari partisipan cenderung stres. Sebagian besar partisipan para orang tua ibu mengalami hambatan cemas, stres, jengkel, kesal, capek fisik dan mental serta mengalami perubahan perilaku terhadap remaja dengan kecanduan *game online*. Solusinya, orang tua yang telah mempunyai pengalaman sebelumnya dalam merawat remaja akan lebih siap baik secara fisik, jiwa, sosial, ekonomi, spiritual dalam menjalankan peran pengasuhan dan lebih rileks.

Tahap kedua dari penelitian ini, peneliti menyusun modul melalui isu strategis (berdasarkan temuan tema). Hasil yang terbentuk berdasarkan hasil analisa data kemudian digunakan untuk menemukan isu strategis yang akan menjadi bahan dalam *Focus Group Discussion* (FGD). FGD yang peneliti lakukan, dilakukan sebanyak 2 kali. FGD pertama pada orang tua atau ibu, proses diskusi dengan orang tua atau ibu dilakukan untuk mengidentifikasi pola asuh, hambatan, dan solusi yang dilakukan ibu dengan remaja kecanduan *game online*, dan FGD kedua diikuti oleh remaja kecanduan *game online*. Diskusi pakar dilakukan setelah peneliti selesai melakukan FGD. Hasil akhir peneliti melakukan penyusunan modul pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*.

Kesimpulan penelitian ini, pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif ketika diterapkan kepada remaja kecanduan *game online* dapat memiliki sikap yang bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri, bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan berprestasi secara akademik. Hambatan yang datang dari orang tua biasanya menimbulkan stres terhadap mereka, dimana reaksi yang timbul dapat berupa stres secara fisik maupun emosional (psikis) apabila terjadi perubahan dari lingkungan sekitar mereka, dan mengharuskan orang tua untuk menyesuaikan dirinya. Peristiwa pengalaman dalam mengasuh remaja kecanduan *game online* merupakan kemampuan untuk berhasil membuat keputusan penting terkait merawat remaja baik secara fisik, jiwa, sosial, ekonomi, spiritual dalam menjalankan peran pengasuhan orang tua. Peneliti mengharapkan partisipan dapat terus menerapkan pola asuh demokratis untuk mengurangi remaja dengan kecanduan *game online*.

SUMMARY

**DESCRIPTION OF PARENTING PATTERNS
WITH TEENAGERS ADDICTED TO ONLINE GAMES
IN BANYUWANGI DISTRICT**

By: Agrista Yudistira Purnama

The rapid development of science and technology has produced sophisticated machines or high-tech products, these products provide benefits and conveniences for humans in the future. Overseas countries have had serious problems related to gaming. Many cases of young teenagers die from exhaustion playing games. Survey results in America, it was reported that around 1,162 students and 70% of them play online games. The same case also happened to teenagers in Indonesia, they died because of addiction and this is a bad behavior that actually can be stopped. Game addiction also triggers criminal acts, it was reported that there were 7 cases of teenagers stealing money, cigarettes and gas cylinders at shops to pay for online gaming equipment and 2 cases of teenagers robbing fried rice sellers to get money used to play online games. Around 142 million internet users in Indonesia where 30 million millennial teenagers are actively playing games. Games should be based on age restrictions, there are games suitable for ages 3 years, 7 years, 13 years, 18 years and there are even games that don't fall into that overall category. This is a serious problem and requires special attention and solutions related to promotive and preventive efforts that can be given to people with game addiction so they don't have social problems, especially parents. Researchers also used a stress model approach experienced by parents with online game addiction adolescents. The model in question is the Stuart Adaptation Stress model in providing psychiatric nursing care which integrates biological, psychological, sociocultural, environmental and legal ethical aspects of nursing in a complete practice framework by combining the theoretical basis of biopsychosocial components, coping response ranges and nursing activities. The purpose of this study is to describe in detail the parenting pattern of adolescents with online game addiction in Banyuwangi.

Parenting is the treatment of parents in order to meet needs, provide protection and educate adolescents in everyday life. Parenting style can be formulated as a set of attitudes and behaviors that are organized, applied by parents when interacting with adolescents. The role of parents is increasingly urgent when teenagers are currently in the digital era. Parents are here to accompany and guide teenagers so they don't become victims of negative cyber digital era. Parents need to implement strategies to educate, care for and accompany teenagers so that they can still master digital technology without being affected by its negative effects. Parents make agreements with teenagers about the use and time of using facilities such as gadgets to the internet at home. Parents establish communication with the school and the environment (community), the goal is that the attitudes, behavior and actions of adolescents are well controlled.

Online games can have a big impact or influence on their users. Online game users tend to experience addiction or addiction to the games they like. In

addition, if the users are over addicted or enjoy the games they play too much, they will experience disturbances in their way of thinking which leads to the ability to social interaction with friends in the surrounding environment. Online game addiction is a condition in which a person is bound by a very strong habit and cannot be separated from playing online games from time to time and there will be an increase in the frequency, duration or amount of doing so regardless of the negative consequences that exist on him.

The Stuart Adaptation Stress Model views human behavior in a holistic perspective consisting of biological, psychological, sociocultural and these aspects are integrated with each other in treatment. According to Stuart, parental support can strengthen adolescent abilities if parental support is positive for adolescents, conversely if parental support is absent, it can affect adolescent coping mechanisms in solving their problems. Stress is a condition that has the potential to harm individual well-being resulting from the individual's relationship with the environment. One way for teenagers to divert stress is by playing online games. Activities or substances that are carried out repeatedly can have a negative impact. If these activities are carried out continuously, it will result in adolescents experiencing online game addiction. When this is not handled properly, it will cause new problems and or stress for parents. The use of parental coping mechanisms is influenced by stress levels, sources of stress, and the ability of family members to deal with the realities of life, interpersonal relationships, and the success they display.

The design of the research design used by researchers uses 2 stages of research. The first stage uses a qualitative method with a descriptive phenomenological approach. In this study, there were 12 (twelve) participants who were conducted in-depth interviews. Determination of participants using purposive sampling technique. Researchers will involve participants who meet predetermined inclusion criteria in in-depth interviews. In this study, researchers used a triangulation method approach to check the validity of the data. The data analysis process in this qualitative research used a phenomenological study approach with the Colaizzi method, namely a clear thematic analysis procedure. It is known that most of the 12 participants have an age range of 35 years to 45 years. All total participants were female with the participant's last education being high school/high school. Housewives occupy the most positions for participant work while the rest are self-employed. Teenagers who experience online game addiction have an age range of 13 years to 16 years. Adolescents addicted to online games have a range of online game addiction for > 6 months, i.e. for 1 year to 3 years. Teenagers addicted to online games above often play DotA (Defense of the Ancient) 2 online games where players play in a large-scale world and each player can interact directly as in the real world. Usually they often play individually or even in groups. The research theme can be formulated based on an analysis of the participants' answers to the researcher's questions in the interview guide through in-depth interviews and field notes during the data collection process. The theme of this research is the theme of parenting, the theme of obstacles, and the theme of solutions. The synthesis of the results of this study can be explained that parenting parents applied to adolescents who are addicted to online games, namely authoritarian parenting, democratic parenting, and permissive parenting. Most of the participants in this study chose this type of

democratic parenting as a way or method for educating, a place for discussion, emphasizing the process of educating, caring for, and nurturing adolescents so that they are more independent in verbal dialogue but still limit and control the emotions and behavior of adolescents who experience game addiction. on line. Many of the participants who cared for them using democratic parenting methods felt that they were not optimal in caring for adolescents who were addicted to online games, and that most of the participants tended to be stressed. Most of the participants' parents experienced anxiety, stress, annoyance, annoyance, physical and mental fatigue and experienced changes in behavior towards adolescents with online game addiction. The solution is that parents who have previous experience in caring for adolescents will be better prepared both physically, mentally, socially, economically, spiritually in carrying out their parenting role and are more relaxed.

In the second stage of this research, the researcher arranged modules through strategic issues (based on the findings of the themes). The results formed based on the results of data analysis are then used to find strategic issues that will become material in the Focus Group Discussion (FGD). The FGDs that the researchers conducted were carried out 2 times. The first FGD was on parents or mothers, the process of discussion with parents or mothers is carried out to identify parenting styles, obstacles, and solutions that are carried out by mothers with adolescents addicted to online games, and the second FGD was attended by teenagers addicted to online games. Expert discussions were held after the researchers finished conducting the FGD. The final result of the researchers was to arrange a parenting style module for adolescents addicted to online games.

The conclusion of this study, authoritarian parenting, democratic parenting, and permissive parenting when applied to adolescents addicted to online games can have a friendly attitude, have self-confidence, be able to control themselves, be polite, willing to cooperate, have high curiosity, and excel academically. Obstacles that come from parents usually cause stress to them, where the reactions that arise can be in the form of physical or emotional (psychic) stress if there is a change in the environment around them, and requires parents to adapt. Experience in caring for adolescents addicted to online games is the ability to successfully make important decisions related to caring for adolescents physically, mentally, socially, economically, spiritually in carrying out parental care roles. Researchers hope that participants can continue to apply democratic parenting to reduce adolescents with online game addiction.

ABSTRAK

**GAMBARAN POLA ASUH ORANG TUA
DENGAN REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KABUPATEN BANYUWANGI**

Pendahuluan: *Game online* dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada remaja. Remaja cenderung akan mengalami kecanduan pada permainan yang disukai. Timbulnya semua itu membuat orang tua khawatir kepada remajanya, sehingga akan mempengaruhi pola asuhnya. **Tujuan:** Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan secara rinci gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*. **Metode:** Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 2 tahap penelitian. Tahap pertama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi jenis deskriptif. Penelitian ini, terdapat 12 partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* yang dilakukan wawancara mendalam. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara mendalam dan dianalisis dengan menggunakan teknik metode Colaizzi. Pendekatan metode triangulasi untuk mengecek keabsahan data tidak lupa tetap dilakukan. Tahap kedua dari penelitian ini, menghasilkan modul pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*. **Hasil:** Hasil penelitian ini menunjukkan adanya tema pola asuh, tema hambatan, dan tema solusi. Pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online* yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif. Sebagian besar partisipan memilih jenis pola asuh demokratis sebagai cara atau metode untuk mendidik, ajang berdiskusi namun masih membatasi dan mengendalikan emosi serta perilaku remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Justru hambatan datang dari stres orang tua yang mempengaruhi kemampuan orang tua dalam menjalankan peran pengasuhan. Akhirnya, orang tua yang telah mempunyai pengalaman sebelumnya dalam merawat remaja akan lebih siap baik secara fisik, jiwa, sosial, ekonomi, spiritual dalam menjalankan peran pengasuhan dan lebih rileks. **Diskusi:** Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan pemahaman edukasi mengenai teori gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan *game online*. **Kesimpulan:** Peneliti mengharapkan partisipan dapat terus menerapkan pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, dan pola asuh permisif untuk mengurangi remaja dengan kecanduan *game online*. Perlu adanya dukungan keluarga lain untuk memberikan dukungan psikososial terhadap remaja dengan kecanduan *game online*.

Kata kunci: pola asuh, remaja, kecanduan *game online*

ABSTRACT

**DESCRIPTION OF PARENTING PATTERNS
WITH TEENAGERS ADDICTED TO ONLINE GAMES
IN BANYUWANGI DISTRICT**

Introduction: Online games can have a big impact or influence on teenagers. Teenagers tend to experience addiction to the games they like. The emergence of all that makes parents worry about their teenagers, so that it will affect their upbringing. **Purpose:** The purpose of this study is to describe in detail the parenting pattern of adolescents addicted to online games. **Method:** The approach used in this study uses 2 stages of research. The first stage uses a qualitative method with a descriptive phenomenological approach. In this study, there were 12 participants using a purposive sampling technique which was conducted in-depth interviews. The research data were obtained from in-depth interviews and analyzed using the Colaizzi method. The approach of the triangulation method to check the validity of the data is still being carried out. The second stage of this research, produced a parenting style module for teenagers with online game addiction. **Results:** The results of this study indicate that there are parenting themes, obstacles themes, and solutions themes. Parenting parents with online game addiction adolescents are authoritarian parenting, democratic parenting, and permissive parenting. Most of the participants chose this type of democratic parenting as a way or method for educating, a place for discussion but still limiting and controlling the emotions and behavior of adolescents who are addicted to online games. Precisely the obstacles come from parental stress which affects the ability of parents to carry out parenting roles. Finally, parents who have previous experience in caring for adolescents will be better prepared both physically, mentally, socially, economically, spiritually in carrying out their parenting role and are more relaxed. **Discussion:** The results of this study can be used to provide an educational understanding of the theory of parenting patterns for adolescents addicted to online games. **Conclusion:** Researchers hope that participants can continue to apply authoritarian parenting, democratic parenting, and permissive parenting to reduce adolescents with online game addiction. There needs to be other family support to provide psychosocial support for adolescents with online game addiction.

Keywords: parenting, adolescents, online game addiction

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
SAMPUL DALAM	i
PENGESAHAN PRASYARAT GELAR MAGISTER	ii
PRASYARAT GELAR MAGISTER	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS	v
PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
RINGKASAN	xii
SUMMARY	xv
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR SINGKATAN dan LAMBANG	xxiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan	8
1.3.1 Tujuan Umum	8
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Manfaat	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	 10
2.1 Pola Asuh	10
2.2 Remaja	18
2.3 Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.4 Model Stres Adaptasi Stuart	35
2.5 Kecanduan <i>Game Online</i> dan Hubungannya dengan Teori Model Stres Adaptasi Stuart	40
2.6 Keaslian Penelitian	43
 BAB 3 METODE PENELITIAN	 50
3.1 Desain Penelitian	50
3.2 Partisipan	50
3.3 Instrumen	52
3.4 Alat Bantu Pengumpulan Data	52
3.5 Tempat dan Waktu	53
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	54
3.7 Kerangka Pikir	57

3.8	Kerangka Kerja	59
3.9	Keabsahan Data	60
3.10	Analisis Data	62
3.11	Deskripsi Modul	66
3.12	Etik Penelitian	67
BAB 4	HASIL PENELITIAN	70
4.1	Hasil Penelitian	70
4.2	Modul	102
BAB 5	PEMBAHASAN	110
5.1	Tema 1: Pola Asuh	110
5.2	Tema 2: Hambatan	114
5.3	Tema 3: Solusi	118
5.4	Modul	121
5.5	Keterbatasan Penelitian	122
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN	124
6.1	Kesimpulan	124
6.2	Saran	125
	DAFTAR PUSTAKA	126
	LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian penelitian gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	43
Tabel 4.1 Karakteristik partisipan gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	71
Tabel 4.2 Karakteristik remaja kecanduan <i>game online</i>	72
Tabel 4.3 Distribusi tema dan subtema gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	73
Tabel 4.4 Perumusan isu strategis gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	104
Tabel 4.5 Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	105
Tabel 4.6 Hasil konsultasi diskusi pakar gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	106
Tabel 4.7 Panduan implementasi modul pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konsep penelitian tahap 1 gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i> berbasis teori Stres Adaptasi	42
Gambar 3.1 Kerangka pikir penelitian tahap 2 gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i> berbasis teori Stres Adaptasi	58
Gambar 3.2 Kerangka kerja penelitian gambaran pola asuh orang tua dengan remaja kecanduan <i>game online</i> berbasis teori Stres Adaptasi	59
Gambar 4.1 Sintesis hasil tema pola asuh	98
Gambar 4.2 Sintesis hasil tema hambatan	100
Gambar 4.3 Sintesis hasil tema solusi	101

DAFTAR SINGKATAN dan LAMBANG

Singkatan

ITU	: <i>International Telecommunication Union</i>
LAN	: <i>Local Area Network</i>
WAN	: <i>Wide Area Network</i>
ADL	: <i>Activity Daily Living</i>
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SD	: Sekolah Dasar
DotA 2	: <i>Defense of the Ancient 2</i>
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
IE	: <i>Internet Explorer</i>
ACTH	: <i>Adrenocorticotrophic Hormone</i>
FSH	: <i>Follicle Stimulating Hormone</i>
FGD	: <i>Focus Group Discussion</i>
RT	: Rukun Tetangga
RW	: Rukun Warga
BHSP	: Bina Hubungan Saling Percaya
ha	: Hektar
km	: Kilometer
IRT	: Ibu Rumah Tangga
P	: Partisipan
R	: Remaja
Wi-Fi	: <i>Wireless Fidelity</i>
Hp	: <i>Handphone</i>

Lambang

> : Lebih dari