

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki era digital. Banyak orang menganggap *smartphone* dan internet sebagai bagian dari gaya hidup. Fungsi *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi penyedia informasi, pengetahuan sekaligus hiburan.

Game online merupakan salah satu fitur hiburan yang tersedia di *smartphone* atau *pc*. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan melalui jaringan komunikasi *online* (internet atau LAN). Milani (2009) mengatakan bahwa terdapat tiga alasan seseorang bermain *game*, yaitu untuk mengisi waktu luang, bersenang – senang, dan menghilangkan stress.

Beberapa studi mengatakan bahwa *game* memiliki efek positif dan negatif. Efek positif dari aktivitas *game online* diantaranya adalah meningkatnya kemampuan visualisasi, kreativitas (Green & Bavelier, 2012), keterampilan memecahkan masalah (Adachi & Willoughby, 2013) dan sebagai sarana menghasilkan uang. Adapun efek negatif dari aktivitas *game online* banyak disebabkan oleh aktifitas yang berlebihan dan tidak terkontrol. Aktifitas ini menyebabkan kecanduan *game* atau *internet gaming disorder*. Kecanduan *game* mengakibatkan individu bergantung pada aktivitas *game*, kehilangan hubungan interpersonal, kegagalan untuk menangani suatu tanggung jawab, gangguan dari aspek kehidupan lainnya, kesehatan yang buruk, permusuhan atau konflik,

kehilangan percaya diri (Lee, 2011) dan dapat menjadikan pemain menjadi lalai dengan kehidupan nyatanya. Beberapa masalah dampak negatif selain kecanduan yang dapat disebabkan oleh aktivitas game yang tidak terkontrol adalah insomnia, kecemasan, depresi, *sosial fobia* (Gentile, 2009), kesepian (Lemmens, Jeroen S., Valkenburg, Patti M. & Gentile, Douglas A, 2015), agresi (Anderson, dkk., 2010), dan konflik keluarga.

Penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2010) menyatakan bahwa *game online* memiliki resiko kecanduan lebih tinggi dibandingkan dengan *game offline*. Salah satu jenis *game online* yang cukup banyak digemari dan sering dimainkan adalah *game* dengan jenis *massive multiplayer online games* atau yang dapat disebut dengan MMOG. *Game* berjenis MMOG dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan bantuan internet (Masya H. & Candra D.A, 2016). *Game* berjenis ini juga memungkinkan para pemainnya untuk dapat saling berkomunikasi dan bermain bersama. Beberapa karakteristik khas yang dimiliki *game* jenis ini adalah dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun (*persistence*) dan biasanya tidak memiliki titik akhir atau tujuan akhir permainan (*perpetuity*). Brian dan Wiemer Hastings (2005) menjelaskan bahwa pemain *game* berjenis MMOG menghabiskan waktu lebih lama dibandingkan pemain *game* berjenis lain. Hal ini tentu menjadikan *game* jenis ini memiliki resiko lebih pada kecanduan.

WHO telah memasukkan definisi *gaming disorder* dalam *11th Revision of the Internal Classification of Diseases (ICD-11)* sebagai gangguan mental. *Gaming disorder* dalam ICD 11 dimaknai sebagai pola perilaku permainan (*game* digital atau video *game*), yang ditandai dengan gangguan kontrol, peningkatan prioritas

pada permainan *game* dibandingkan dengan kegiatan lainnya, yang terus berlanjut dan meningkat meski mengalami dan merasakan dampak negatif. Seseorang dapat didiagnosa sebagai *gaming disorder* ketika memiliki tingkat keparahan yang cukup sehingga mengakibatkan penurunan fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan telah berlangsung selama 12 bulan. Young (1996) dan Tjibeng Jab, dkk., (2013) menjelaskan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *atau internet gaming disorder* akan menghabiskan waktu sekurang – kurangnya 4 jam dalam sehari atau kurang lebih 35 jam per-minggu. Kriteria diagnosis *internet gaming disorder* yang paling sering digunakan, adalah DSM V yang mengadaptasi kriteria diagnostik dari *pathological gambling disorder* yang melingkupi tujuh komponen yaitu *preoccupation/salience, withdrawal symptom, tolerance, problems, conflicts, loss of interest* dan *mood modification* (American Psychiatric Association, 2013).

Internet gaming disorder yang mengacu pada kecanduan *game online*, telah menjadi suatu gangguan yang membutuhkan penanganan. Kecanduan *game online* ini disebabkan oleh penggunaan yang tidak terkontrol dan berakibat merugikan pada pemain *game* (K. Young 2009). Young dalam Anggarani (2015) mengklasifikasikan *internet addiction* menjadi beberapa kategori, yaitu *cyber sexual addiction, cyber relationship addiction, net compulsion, information overload* dan *computer addiction*. Kategori yang sering dialami oleh remaja dan dewasa adalah *internet gaming addiction* yang sebelumnya disebut dengan *computer addiction*.

Berdasarkan jenis kelamin, pemain *game* lebih didominasi oleh jenis kelamin laki – laki. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Brian dan Wiemer-hastings (2005) yang menunjukkan bahwa 88% pemain *game online* memiliki jenis kelamin laki – laki, dan 44 % dari jumlah tersebut merupakan remaja yang masih dalam usia sekolah (Brian & Hastings, 2005). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh (Kim & Kim, 2015) yang menyatakan bahwa anak yang termasuk dalam kelompok dengan *internet gaming addiction* lebih banyak didominasi oleh remaja berjenis kelamin laki – laki dan duduk di bangku sekolah

Di Indonesia pemain *game online* cukup banyak dan masih terus bertambah pada setiap tahunnya. Hexavianto dalam Wijayanti (2013) melaporkan bahwa pada setiap tahun Indonesia mengalami penambahan pemain *game* sejumlah 33%. Tahun 2012 terdapat setidaknya 3 juta pemain *game online* dengan rata – rata usia 17 – 40 tahun. Tahun 2018 jumlah pemain *game* sudah meningkat pesat menjadi 60 juta *gamers* dan diperkirakan akan menginjak angka 100 juta pada tahun 2020 ini (Nurfadilah, 2018). Mendukung penelitian yang dilakukan oleh Hexavianto, survei yang dilakukan oleh *newzoo* pada tahun 2017 menemukan bahwa Indonesia telah menjadi negara ke 16 dalam nominal uang terbanyak yang dikeluarkan untuk bermain *game*. Data menunjukkan bahwa *gamer* Indonesia yang berjumlah sekitar 43,7 juta telah menghabiskan uang dengan jumlah yang tidak sedikit yaitu 880 juta dolar amerika dengan remaja sebagai kalangan terbanyak kedua. (Newzoo, 2017).

Masa remaja adalah masa ketika anak sering mengalami permasalahan atau tingkah laku abnormal. Perilaku abnormal merupakan perilaku maladaptif serta berbahaya yang dapat berpengaruh pada kesejahteraan, perkembangan, pemenuhan

kebutuhan remaja dan juga orang lain. Apabila ditinjau dari segi psikologis, sebagian besar perilaku abnormal disebabkan oleh beberapa hal antara lain adalah ketidakstabilan emosional, pembelajaran yang salah, pemikiran yang kacau, permasalahan dalam bersosialisasi/berinteraksi dengan orang disekitarnya, dan penyebab – penyebab lainnya (Santrock, 2012). Kecanduan merupakan salah satu bentuk perilaku abnormal atau maladaptif. Kecanduan tidak hanya terbatas pada zat, namun merambah pada perilaku yang menyimpang yang salah satunya adalah pada aktivitas bermain *game online*.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Tjibeng Jap (2014) menjelaskan perkiraan presentase remaja dengan adiksi *game* di Indonesia serta perbandingannya dengan negara – negara lain. Hasil penelitian tersebut melaporkan bahwa presentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2013 yang mengalami *Internet Gaming Disorder* adalah 10.15%, Korea sejumlah 2,4 % untuk anak usia sekolah dan 10,2% untuk anak usia 9 – 39 tahun, China sejumlah 13,7% sedangkan Amerika sejumlah 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan atau adiksi (Jap, dkk., 2013).

Beberapa kejadian serius dialami oleh anak – anak usia remaja. Lima anak harus dirawat di Rumah Sakit di Jember karena mendapat diagnosa *gaming disorder* pada tahun 2019. Kelima anak ini menunjukkan aktifitas yang tidak terkontrol dalam bermain *game* sehingga mengabaikan kegiatan sehari – harinya. Anak menjadi lupa makan dan belajar. Dilaporkan pula bahwa anak yang mengalami *gaming disorder* tersebut cenderung lebih emosional dibandingkan sebelumnya (Purba, 2019). Rumah Sakit Jiwa Cisarua pada tahun 2019 juga

melaporkan bahwa setiap sebulannya, pihak rumah sakit menangani 11 – 12 anak usia remaja dengan masalah kecanduan *game* (Maulana, 2019). Mereka rata – rata mengalami insomnia, depresi, kesepian, sulit dalam konsentrasi dan melakukan tindakan agresifitas yang tinggi, seperti marah yang tidak terkendali bahkan adakalanya menggunakan senjata tajam.

Adiksi atau *internet gaming disorder* pada individu memiliki berbagai faktor penyebab. Beberapa diantaranya adalah faktor teman sebaya dan lingkungan, kontrol diri yang lemah, kondisi stress yang kemudian mendorong individu untuk melakukan *coping mechanism* melalui *game online* dan ketidakmampuan individu dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Suatu penelitian melaporkan bahwa sebagian besar alasan pemain *game* bermasalah menggunakan *game* adalah sebagai sarana melarikan diri dari perasaan yang tidak menyenangkan atau sebagai sarana *coping mechanism* (Jung-Hye Kwon, Chung-Suk Chung & Jung Lee, 2009). Kondisi stres yang dialami remaja dapat dipicu oleh banyak hal. Konflik dalam keluarga dapat menjadi salah satu yang memicu kondisi stres pada remaja. Ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi di lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar lainnya juga dapat mendorong anak untuk memperoleh kenyamanan dan pengakuan dari tempat lain.

Ketika anak menginjak usia remaja, anak dan orang tua sama – sama memiliki tugas perkembangan baru. Orang tua memiliki tugas untuk mengatur ulang peran dan hubungan antara orang tua dan anak (Laursen dan Collins, 2009). Anak memiliki beberapa tugas perkembangan, salah satunya adalah memiliki hubungan yang lebih matang dengan teman seusianya. Hubungan antar anak dan

orang tua yang baik, kepedulian, dan ikatan emosional yang kuat antara kedua pihak diperlukan untuk memenuhi tugas – tugas perkembangan. Keluarga dengan hubungan emosional dan kelekatan yang baik dapat memunculkan rasa nyaman bagi anggota keluarga, serta dapat mengendalikan keadaan yang mengancam ataupun mengantisipasi hal – hal yang tidak diinginkan (Armsden & Greenberg, 1987). Sebaliknya, bagi keluarga yang tidak memiliki hubungan yang baik atau ikatan emosional yang lemah akan mengalami kesulitan di dalamnya menyebabkan anak merasa tidak nyaman bahkan merasa *stress* ketika berada di lingkungan keluarga. Beberapa remaja yang merasa kurang nyaman di keluarganya akan cenderung berusaha untuk mencari kenyamanan pada tempat lain. Dunia virtual, internet dan *game online* akan menjadi pilihan yang mudah sekali dijangkau bagi mereka pada era digital ini (Milani, Osualdella & Blasio, 2009).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengetahui bahwa keluarga memiliki peran penting dalam menentukan perilaku anak. Terdapat banyak sekali aspek dan bagian penting dalam keluarga yang perlu diperhatikan. Beberapa diantaranya adalah peran, komunikasi, kontrol perilaku, kehangatan dan beberapa aspek lainnya. Berdasarkan teori fungsi keluarga milik Epstein (1978), keluarga dianggap sebagai suatu sistem terbuka yang dapat mempengaruhi dan menentukan perilaku anggota keluarga. Sebagai sistem lingkaran terkecil pada individu, peneliti berpendapat bahwa keluarga seharusnya dapat menjadi tempat yang nyaman dan aman serta dapat membentuk perilaku yang baik pada anak. Epstein (1978) menganggap bahwa fungsi keluarga memiliki peran yang sangat penting pada pembentukan perilaku anak. Epstein (1978) membagi fungsi keluarga menjadi

beberapa aspek, yaitu komunikasi, peran, keterlibatan afektif, respon afektif, kontrol perilaku dan pemecahan masalah.

Beberapa penelitian di luar negeri menyebutkan bahwa fungsi keluarga atau elemen – elemen yang ada di dalamnya memiliki hubungan dengan *internet gaming disorder* pada anak. Hal ini dijelaskan oleh sebuah penelitian terkait *internet gaming disorder* dan fungsi keluarga di Prancis pada tahun 2017 oleh Bonnaire dan Phan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat dan bersifat negatif antara sikap keluarga dan fungsi keluarga pada munculnya *internet gaming disorder* pada anak (Bonnaire, Céline & Phan, Olivier, 2017).

Penelitian lain menemukan bahwa keluarga yang tidak berfungsi secara efektif dapat menjadi hambatan bagi perkembangan dan kematangan mental anggota keluarganya. Hal ini disebabkan oleh hubungan afeksi interpersonal yang terganggu, dan kurangnya kemampuan untuk mengatasi masalah dan menemukan solusi yang tepat. Selain itu, dukungan yang minim dari keluarga, dan tidak mendapat pemenuhan kebutuhan fisik dan psikologis juga dapat menjadi hambatan pada perkembangan dan kematangan mental anggota keluarga yang kemudian menyebabkan mereka menjadi lebih rentan mengalami adiksi pada zat ataupun non zat (Hosseinbor, Bakhsani & Shakiba, 2012).

Da Charlie dkk (2011) dalam penelitiannya di Singapura menemukan bahwa sebagian besar anak dengan kecenderungan adiksi *game* menganggap lingkungan keluarga mereka kurang nyaman dan lebih argumentatif. Da Charlie, Kyung & Khoo (2011) juga menjelaskan bahwa *gamer* yang mengalami kecanduan

memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuanya, berbeda dengan dengan *gamer* yang tidak mengalami kecanduan.

Yen, dkk. (2007) melakukan penelitian terhadap 3.662 sampel remaja. Ia menilai persepsi kepuasan keluarga, frekuensi konflik dalam keluarga dan persepsi sikap orang tua dengan remaja yang memiliki kecanduan zat dan internet. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa konflik yang terjadi di dalam keluarga dengan anggota keluarga yang memiliki adiksi lebih tinggi dari pada keluarga yang tidak memiliki adiksi.

Studi awal juga dilakukan peneliti sebagai upaya untuk dapat lebih memahami kondisi aktifitas *game* di kalangan remaja. Seorang guru di sebuah Sekolah Menengah Atas di Jawa Timur mengatakan bahwa ia sering mengeluh atas banyaknya siswa yang sering bermain *game* selama jam pelajaran dan di luar jam pelajaran. Aktifitas *game online* juga sering dilakukan para siswa hingga larut malam sehingga mereka sering tidur di kelas bahkan sering membolos sekolah. Seorang siswa berinisial F yang duduk di bangku SMA tersebut, yang telah ditemui oleh peneliti mengatakan bahwa ia aktif bermain *game* 6 – 9 jam per hari. Siswa F mengaku sering merasa sakit kepala dan mata berkunang – kunang serta mengalami kesulitan saat ingin mengurangi durasi bermain *game*. Ia mengatakan bahwa ia merasa kurang nyaman saat berada di rumah dan menganggap lingkungan sekolah itu membosankan. Ia mengaku sering membolos untuk bermain *game* di *warnet* bahkan sampai seminggu penuh tanpa diketahui oleh orang tua (F, 2019).

Terlepas dari prespektif anak mengenai fungsi keluarganya, terdapat hal lain yang penting untuk diteliti, yaitu gaya pengasuhan internet atau *internet parenting*

styles. Hal ini didasari oleh ketertarikan peneliti pada ada atau tidaknya hubungan antara masing - masing gaya pengasuhan terhadap internet dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja.

Gaya pengasuhan memiliki dampak yang cukup signifikan bagi perkembangan remaja. Gaya pengasuhan ini juga memainkan peran penting pada penggunaan internet serta teknologi yang menyertainya termasuk permainan *game online*. Gaya pengasuhan terhadap internet atau *internet parenting style* merupakan kombinasi perilaku pengasuhan yang bertujuan untuk mensosialisasikan dan mengontrol penggunaan internet dan teknologi yang menyertainya untuk menghindarkan anak dari dampak negatif internet yang salah satu diantaranya adalah *internet gaming disorder*. *Internet parenting styles* sendiri memiliki 2 dimensi, yaitu kehangatan orang tua dan kontrol orang tua.

Penelitian yang dilakukan oleh Chien Chou dan Yuan-Hsuan Lee pada tahun 2017 menemukan bahwa terdapat keterikatan / hubungan antara *internet parenting styles* dan kecenderungan adiksi internet pada remaja (Chou & Lee, 2017). Chou menjelaskan bahwa keluarga memiliki andil dalam menentukan perilaku anak dalam beraktivitas di internet. Penelitian yang dilakukan di negara Korea menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara adiksi *game* dengan ketidakakuran antara orang tua dengan anak. Penelitian sebelumnya juga mengonfirmasi adanya hubungan negatif yang kuat antara adiksi *game online* dengan supervisi atau kontrol orang tua (Jung-Hye Kwon, Chung-Suk Chung & Jung Lee, 2009).

Sebuah penelitian terkait sebelumnya juga telah dilakukan di Turki. Penelitian ini menemukan bahwa gaya pengasuhan anak yang diasuh dengan keluarga bergaya pengasuhan *authoritarian* dan *authoritative* memiliki ketergantungan yang lebih rendah pada *game online* dibandingkan mereka yang diasuh dengan gaya pengasuhan *permissive* dan *laissez-faire* (Özgür, 2019). Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ozgur (2019), suatu penelitian di Indonesia menemukan bahwa gaya pengasuhan permisif yang diterapkan oleh orang tua dapat mempengaruhi anak mengalami adiksi pada *game online* (Anandari, 2016). Pendapat lain mengatakan bahwa orang tua dengan pola pengasuhan *authoritarian* yang memberikan batasan dan kontrol yang lebih pada anak lebih beresiko dalam menyebabkan anak menjadi *stress* dan mendorong anak mencari kesenangan baru melalui bermain *game*. Hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan di sebuah *warnet* di kota Surabaya bahwa banyak anak yang mengalami kecanduan *game* adalah anak yang mendapatkan pola asuh *authoritarian* (Fuadi, 2017). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa adanya pola asuh *authoritarian* yang cenderung memiliki kontrol tinggi dapat menyebabkan anak mudah tertekan dan stres hingga anak terdorong untuk mencari sarana menghilangkan perasaan – perasaan tidak nyaman tersebut melalui aktivitas *game online*.

Mengingat bahwa *internet gaming disorder* merupakan fenomena yang dianggap serius hingga dimasukkan ke dalam revisi ICD 11 dan sedang dicanangkan untuk dimasukkan ke dalam DSM V versi terbaru, peneliti merasa bahwa penelitian terkait *internet gaming disorder* dengan variabel keluarga

menjadi penting untuk dilakukan. Hal ini berdasarkan suatu asumsi yang mengatakan bahwa sistem keluarga dapat menentukan perilaku anggota keluarga.

Peneliti menyadari bahwa penelitian terkait komponen keluarga dan *internet gaming disorder* seperti kelekatan, pengawasan, komunikasi dan ketidakakuran telah dilakukan beberapa kali di Indonesia maupun di luar negeri. Adapun penelitian terkait dengan fungsi keluarga dan *internet parenting styles* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* sudah pernah dilakukan oleh Bonnaire dan Phan di Prancis dan Ozgur di Turki namun belum pernah dilakukan di Indonesia.

Peneliti juga mempertimbangkan, bahwa budaya dalam konteks keluarga di Indonesia memiliki perbedaan dengan budaya di luar negeri sehingga memungkinkan adanya perbedaan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sejenis masih sangatlah terbatas di Indonesia, sehingga perlu dilakukan penelitian ini untuk memberikan wawasan baru bagi praktisi ilmuwan maupun masyarakat.

Melalui penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara fungsi keluarga yang merupakan kesatuan dari beberapa komponen keluarga dan *internet parenting style* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi dari anak – anak ke dewasa. Anak – anak mulai mengalami beberapa perubahan pada masa ini, mulai dari perubahan biologis, emosional sampai dengan perubahan kognitif. Remaja juga memiliki

beberapa ciri khas seperti munculnya keinginan untuk menyatakan kebebasan dan semakin mudah terpengaruh oleh tren dan teman sebaya.

Remaja memiliki beberapa tugas perkembangan yang harus dipenuhi, seperti mencapai kemandirian emosional dari orang tua ataupun orang dewasa lainnya, serta mencapai tingkah laku yang bertanggung jawab secara sosial. Masa ini juga dinilai sebagai masa kritis, karena mereka sedang berproses untuk membentuk identitas diri dan diterima oleh orang – orang sekitarnya (Erikson, 1968). Remaja memerlukan kemampuan dalam bersosialisasi yang disertai dukungan dari orang – orang terdekatnya termasuk orang tua agar mampu melalui masa ini. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh staf kominfo mengenai *internet parenting* di Indonesia menunjukkan bahwa mayoritas orang tua di Indonesia menerapkan pola asuh tidak acuh atau *laizess fairre* (Dhahir, 2018). Pola asuh tidak acuh dari orang tua dapat memicu anak untuk mencari penerimaan dan tempat nyaman di tempat lain dengan mengikuti *trend* dan perkembangan zaman saat ini, yang salah satunya adalah dengan memainkan *game online*.

Sebuah data dari survei yang dilakukan oleh *Newzoo* melaporkan bahwa pemain *game* di Indonesia pada tahun 2017 berkisar pada 43.7 juta pemain dan akan terus meningkat setiap tahunnya (Newzoo, 2017). Pemain *game online* pada usia 10 hingga 20 tahun menduduki posisi kedua dengan presentasi 36%. Jumlah pemain *game online* di Indonesia yang terus meningkat dapat mengakibatkan meningkatnya potensi adiksi pada permainan *game*.

Game online sebetulnya merupakan salah satu sarana untuk melepaskan rasa penat akan aktivitas sehari – hari atau menghilangkan perasaan – perasaan yang

tidak menyenangkan. Seseorang akan merasa terhibur dengan bermain *game online*. *Game online* akan menjadi masalah, ketika *game online* tersebut dimainkan secara berlebihan dan tidak terkontrol. Dampak permainan *game online* yang berlebihan misalnya adalah rasa mudah lelah, tidak fokus, bahkan *internet gaming disorder* yang kemudian dapat memunculkan dampak buruk lainnya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rosiana (2018) yang berjudul “Perilaku adiksi pada *Game Online* di Surabaya” dengan responden berjumlah 100 remaja menemukan bahwa remaja di Surabaya rata – rata menghabiskan waktu sekurang – kurangnya 5 jam dalam sekali main. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan cenderung mengabaikan aktivitas sehari – harinya seperti dengan membolos sekolah, tidak tidur semalaman, membeli *voucher game online* yang mahal bahkan melakukan tindakan tidak terpuji seperti mencuri uang orang tua dan berbohong.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menjelaskan kecanduan *game online*. Kneer, Rieger, Ivory dan Ferguson (2014) menjelaskan faktor tersebut menjadi 4, yaitu *traits, motives, social setting dan psychological problem*. *Motives* merupakan keinginan individu untuk berkompetisi, berinteraksi, dan melupakan masalah atau perasaan tidak menyenangkan yang dimiliki. *Psychological Problem* meliputi depresi keinginan bunuh diri, defisit perhatian, dan rendahnya penerimaan diri. *Traits* yaitu ketika individu memiliki *self-esteem* yang rendah, *loneliness*, dan stres. *Social setting*, merupakan ketidakmampuan anak melakukan sosialisasi dengan baik, tidak memiliki teman dan kurangnya perhatian dan dukungan dari keluarga (Julia, dkk., 2014).

Perhatian dan dukungan dari keluarga merupakan salah satu faktor penting yang dapat membantu anak memenuhi tugas perkembangannya. Hubungan yang baik antara anak dan orang tua terbukti mampu meminimalisir masalah – masalah yang biasa muncul dalam keluarga. Ketidakakuran antara orang tua dan anak diyakini dapat menyebabkan sebagian anak mengalami stres dan depresi. *Gamer* yang mengalami kecanduan menggunakan *game* sebagai sarana melarikan diri atau sebagai *coping mechanism* dari suasana yang tidak nyaman dari lingkungan sekitarnya (Jung-Hye Kwon, Chung-Suk Chung & Jung Lee, 2009).

Keluarga yang merupakan lingkungan terdekat anak tentu memiliki peran penting dalam perkembangan perilaku anak, khususnya saat anak menginjak usia remaja. Sehingga keluarga yang berfungsi dengan baik juga dapat membentuk perilaku yang baik pada tiap anggota keluarganya. Keluarga yang berfungsi dengan baik dapat mengoptimalkan peran di dalamnya, memiliki komunikasi yang baik, mampu menyelesaikan masalah yang ada, memiliki keterlibatan yang baik antara satu dengan yang lain, saling memberikan perhatian dengan menunjukkan respon antar anggota keluarga dan mampu mengontrol perilaku yang ada dalam keluarga.

Pola asuh memiliki peran yang vital dalam keluarga. Pengasuhan terhadap internet atau yang disebut dengan *internet parenting style* meliputi dua dimensi yaitu kontrol dan kehangatan. Kontrol yang berlebihan dinilai dapat menghambat perkembangan anak (Sulistyo, 2015). Kehangatan yang berlebihan dan perilaku memanjakan anak dari orang tua juga dapat memunculkan perilaku menyimpang pada anak (Anandari, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Ozgur (2019) di Turki, dan Chien Chou dan Yuan-Hsuan Lee (2017) di Taiwan menemukan bahwa terdapat keterikatan atau hubungan yang cukup kuat antara *internet parenting styles* dan kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja.

Berdasarkan pokok pikiran dan referensi di atas penelitian mengenai hubungan antara fungsi keluarga dan *internet parenting styles* dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di Indonesia menjadi penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada masyarakat luas mengenai seberapa penting fungsi keluarga dan gaya pengasuhan dalam perkembangan perilaku anak, serta dapat menjadi acuan intervensi preventif dan kuratif pada anak dengan *gaming disorder* melalui pendekatan keluarga.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan dapat dirumuskan batasan masalah pada penelitian ini. Batasan permasalahan ditentukan agar peneliti dapat lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1.3.1 *Internet Gaming disorder*

Internet gaming disorder didefinisikan sebagai pola perilaku permainan (*game* digital atau *video game*) yang ditandai dengan gangguan kontrol, peningkatan prioritas pada permainan *game* dibandingkan dengan kegiatan lainnya yang berlanjut dan meningkat meski mengalami dampak negatif. Diagnosa *Gaming disorder* dapat ditetapkan oleh ahli ketika individu memiliki tingkat keparahan cukup yang dapat mengakibatkan penurunan fungsi pribadi, keluarga,

sosial, pendidikan, pekerjaan dan bidang fungsi lainnya. Adapun beberapa aspek yang akan diukur adalah *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict dan relapse*.

Jenis *game* yang digunakan adalah *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)*. Jenis *game* ini harus terhubung dengan internet dengan pemain yang dapat bermain dalam skala besar dan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya (Barnett & Coulson, 2010).

1.3.2 Fungsi Keluarga

Fungsi keluarga pada penelitian ini merujuk pada teori *McMaster Model Family Functioning*. Fungsi keluarga didefinisikan sebagai suatu sistem yang menjelaskan sejauh mana interaksi keluarga dalam menjalankan tugas – tugasnya dengan tetap mengupayakan dan mempertahankan kesejahteraan tiap anggota keluarga. Keluarga didefinisikan sebagai suatu sistem terbuka yang terdiri dari sub sistem yang saling terhubung antara satu sama lain. Salah satu asumsi dasar dalam teori ini adalah keluarga merupakan faktor penting yang mempengaruhi dan menentukan perilaku anggota keluarga. Teori ini memiliki beberapa dimensi di dalamnya, seperti komunikasi, pembagian peran, pemecahan masalah, kontrol perilaku, keterlibatan afektif (meliputi batasan dalam keluarga), dan respon afektif (Epstein, Baldwin & Bishop, 1983).

1.3.3 Internet Parenting Styles

Internet parenting styles, sebagai variabel ketiga menurut Clark (2011) merupakan penerapan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam mengurangi dampak negatif yang mungkin dapat dihasilkan dari teknologi

informasi dan komunikasi. *Internet parenting styles* memiliki 2 dimensi yaitu kontrol dan kehangatan orang tua.

1.3.4 Remaja

Subjek pada penelitian ini adalah remaja. Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Santrock (1996) usia remaja berkisar pada 12 hingga 21 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan subyek dari seluruh remaja di negara Indonesia. Data yang sudah terkumpul kemudian diseleksi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pengambilan sampel remaja ditetapkan dari data yang menunjukkan bahwa jumlah *gamer* remaja di Indonesia sangat banyak dan dari beberapa kasus adiksi game pada remaja yang sudah diangkat oleh media. Peneliti juga mempertimbangkan tahap perkembangan dan ciri remaja yang memiliki emosi kurang stabil dibandingkan orang dewasa serta tahapannya dalam pencarian identitas.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara Fungsi Keluarga dengan Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada Remaja?
2. Apakah terdapat hubungan antara dua dimensi *Internet Parenting Styles* dengan Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada Remaja?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara Fungsi Keluarga dan Dua Dimensi *Internet Parenting Styles* dengan Kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada Remaja.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna untuk penelitian selanjutnya, dapat memberikan wawasan yang baru bagi peneliti dan pihak-pihak lain dalam memahami hubungan antara fungsi keluarga dan gaya pengasuhan dengan kecenderungan *Internet Gaming Disorder* pada remaja. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu psikologi dalam bidang psikologi klinis dan perkembangan serta bidang psikologi lainnya sebagai kajian ilmiah dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi seluruh masyarakat Indonesia khususnya bagi orang tua dan pemerhati anak sebagai sumber informasi dalam mendampingi remaja selama melewati masa perkembangannya dan untuk memahami betapa pentingnya fungsi keluarga dan gaya pengasuhan internet pada perkembangan perilaku anak saat remaja. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk merumuskan penelitian selanjutnya dan intervensi pada remaja melalui pendekatan keluarga atau dengan mengoptimalkan fungsi keluarga.