

## HUBUNGAN *PROBLEMATIC ONLINE GAME USE* DENGAN POLA ASUH PADA REMAJA

Juandika Tri Sulistyono<sup>1</sup>,  
Evanytha,  
Vinaya

Fakultas Psikologi  
Universitas Pancasila  
Jl. Srengseh Sawah, Jagakarsa  
Jakarta 12640, Indonesia

<sup>1</sup>e-mail: tridentkid11@gmail.com

**Abstract**—Development of entertainment feature over the internet gives some positive and negative impacts for the users. One of the negative outcomes is the over engagement in the excessive use of online games that create psychological, social, school and work difficulties in a person's life is known as *Problematic Online Game Use (POGU)*. This research aimed to explore the correlation between parenting style and *Problematic Online Game Use (POGU)*. The participants for this research are 200 Indonesian adolescents, ranging from 14 to 24 years old. The term *POGU* in this research was based on the study conducted by Kim and Kim (2010). An Indonesian version of *Problematic Online Game Use Scale* and questionnaire to measure parenting style were employed to collect the data. The results of this study indicated that there was a significant relationship between authoritative parenting and *POGU*, whereas no significant relationship was found between the other three types of parenting, namely: authoritarian, permissive, and neglected to *POGU*. This study showed higher tendency of *Problematic Online Game Use* among adolescents with authoritative type of parenting, compared with authoritarian, permissive, and neglected type of parenting.

**Keywords:** parenting style; *Problematic Online Game Use (POGU)*; adolescence

**Abstrak**—Fitur hiburan yang berkembang seiring dengan perkembangan internet memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunanya. Salah satu dampak negatifnya ialah munculnya perilaku bermain *game online* sampai batas ia menciptakan dampak psikologis, sosial, sekolah, dan bekerja sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan seseorang dikenal dengan istilah *Problematic Online Game Use (POGU)*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara pola asuh yang diberikan orang tua pada remaja dengan *Problematic Online Game Use (POGU)*. Partisipan penelitian ini adalah remaja Indonesia yang berusia 14-24 tahun, sebanyak 200 orang. *POGU* dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang teori Kim & Kim (2010). Alat ukur yang digunakan adalah *Problematic Online Game Use Scale* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia serta alat ukur pola asuh yang diadopsi dari penelitian Chandi (2007). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh

*authoritative* dan POGU, sedangkan tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara tiga tipe pola asuh lainnya yaitu *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected* dengan POGU. Penelitian ini menunjukkan tingginya kecenderungan *Problematic Online Game Use* pada remaja dengan pola asuh *authoritative*, dibandingkan dengan pola asuh *authoritarian*, *permissive*, dan *neglected*.

**Kata kunci:** pola asuh; *Problematic Online Game Use* (POGU); remaja

## PENDAHULUAN

### *Latar Belakang*

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa dampak tersendiri terhadap perkembangan remaja. Salah satunya terkait dengan teknologi internet yang dapat menghubungkan penggunaannya di berbagai belahan bumi. Internet merupakan suatu media komunikasi yang saat ini memudahkan bagi seluruh masyarakat untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Laquey & Tracy (1997) mengemukakan bahwa misi awal internet adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat-keras komputer yang mahal. Internet menyediakan fitur-fitur seperti WWW (*World Wide Web*), e-mail (*Electronic Mail*), FTP (*File Transfer Protocol*), *Newsgroup*, *mailing list*, *Gopher*, *Chat Group*, dan sebagainya.

Seiring perkembangannya, internet juga menyediakan fitur-fitur hiburan seperti *video game* atau *game online*. Adams & Rollings (dalam Imanuel, 2009) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Remaja merupakan pangsa pasar *game online* yang cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan pernah bermain *game online* (Pew Internet & American Life Project, 2003). Penelitian di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun bermain permainan komputer, *web*, *portable*, dan konsol (Pew Internet & American Life Project, 2008). Yee (2002), dalam penelitiannya yang terkait dengan adiksi terhadap internet, menyatakan bahwa permasalahan yang terkait dengan internet (termasuk juga dengan *game online*) dalam kehidupan nyata ini dapat menimbulkan masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Contoh permasalahan akademis terlihat pada remaja berusia 12 sampai 19 tahun adalah kecenderungan mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online* (Griffiths, Davies & Chappell, dalam Griffiths, 2009). Tidak hanya sampai di situ, masalah ini bahkan dapat menyebabkan kematian seperti yang pernah terjadi di Taiwan. Seorang pemuda dari Taiwan bernama Chong Rong-yu yang berusia 23 tahun, ditemukan terbujur kaku di suatu kafe internet (“*Lagi, Gamer Ditemukan Meninggal*,” 2012). Pemuda ini diduga memiliki jantung yang lemah dan meninggal akibat kelelahan setelah bermain *game online non-stop* selama 23 jam.

Pada perkembangannya banyak penelitian yang khusus membahas mengenai *game online*. Namun terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk meneliti dampak negatif dari *game online* seperti “*Online Game Addiction*”, “*Pathological Online Game Use*”, “*Online Game Addictive Behaviour*”, dan “*Problematic Online Game Use (POGU)*”. Hal tersebut menunjukkan adanya ketidaksepakatan mengenai istilah yang digunakan pada literatur-literatur dalam mendefinisikan dampak negatif dari *game online*. Istilah adiksi yang digunakan dalam penelitian penggunaan internet dan fitur didalamnya juga dipertanyakan. Menurut Hance & Brown (dalam Kim & Kim, 2010) istilah adiksi kurang tepat untuk menggambarkan dampak negatif dari *game online* karena menurut DSM IV-TR adiksi lebih terkait dengan penyalahgunaan zat dan perilaku patologis seperti berjudi. Menurut Kim & Kim (2010) *game online* memiliki ciri yang berbeda dibandingkan ciri patologis seperti yang diungkapkan di dalam DSM IV-TR. Hal ini karena di dalam *game online* terdapat interaksi sosial yang diduga merupakan daya tarik utama seseorang bermain *game online*.

POGU secara umum didefinisikan sebagai perilaku bermain *game online* sampai batas ia menciptakan dampak psikologis, sosial, sekolah, dan bekerja sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan seseorang (Charlton & Danforth, dalam Kim & Kim, 2010). Sementara itu, dalam penelitian ini definisi POGU merujuk pada Kim & Kim (2010), yaitu “*to describe people who engage in the excessive use of online games which results in negative outcomes.*” Dari definisi di atas dapat dilihat bahwa POGU merupakan gambaran orang-orang yang menggunakan internet secara berlebihan dan dampak negatif yang dihasilkannya. Menurut Kim & Kim (2010) seseorang yang mengalami gejala perilaku terkait dengan penggunaan *game online* (POGU) menunjukkan gejala sebagai berikut: (a) meningkatnya investasi dan sumber daya yang berkaitan dengan *game* tersebut, (b) perasaan bahagia ketika bermain, (c) peningkatan toleransi terhadap efek dari *game online*, (d) kehilangan kendali dan penyangkalan pada perilaku problematis, dan (e) lebih memilih pengalaman hidup di dunia virtual dibandingkan dunia nyata.

Penelitian terkait POGU ini masih sangat terbatas. Penelitian sebelumnya menemukan hubungan antara POGU dengan kepuasan hidup, *academic self-efficacy*, kecemasan dan *loneliness* (Kim & Kim, 2010). Faktor lain yang peneliti anggap berhubungan dengan POGU adalah peran pengawasan yang dilakukan pada remaja untuk menekan kemungkinan negatif yang mungkin timbul akibat perkembangan teknologi khususnya *game online*. Ditinjau dari faktor pembentuk perilaku remaja di masyarakat, salah satu faktor yang diperkirakan memiliki pengaruh penting adalah pola asuh. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkap oleh Graham (dalam Nakken, 1996) bahwa pembentukan perilaku dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga, serta pengaruh budaya dan sosial. Faktor keluarga meliputi cinta, pola asuh, pembekalan kecakapan hidup, sedangkan pengaruh budaya dan sosial meliputi *role model*, pendidikan, agama, norma, dan tekanan teman sebaya. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu bersama teman sebaya dan lebih sedikit dengan keluarga, akan tetapi sebagian besar nilai-nilai dasar remaja tetap lebih dipengaruhi oleh nilai-nilai orangtua mereka dibandingkan dengan yang mereka sadari (Offer & Church, dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2009).

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa nilai-nilai yang ditanamkan oleh keluarga khususnya orangtua tentu saja tercermin dalam pola asuh yang diterapkan oleh keluarga tersebut, sehingga peneliti berasumsi bahwa POGU berhubungan dengan pola asuh. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara pola asuh dengan *Problematic Online Game Use (POGU)* pada remaja.

Hipotesa dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara *Problematic Online Game Use (POGU)* dengan pola asuh (*Authoritative, Authoritarian, Permissive, Neglected*) pada remaja.

### **Game Online**

*Game online* merupakan permainan yang diciptakan untuk berinteraksi antar pemain melalui jaringan internet. Adams & Rollings (dalam Imanuel 2009) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Jadi *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game* yang dimainkan banyak pemain dengan menggunakan koneksi internet sebagai sarana berinteraksi. *Game online* terbagi dalam beberapa jenis. Edinn (dalam Imanuel 2009) mengelompokkannya sebagai berikut:

- **Massively Multiplayer Online Role Play Game (MMORPG)**, merupakan *game online* yang paling sering dimainkan. Umumnya berfokus pada penggunaan “persona” (karakter atau *avatar*) dalam latar dunia fiksi (tidak nyata). *Game* dengan genre ini mengedepankan situasi riil dari kehidupan nyata yang dituangkan ke dalam sebuah *video game* interaksi, dimana pemain dapat berkomunikasi secara langsung melalui *avatar* mereka dengan pemain lain. Dalam *game* ini juga disediakan fitur-fitur lain seperti *trading system* dimana pemain dapat bertransaksi dengan pemain lain, fasilitas pembentukan kelompok (*party, guild, atau alliance*), dan arena untuk menguji kemampuan bertarung *avatar* mereka atau biasa disebut *Player versus Player (PvP)*.
- **Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game (BBMMORPG)**, merupakan jenis *game online* yang serupa dengan MMORPG, hanya saja dimainkan melalui suatu *web* sebagai sistem operasinya.
- **Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)**, merupakan *game* yang serupa dengan jenis *game* “*first person shooter*” yaitu *game* dengan aksi sudut pandang orang pertama pada *game* konsol. Bedanya adalah *game* ini memiliki skala yang jauh lebih besar dan aspek yang serupa dengan MMORPG, seperti nilai pengalaman.
- **Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)**, memiliki kekhasan berupa penggunaan waktu yang sama dengan kenyataan serta menekankan pada perencanaan pergerakan seluruh pasukan pada satu atau beberapa peta wilayah.

- **Massively Multiplayer Online Social Game (MMOSG)**, menekankan pada interaksi dalam komunitas melebihi aspek-aspek lainnya.
- **Massively Multiplayer Online Collectible Card Game (MMOCCG)**, merupakan bentuk baru dari *game online* yang merupakan versi digital dari permainan kartu populer.
- **Simulator**, merupakan jenis terakhir dari MMOG atau *game online*. MMOG didesain semirip mungkin dengan kenyataan dan menyediakan lingkungan yang lebih aman bagi seorang pemain untuk melakukan suatu kegiatan yang berbahaya atau kegiatan yang mahal di dunia nyata.

Penelitian ini secara khusus membahas tentang MMORPG karena jenis *game* ini dapat memperlihatkan sisi tradisional *videogame*, dimana pemain bermain sendiri (solo) dan dapat melakukan interaksi melalui internet. Selain itu MMORPG sudah menjadi bentuk umum dari *game online* saat ini, karena lebih dari 99% pasar saham seluruh *game online* di Korea adalah MMORPG (Korea Game Industry Agency, dalam Kim & Kim, 2009). Data ini digunakan karena Korea adalah *publisher game online* terbesar di dunia, yang menjadi acuan dari perkembangan *game online*.

### **Problematic Online Game Use (POGU)**

Awalnya banyak istilah yang digunakan untuk mengaitkan penggunaan *game online* dan dampak negatifnya, diantaranya “*Online Game Addiction*”, “*Pathological Online Game Use*”, “*Online Game Addicted Behavior*” dan “*Problematic Online Game Use*”. Istilah yang paling sering digunakan dalam hal ini adalah adiksi pada internet (*internet addiction*), dimana perlakuan yang ditunjukkan serupa dengan orang-orang yang mengalami gangguan kendali impuls (Kim & Kim, 2010). Namun Hance & Brown (dalam Kim & Kim, 2010) berpendapat bahwa konsep adiksi yang digunakan untuk menjelaskan penggunaan berlebihan *game online* menjadi serupa dengan penjelasan adiksi pada konsumsi zat. Hal tersebut kemudian menjadi kontroversi karena tidak sesuai dengan konsep adiksi menurut DSM IV-TR yang merujuk adiksi kepada penggunaan obat-obatan maupun zat, sehingga dibutuhkan istilah lain tanpa menggunakan istilah adiksi. Berdasarkan pertimbangan hal itulah *Problematic Online Game Use* kemudian diperkenalkan untuk menggambarkan orang-orang yang terkait dengan penggunaan *game online* yang berlebihan sehingga memberi dampak negatif. Secara umum, Charlton & Danford (dalam Kim & Kim, 2010) mendefinisikan POGU sebagai perilaku bermain *game online* yang menyebabkan gangguan pada aspek psikologis, sosial, dan pekerjaan atau sekolah.

Berdasarkan beberapa hasil studi dari POGU dilakukan oleh Kim & Kim (2010), dimensi POGU adalah sebagai berikut: a) *euphoria*, perasaan bahagia ketika bermain *game online*, b) masalah kesehatan, peningkatan toleransi terhadap efek dari *game online*, c) konflik, meningkatkan investasi dan sumber daya yang berkaitan dengan *game* tersebut, d) kegagalan mengendalikan diri, kehilangan kendali dan penyangkalan pada perilaku problematis, dan e) pengalaman hubungan *virtual*, lebih memilih pengalaman hidup di dunia *virtual* dibandingkan di dunia nyata.



## **Pola Asuh**

Baumrind (dalam Berk, 2002), mengemukakan dua hal yang membentuk pola asuh orangtua yaitu: *demandingness* dan *responsiveness*. *Demandingness* menjelaskan bagaimana orangtua menetapkan standar berkaitan dengan kontrol perilaku, sedangkan *responsiveness* merupakan respon orangtua terhadap anaknya, berkaitan dengan kehangatan dan dukungan. Kedua hal tersebut bertujuan membentuk kepribadian anak khususnya tanggung jawab, disiplin, dan pola sikap terhadap orang lain ketika berinteraksi di masyarakat.

Berdasarkan definisi dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh adalah suatu bentuk penerapan standar dan respon orangtua terhadap anak untuk membentuk kepribadian yang bertanggung jawab, disiplin, dan mampu berinteraksi di lingkungan sosial dengan baik.

Baumrind (dalam Santrock, 2007) kemudian membagi pola asuh dalam empat kelompok, yaitu: *Authoritative (Democratic)*, *Authoritarian (Adult-centered)*, *Permissive (Child-centered)* dan *Neglected*.

**Authoritative.** Tipe pola asuh ini merupakan gabungan dari dimensi *demandingness* dan dimensi *responsiveness* yang tinggi. Pola asuh *authoritative* adalah gaya yang bersifat mendorong remaja agar mandiri namun masih membatasi dan mengendalikan aksi-aksi mereka. Orangtua dengan pola asuh ini memberikan kesempatan untuk berdialog secara verbal. Remaja yang dibesarkan dengan pola asuh *authoritative* biasanya mandiri dan memiliki tanggung jawab sosial.

**Authoritarian.** Tipe pola asuh ini merupakan gabungan antara dimensi *demandingness* yang tinggi dan dimensi *responsiveness* yang rendah. Pola asuh *authoritarian* bersifat menghukum dan membatasi. Orangtua dengan pola asuh ini berusaha agar remaja mengikuti pengarahan yang diberikan dan menghormati pekerjaan dan usaha-usaha yang diberikan orangtua. Remaja yang dibesarkan pola asuh ini sering kali cemas dengan perbandingan sosial, kurang inisiatif dan memiliki keterampilan berkomunikasi yang buruk.

**Permissive.** Tipe pola asuh ini merupakan gabungan antara dimensi *responsiveness* yang tinggi dan *demandingness* yang rendah. Pola asuh *permissive* adalah sebuah gaya dimana orangtua tidak terlibat dalam kehidupan remaja. Orangtua yang permisif umumnya tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua mereka melakukan pengasuhan, tetapi menghindari untuk melakukan kontrol (Colbert & Martin, 1997). Anak yang diasuh dengan pola asuh permisif, cenderung impulsif dan agresif, selain itu mereka juga kurang dapat bertanggung jawab dan kurang dapat mandiri (Boyd & Bee, 2006).

**Neglected/Uninvolved.** Tipe pola asuh ini merupakan gabungan antara dimensi *responsiveness* dan *demandingness* yang rendah. Pola asuh ini adalah pola asuh dimana orangtua yang menerapkan tidak melakukan kontrol sama sekali kepada anaknya karena mereka menolak anaknya ataupun sudah tidak memiliki waktu dan tenaga untuk anaknya karena permasalahan hidup mereka. Anak-anak dari pola asuh *uninvolved* cenderung tidak memiliki kompetensi baik secara sosial maupun akademik.

## METODE

### **Partisipan**

Partisipan penelitian ini adalah 200 remaja (134 laki-laki dan 66 perempuan) yang berada pada rentang usia 12-24 tahun dan bermain *game online* (MMORPG).

### **Desain**

Penelitian ini merupakan penelitian non eksperimental karena tidak dilakukan manipulasi terhadap variabel bebas. Variabel yang diteliti adalah *Problematic Online Game Use* dan pola asuh.

### **Prosedur**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *accidental sampling*. Menurut Guilford & Fruchter (1978) pengertian *accidental sampling* adalah teknik yang digunakan untuk jumlah sampel yang paling tersedia. Teknik ini digunakan untuk memenuhi karakteristik subjek dan memudahkan dalam akses pengumpulan data. Proses pengumpulan data dimulai dengan mencari subjek penelitian menggunakan media *online* yaitu *google document* yang bertujuan untuk memperluas dan mempermudah penyebaran data.

### **Instrumen**

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner. Pengukuran variabel POGU menggunakan *Problematic Online Game Use Scale* (Kim & Kim, 2010). Skala POGU terdiri dari 20 item dan merupakan skala yang bersifat uni dimensional. Pada awalnya alat ukur ini diperoleh dalam bentuk bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Setelah itu dilakukan *expert judgement* oleh ahli yang dianggap cukup memahami konstruk penelitian ini. Setelah melalui uji validitas dan reliabilitas diperoleh 17 item untuk skala POGU dengan nilai koefisien alpha sebesar 0,715.

Pengukuran variabel pola asuh menggunakan kuesioner yang telah disusun dan diadaptasi oleh Chandi (2007). Kuesioner ini sudah dibuat dalam bentuk bahasa Indonesia sehingga tidak memerlukan penerjemahan kembali. Alat ukur ini dibuat berdasarkan teori komponen penyusun *pola asuh* yang dikemukakan oleh Baumrind (dalam Berk, 2002), yang terdiri dari 40 item yang dipisah kedalam dua bagian, yaitu bagian pertama untuk dimensi *demandingness* sebanyak 20 item ( $\alpha = 0,808$ ) dan bagian kedua untuk dimensi *responsiveness* sebanyak 20 item ( $\alpha = 0,893$ ).

Keseluruhan item dari kedua kuesioner ini kemudian diuji keterbacaannya untuk diperbaiki dan disesuaikan agar lebih mudah dipahami oleh subjek. Kuesioner kemudian diujicobakan pada 44 subjek untuk melihat seberapa baik item tersebut dapat mengukur konstruk yang akan diukur.

**Teknik Analisis**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis perhitungan korelasi *Pearson*, untuk melihat hubungan antara kedua variabel yang dimiliki. Teknik ini merupakan salah satu teknik untuk mencari korelasi dan membuktikan hipotesa dua variabel atau lebih.

**ANALISIS DAN HASIL**

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh *authoritative* dan POGU. Nilai *r* hitung pada tipe pola asuh *authoritative* dan POGU adalah sebesar .287 dengan  $N=84$  ( $df=N-2$ ) dan  $r_t = .217$  pada taraf signifikansi 0.01, maka hubungan antara kedua variabel tersebut dapat dikatakan signifikan. Dengan demikian hipotesa alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara variabel *authoritative* dan POGU diterima dan  $H_0$  ditolak.

Pada tipe pola asuh *authoritarian*, diperoleh nilai *r* hitung pada tipe pola asuh *authoritarian* dan POGU adalah sebesar .002 ( $r_t = .250$ ), maka hubungan antara kedua variabel tersebut tidak signifikan pada taraf signifikansi 0.01.

Pada tipe pola asuh *permissive*, diperoleh nilai *r* hitung pada korelasi antara tipe pola asuh *permissive* dan POGU sebesar .260 ( $r_t = .304$ ), maka hubungan antara kedua variabel tersebut tidak signifikan pada taraf signifikansi 0.01.

Terakhir, pada pola asuh *neglected*, diperoleh nilai *r* hitung pada tipe pola asuh *neglected* dan POGU adalah sebesar -.062 ( $r_t = .532$ ). Hasil perhitungan tersebut menunjukkan hubungan antara kedua variabel tersebut tidak signifikan pada taraf signifikansi 0.01.

Tabel 1.  
*Hubungan POGU dengan Pola Asuh*

	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>
<i>Authoritative</i>	0.287	0.217
<i>Authoritarian</i>	-0.002	0.250
<i>Permissive</i>	0.260	0.304
<i>Neglected</i>	-0.062	0.532

**DISKUSI**

Tipe pola asuh yang memiliki kaitan signifikan dengan POGU adalah tipe pola asuh *authoritative*. Tipe pola asuh *authoritative (democratic)* adalah tipe pola asuh yang memiliki dimensi *demandingness* dan *responsiveness* yang tinggi. Menurut Hetherington & Parke (1999) orangtua dengan dimensi



*responsiveness* atau emosi yang tinggi adalah orangtua yang memiliki karakteristik responsif, hangat, dan mementingkan kebutuhan anak, sehingga anak-anak yang diasuh dengan pola asuh *authoritative (democratic)* akan cenderung memiliki pribadi yang mandiri, memiliki hubungan baik dengan teman-temannya, mempunyai minat terhadap hal baru, dan kooperatif terhadap orang lain, karena anak diberikan kebebasan untuk mengambil keputusan dan sedikit menggunakan hukuman untuk mengembangkan disiplin. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menduga bahwa keterkaitan antara POGU dan tipe pola asuh *authoritative* adalah karena jenis *game online* MMORPG menyediakan ruang yang cukup besar bagi anak untuk berekspresi membangun hubungan dengan orang lain dengan metode baru di dalam *game online*. Hal tersebut terjadi karena *game online* menyediakan fitur-fitur yang mendukung eratnya hubungan sosial seperti *chat party* (grup), *guild* (organisasi), *trading system* (sistem jual-beli), hingga ikatan sosial seperti *character wedding feature* (fitur pernikahan pada karakter) untuk beberapa *game online* (Edinn dalam Imanuel, 2009). Menurut Choi & Kim (dalam Kim & Kim, 2010) setiap pengguna *game online* dimungkinkan bertemu dalam ranah virtual, dimana pertemuan dan interaksi mereka dengan pemain lain dalam suatu jaringan mungkin menjadi daya tarik terkuat dalam permainan *game online*. Selain itu menurut Choi & Shai (dalam Kim & Kim, 2010) pemain *game online* juga menginisiasikan dan membina hubungan interpersonal yang konstruktif pada situasi *game* tersebut, *avatar* atau karakter dalam permainan merepresentasikan identitas dari pengguna pada orang lain, sehingga pemain dapat tumbuh dan merasa berada di dalam suatu bentuk kelompok sosial virtual.

Anak yang dibesarkan dalam pola asuh yang *authoritative* juga memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan lebih mandiri. Anak-anak ini juga lebih dapat memenuhi permintaan orangtua mereka dan memiliki sifat altruistik, memiliki nilai yang bagus serta motivasi berprestasi yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak dari pola asuh lainnya (Boyd & Bee, 2006). Karakteristik *game online* memungkinkan memenuhi kebutuhan mereka akan berprestasi karena cenderung memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Dibutuhkan kemampuan lebih untuk membangun karakter yang ideal di dalam permainan *game online* agar mampu bersaing di dalam permainan, baik secara sosial maupun intelektual karena secara umum *game online* merepresentasikan kehidupan dunia nyata yang dituangkan ke dalam bentuk permainan (Kim & Kim, 2010).

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### ***Simpulan***

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari keempat tipe pola asuh (*authoritative, authoritarian, permissive, neglected*) hanya ditemukan satu tipe pola asuh yang memiliki hubungan signifikan dengan *Problematic Online Game Use* yaitu tipe pola asuh *authoritative*.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah jumlah sampel tiap tipe pola asuh tidak cukup merata, serta dalam hal kontrol dan seleksi penggunaan media kuesioner *online*. Penelitian selanjutnya dapat

lebih berfokus pada partisipan dengan penggunaan *game online* yang disebabkan akibat dari tekanan teman sebaya (*peer pressure*), yang dapat lebih memperkaya hasil penelitian ini. Selain itu, terdapat perbedaan cara pengambilan data pada tahap uji coba dan pengambilan data untuk kepentingan uji hipotesa. Pada saat uji coba, peneliti melakukan pengambilan data secara langsung dengan memberikan kuesioner pada responden yang disertai penjelasan tujuan dan pengisian kuesioner, sedangkan pada saat *field*, kuesioner disebar dengan menggunakan media online sehingga ada kemungkinan subjek tidak bisa untuk bertanya secara langsung apabila ada item yang sulit dipahami. Oleh karena itu diharapkan cara penyebaran kuesioner pada tahap uji coba dan *field* menggunakan prosedur yang sama (semua dilakukan secara online).

### **Saran**

Saran praktis yang dapat diberikan bagi orangtua adalah agar orangtua menerapkan pola asuh secara fleksibel dan tidak hanya menggunakan bentuk pola asuh tertentu seperti *authoritative*, khususnya dalam hal penggunaan *game online*. Orangtua disarankan memberikan kontrol yang ketat dalam hal penggunaan teknologi *game online* dan mengawasi pola bermain *game online* anak agar pengaruh POGU pada remaja dapat ditanggulangi. Orangtua juga perlu memberikan pengertian kepada anak tentang dampak yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan *game online* yang berlebihan.

## **REFERENSI**

- Berk, L.E.(2002). *Child Development* (5thed.). Belmont, CA: Pearson.
- Boyd, D. & Bee, H. (2006). *Lifespan Development*. Boston, MA: Pearson Education.
- Chandi, S. C. (2007). *Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Perilaku Seksual Remaja dalam Berpacaran* (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Depok.
- Colbert, K. K. & Martin, C. A. (1997). *Parenting: A Life Span Perspective*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Griffiths, M. (2009). *Online Computer Gaming: Advice for Parents and Teacher*. Ditemu kembali dari <http://www.sheu.org.uk/publications/eh/eh271mg.pdf>
- Guilford, J.P. & Fruchter, B. (1978). *Fundamental Statistics in Psychology and Education* (6th ed.). New York, NY: McGraw Hill.
- Hetherington, E. M. & Parke, R. D. (1999). *Child Psychology: A Contemporary Viewpoint* (5<sup>th</sup> ed.). Boston, MA: McGraw-Hill.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online* (Tesis tidak dipublikasikan). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Depok.

- Kim, M. G. & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent, and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Journal of Computer and Human Behaviour*, 26, 389-398.
- Lagi, Gamer ditemukan meninggal di depan komputer. (2012, July 2). *Kompas*. Ditemu kembali dari <http://tekno.kompas.com/read/2012/02/07/08305248/lagi.gamer.ditemukan.meninggal.di.depan.komputer>.
- Laquey, & Tracy. (1997). *Sahabat internet: Pedoman bagi Pemula untuk Memasuki Jaringan Global*. Ditemu kembali dari <http://www.usembassyjakarta.org/download/sahabat.pdf>
- Nakken, W.A. (1996). The duration and frequency of internet use in a nonclinical sample: Suicidality, behavioural problems and treatment histories. *Psychotherapy: Theory, Research, Practive, Training*, 40, 125-135.
- Papalia, D., Olds, S.W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development* (10thed.). New York, NY: McGraw Hill.
- Pew Internet & American Life Project. (2003). *Let the Games Begin: Gaming Technology and entertainment among college students*. Ditemu kembali dari [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_College\\_Gaming\\_Reporta.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf)
- Pew Internet & American Life Project. (2008). *Teens, Video Games, and Civics*. Ditemu kembali dari [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Teens\\_Games\\_and\\_Civics\\_Report\\_FINAL.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Games_and_Civics_Report_FINAL.pdf)
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. Ditemu kembali dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.