

**HUBUNGAN POLA ASUH PERMISIF DENGAN  
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME*  
*ONLINE MOBILE LEGENDS*: BANG BANG  
PADA REMAJA AWAL**



**SKRIPSI**

**Oleh :**

**ARDI PRASETIA WIDI**

**1831080043**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM FAKULTAS  
USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG**

**2023**

**HUBUNGAN POLA ASUH PERMISIF DENGAN  
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
*MOBILE LEGENDS* PADA REMAJA AWAL**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Untuk  
Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi Islam (S.Psi)**

**Oleh :**

**ARDI PRASETIA WIDI**

**1831080043**

**PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM**

**PEMBIMBING 1 : ABD. QOHAR, M. SI**

**PEMBIMBING 2 : MUSTAMIRA SOFA SALSABILA, S.PSI, M.SI**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/ 2023 M**

## ABSTRAK

Remaja awal adalah seseorang individu yang baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, salah satunya yaitu saat remaja bermain *game online* dimana remaja yang menggunakan *game* secara berlebih, Disini peran pola asuh orang tua sangatlah penting pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama bagi remaja untuk belajar oleh karena itu orang tua memegang peran penting dalam pembentukan sikap remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola asuh permisif dengan kecenderungan *game online mobile legends* bang bang pada remaja awal.

Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif, Penelitian ini dilakukan pada SMPN 21 Bandar Lampung kelas 8 angkatan 2022-2023 jumlah populasi 192 siswa. Teknik pengambilan sampling menggunakan metode *purposive sampling* menggunakan pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala pola asuh permisif dengan menggunakan bantuan program aplikasi *JASP 16.0*. Hasil hipotesis dari penelitian ini yaitu pola asuh permisif dengan kecenderungan *game online* mempunyai hubungan positif dan signifikan dengan nilai (R) sebesar 0,603 dengan nilai koefisien ( $R^2$ ) sebesar 0.364 dengan nilai signifikansi  $p < 0,001$  dengan nilai persentase sebesar 36,4% sebagai sumbangan efektif dari variable bebas yang mempengaruhi variable terikat.

**Kata kunci :** Pola Asuh Permisif, Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardi Prasetya Widi  
NPM : 1831080043  
Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang Pada Remaja Awal” merupakan hasil karya peneliti dan bukan hasil plagiasi dari karya orang lain. Apabila menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bandar Lampung, 25 September 2023

Menyatakan,



**ARDI PRASETIA WIDI**

**NPM. 1831080043**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA PROGRAM**  
**STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmih Sukarame Bandar Lampung (35131)

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Hubungan Pola Asuh Permissif Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Pada Remaja Awal

**Nama** : ARDI PRASETIA WIDI

**NPM** : 1831080043

**Program Studi** : Psikologi Islam

**Fakultas** : Ushuluddin dan Studi Agama

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah  
 Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Ahd. Oohar, M.Si**  
 NIP. 19710312700501105

**Mustamira Sofa Salsabila, S. Psi, M.Si**  
 NIDN. 2021099002

Mengetahui,  
**Ketua Program Studi Psikologi Islam**

**Drs. M. Nursalim Malay, M.Si**  
 NIP. 1963010119990310





KEMENTERIAN AGAMA  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA PROGRAM**  
**STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmim Sukarame Bandar Lampung (35131)

**PENGESAHAN**

Skrripsi dengan judul **"Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Mobilelegends Bang Bang Pada Remaja Awal"** disusun Oleh **Ardi Prasetya Widi NPM 1831080043**, Program Studi: Psikologi Islam. Telah di ajukan dalam sidang munaqosah di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komuniiasi UIN Raden Intan Lampung pada Hari/ Tanggal **Jumat, 15 Desember 2023, pukul 10:00-11:30 WIB**

**TIM PENGUJI**

- Ketua** : **DRS.H.M. NURSALIM MALAY, M.SI** 
- Sekretaris** : **ANGGA NATALIA, M.I.P** 
- Penguji Utama** : **IIN YULIANTI, MA** 
- Penguji Pendamping I** : **ABD. QOHAR, M. SI**
- Penguji Pendamping II** : **MUSTAMIRA SOFA SALSABILA, S.PSI, M.SI** 

Mengetahui  
**Dekan Fakultas Ushuluddin**

**DR. AHMAD ISNAENI, MA**  
 NIP. 197403302000031001



## MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: "Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh karena itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar" Q.S An-nisa: 9



## PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang istimewa ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Baginda Nabi Muhammad SAW. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk karya yang istimewa ini, maka saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk Ayah saya yang bernama Wahyudi dan Ibu saya yang bernama Dwi Mutia Zora dan adik saya Kayla Ratu Natia, Shinji Athaya Keanu Naladipa dan Helaudia Ratu Kusa yang saya cintai dan sayangi. Terima kasih telah memberikan cinta dan kasih sayang yang begitu besar untukku dan selalu memberikanku hal yang terbaik. Terima kasih atas semua kerja keras, usaha dan doa kalian sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Almarhumah Nenek saya yang bernama Maisyaroh, Paman sekaligus ayah angkat saya yang bernama Gusman Hery, Terimakasih telah memberikan doa serta dukungan serta dukungan dari kecil hingga sekarang.



## RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap Ardi Prasetya Widi, dilahirkan di Krui pada tanggal 28 April 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari 2 saudara kandung, dengan ayah yang bernama Wahyudi dan ibu Dwi Mutia Zora dan adik perempuan saya Kayla Ratu Natia. Alamat tempat tinggal di Krui, Kec. Pesisir Tengah Kab. Pesisir Barat Provinsi Lampung.

Berikut adalah riwayat hidup peneliti:

1. TK Al-Qur'an, Lulus pada tahun 2006
2. SD Negeri 1 Kota Krui, Lulus pada tahun 2012
3. SMP Negeri 2 Kota Krui, Lulus pada tahun 2015
4. SMA Negeri 1 Kota Krui, Lulus pada tahun 2018

Setelah menamatkan pendidikan di SMA Negeri 1 Kota Krui dan sudah lulus tepatnya pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Psikologi Islam di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirohim*

*Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Permisif dengan kecenderungan *game online mobile legends* Pada Remaja Awal” Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi pemimpin terbaik di kehidupan umat manusia. Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih tiada hingga kepada.

1. Bapak Prof. H. Wan Jamaluddin Z, M. Ag.Ph. D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Ahmad Isaeni, M.A selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. H. M. Nursalim Malay., M.Si selaku Ketua Prodi dan Ibu Annisa Fitriani, S. Psi., MA selaku sekretasi Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan arahan serta informasi penting dalam hal perkuliahan dan telah menyetujui skripsi saya untuk disidangkan.
4. Ibu Intan Islamia, M.Sc selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan semangat dan arahan selama dalam perkuliahan semester awal hingga semester akhir.
5. Bapak Abd. Qohar, M. Si selaku dosen Pembimbing 1 peneliti yang telah meluangkan waktu untuk mendampingi peneliti, memberikan motivasi, arahan dan bimbingan dalam

- memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Mustamira Sofa Salsabila, S.Psi, M.Si, selaku dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk mendampingi peneliti, memberikan motivasi, arahan dan bimbingan dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.
  7. Bapak dan Ibu Dosen Tim Penguji baik dalam seminar proposal dan sidang munaqosyah yang telah membantu proses pelaksanaan sidang hingga dapat terlaksana dengan baik.
  8. Bapak dan Ibu dosen dan Staff Prodi Psikologi Islam dan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
  9. Untuk orang yang spesial, Lumitha Ayu Ningtias Terimakasih telah memberikan dukungan, perhatian, dan menjadi support system saya selama proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi saya.
  10. Untuk sahabat/teman dekat saya Fujron Roziqin Siti Aisyah, Vida Hanifah, Annisa desy, Dhita Ananda, Ricky Sanjaya, yang selalu menjadi support system selama proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi. Tak lupa pula teman-teman KKN Way Nukak yang sangat memberikan dukungan, bantuan dan motivasi serta nasihat untuk saya, dan tak lupa pula terima kasih untuk selalu menghibur saya disaat saya sedang merasa lelah dalam proses pengerjaan skripsi ini.
  11. Untuk rekan-rekan sahabat RMY, terima kasih telah menjadi rumah indah selama proses pengerjaan skripsi ini yang memberikan dukungan, nasihat serta semangat untuk menyelesaikannya.
  12. Teman-teman kelas D Psikologi Islam angkatan 2018 dan teman seperjuanganku terimakasih atas waktu, bantuan dan kebersamaannya selama masa perkuliahan. Teman-teman seperbimbingan yang telah memberikan dukungan dan

motivasi selama pengerjaan skripsi. Seluruh teman-teman Psikologi Islam angkatan 2018 yang telah membantu dan belajar bersama selama perkuliahan.

13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Tak lupa, saya sangat berterima kasih kepada diriku sendiri yang telah bertahan sejauh ini, bersusah payah, jatuh bangun namun tetap berjuang. Ini merupakan awal untuk kita bro. semoga kita bisa melewati semuanya dengan lebih baik lagi.

Peneliti berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadi pahala dan amal yang barokah serta mendapat kemudahan dari Allah SWT. Aamiin.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penelitian Terdahulu.....	8

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kecenderungan Kecanduan Game Online.....	11
1. Pengertian Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	11
2. Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	12
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecenderungan kecanduan Game Online .....	13
4. Dampak dari Kecenderungan Game Online.....	14
5. Kecenderungan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam.....	16
<b>B. Pola Asuh .....</b>	<b>17</b>
1. Pengertian Pola Asuh Permisif .....	17
2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif.....	17
<b>C. Masa Remaja .....</b>	<b>18</b>
1. Pengertian Masa Remaja .....	18
2. Fase-fase Remaja.....	19
<b>D. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>21</b>
<b>E. Hipotesis.....</b>	<b>21</b>

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
<b>A. Identifikasi Variabel.....</b>	<b>23</b>
<b>B. Definisi Oprasional.....</b>	<b>23</b>
1. Kecenderungan Kecanduan Game Online .....	23
2. Pola Asuh Permisif .....	24
3. Subjek Penelitian .....	24
4. Populasi .....	24
5. Sampel.....	25
6. Teknik Sampling .....	25
<b>C. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>25</b>
<b>D. Validitas dan Reliabilitas .....</b>	<b>28</b>
1. Validitas .....	28
2. Reliabilitas.....	29
<b>E. Metode Analisis Data .....</b>	<b>29</b>
<b>BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
<b>A. Orientasi Kancah Dan Pelaksanaan Penelitian.....</b>	<b>30</b>
1. Orientasi Kancah .....	30
2. Persiapan Penelitian .....	30
3. Pelaksanaan Try Out.....	31
4. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen .....	31
<b>B. Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>36</b>
<b>C. Hasil Analisis Data Penelitian .....</b>	<b>37</b>
<b>D. Pembahasan.....</b>	<b>44</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>47</b>
1. Kesimpulan .....	47
2. Rekomendasi .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Populasi Penelitian .....	20
Tabel 2. Distribusi Aitem Kecenderungan <i>Game Online</i> .....	22
Tabel 3. Blue Print Pola Asuh Permisif .....	23
Tabel 4. Distribusi Skala Try Out Kecenderungan <i>Game Online</i> .....	26
Tabel 5. Distribusi Seleksi Aitem Skala Try Out Pola Asuh Permisif .....	27
Tabel 6. Skala Kecenderungan <i>Game Online Setelah Try Out</i> .....	28
Tabel 7. Skala Pola Asuh Permisif Setelah Try Out .....	29
Tabel 8. Deskripsi Data Penelitian Skor Empirik .....	30
Tabel 9. Rumus Norma Kategorisasi .....	31
Tabel 10. Kategorisasi Skor Variabel Kecenderungan <i>Game Online</i> .....	32
Tabel 11. Kategori Skor Variabel Narsisme .....	33
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas .....	34
Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Kategorisasi Skor Variabel Kecenderungan <i>Game Online</i> ....	32
Gambar 2. Diagram Kategorisasi Skor Variabel Pola Asuh Permisif.....	33
Gambar 3. Visualisasi Hasil Uji Lineritas Variabel Pola Asuh Permisif.....	35





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Rancangan Skala Penelitian .....	44
Lampiran. 2 Validitas Dan Reliabilitas Hasil Uji Coba Skala .....	47
Lampiran. 3 Skala Penelitian .....	53
Lampiran. 4 Tabulasi Data Penelitian.....	61
Lampiran. 5 Hasil Uji Hipotesis .....	71
Lampiran. 7 Surat Perizinan Penelitian .....	73



# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Permainan dalam bentuk digital atau *game* sangat diminati oleh berbagai kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa dan *game online* saat ini sudah menjadi *trend* bagi beberapa kalangan baik dewasa, remaja maupun anak-anak. Saat ini banyak dijumpai di warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa yang memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Terdapat beragam jenis *game online*, mulai dari *game online* dengan muatan-muatan perang, olahraga dan lain-lain. Menurut Sagara dan Masykur (2020) *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan secara *online* yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *game online* biasanya individu dapat berinteraksi dengan interaksi lain baik dengan individu satu dengan individu lainnya atau biasanya berkomunikasi secara *chat online*. *Game Online* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.

Menurut Rini (dalam Salimah & Zukdi, 2020) fenomena maraknya *game online* dapat dilihat dari mudahnya mengakses *game online* pada tiap perangkat, mulai dari *smartphone, laptop, tab*, hingga komputer. Jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja adalah *mobile legend bang bang* yakni sebanyak 69,2% dan PUBG (*playerunknown's battlegrounds*) sebanyak 30,8% (Ikbal, 2021).

Peneliti Griffiths dan Davies (2005) menemukan bahwa *game online* merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi. Fenomena dimana seseorang bermain *game online* secara berlebihan yang dapat menimbulkan dampak buruk. Menurut Novtrianti dan Fanni (2020) setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game* tertentu. Pemain dapat menjadi kecenderungan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam

dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya. Menurut penelitian Laili (2015) kecenderungan kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol *impulsive* dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecenderungan kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.

Menurut Setiawan (2020) individu yang menggunakan *game* secara berlebih, berulang dan tidak dapat mengontrol dirinya ketika bermain yang berakibat pada masalah emosional maupun sosial seperti menjadikan *game* sebagai aspek terpenting dalam kehidupannya. Pemain *game online* pun tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Dalam penelitian ini, akan fokus pada pemain *game* usia remaja awal”.

Menurut Jannah (2017) Remaja adalah seseorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri apa yang telah dianugerahkan Allah *Subhanahu wa Ta'ala* pada dirinya, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu. Lebih lanjut Thornburg (dalam Utami, 2021) membagi masa remaja menjadi tiga fase yang terdiri dari fase remaja awal yang berada pada rentang usia 13-14 tahun, fase remaja tengah yang berada pada rentang usia 15-18 tahun dan fase remaja akhir yang berada pada rentang usia 19-21 tahun. Masa remaja awal dan akhir individu memiliki karakteristik yang berbeda dikarenakan pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang telah mendekati dewasa (Hidayati & Farid, 2016). Adapun dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada remaja awal.

Menurut Anastianto (2022) bahwa 32% dari pemain *game online* adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain *game online* rata-rata tiga kali dalam sehari dengan durasi 1 jam atau lebih perharinya. Berdasarkan hasil penelitian Salimah dan Zukdi (2020) remaja yang mengalami kecenderungan *game online* adalah usia 14 tahun, sebanyak 51.9%

dengan durasi bermain *game online* 4-6 jam per hari. Demikian juga pada remaja yang menggunakan waktu bermain *game online* 2-4 jam per hari ditemukan terbanyak pada usia 14 tahun.

Menurut Abdi dan Karneli (2020) individu yang bermain *game online* dengan berlebihan dan tidak dibarengi aktivitas lain biasanya akan menyebabkan kecenderungan kecanduan sehingga mereka yang bermain *game online* secara berlebih membuat mereka melupakan segalanya contohnya lupa makan, lupa beribadah, dan melupakan segala aktivitas yang seharusnya bisa bermanfaat terbuang sia-sia oleh keasikan bermain *game online*. Adapun efek negatif *game online* yang sekarang ramai dimainkan oleh remaja yaitu *mobile legends bang bang*, *pubg* dan *free fire* ketiga game ini bisa menyebabkan agresi dikarenakan *game* pertarungan antara pemain satu dan pemain lainnya. Menurut Salimah dan Zukdi (2020) remaja yang sering bermain *game online* akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* dan mengurangi aktivitas belajarnya. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada *game online mobile legend* yang lebih banyak dimainkan para remaja. *Mobile legend* bisa dimainkan pada *smartphone* yang tak begitu canggih sehingga membuat *game mobile legend* disukai semua kalangan (Pahlevi, 2018).

Berdasarkan data yang dirilis Sukirno (dalam Fembi, 2022) melalui *Aline.id*, jumlah pemain *game online* pada tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang pada tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Di Indonesia remaja usia mulai dari 13-18 tahun yang mengalami kecenderungan kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra dan 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021) Sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021) melalui *merdea.com*, dilihat dari *esport* (sebuah kompetisi *game*), sekitar 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun.

Hasil survey yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 april 2022 di SMPN 21 Bandar Lampung terhadap 8 kelas angkatan 2022-2023 sebanyak 64,25% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berada di smpn 21 bandar Lampung menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*.

Berdasarkan penelitian Pebrianti (2021) ada dampak *positif* dan *negatif* ketika remaja bermain *game online* yaitu yang pertama dampak *positif* ketika remaja bermain *game online* adalah membantu bersosialisasi, melatih untuk kerjasama, simpati selain itu ada dampak *negatif* dalam bermain *game online* bisa membuat kecanduan, berbicara kotor, sering membangkang, berselisih atau bertengkar dan mengganggu orang lain. Menurut Badria dan Fitriana (2018) ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan melakukan secara terus-menerus pada akhirnya menimbulkan efek *negatif* pada fisik maupun psikologis individu. Selain itu juga kecanduan *game online* berdampak pada munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.

Menurut Ulfiana (2018) bahwa salah satu penyebab seorang remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *game online* adalah pengaruh teman dan kurangnya kontrol dari orang tua. *Game online* sangat menarik, banyak hal-hal baru terdapat didalamnya, dijelaskan bahwa remaja cenderung lebih suka bermain, terutama *game online* karena animasi dan keseruan yang mereka dapatkan dalam permainan ini. Menurut Zulfianda (2020) orang tua memainkan peran penting dalam membantu perkembangan anak dengan memulai kontak antara anak dengan teman bermainnya potensial. Maka dari itulah pengawasan orang tua sangat dibutuhkan dalam aktivitas anak termasuk dalam bermain *game online*.

Pengertian lain dikemukakan oleh Hurlock (Utami & Santoso, 2021) dimana dalam pola asuh orang tua terdapat beberapa aspek yang berperan, salah satunya yaitu tipe kepribadian orang tua. Orang tua yang satu dan yang lainnya berbeda dalam sikap, kematangan karakter, kesabaran, *energy*, dan intelegensi. Hal ini berpengaruh terhadap kehandalan orang tua untuk menjalankan tuntutan perannya dalam keluarga, khususnya dalam kepekaan mereka terhadap kebutuhan anak.

Berikut hasil wawancara awal peneliti pada tanggal 18 April 2022, kepada beberapa remaja yang berumur 12-15 tahun. Pada remaja putra berusia 15 (DLF) menyatakan ketika ia bermain *game*

menghabiskan 2 sampai 4 jam dalam sehari, *game* yang sering ia mainkan yaitu *mobile legend*, sebelumnya ia sempat memainkan *game pubg mobile*. Menurutnya ia tidak memainkan *game pubg mobile* karena sering dikatakan tidak bisa main dan sering dibully, berbeda ketika ia bermain *mobile legend* (DLF) merasa dirinya jarang dibully. Ia mengatakan *mobile legend* merupakan *game* yang seru dikarena bisa bermain menyusun strategi lebih mudah dan bisa bicara antar pemain yang berbagai macam daerah dan sensasi yang ia rasakan yaitu lebih menyenangkan karena banyak pilihan hero yang bisa ia mainkan, bagi (DLF) *mobile legend* bisa menghilangkan stress dan sensasi yang ia rasakan yaitu menantang dan penuh strategi. DLF mengaku sudah banyak uang yang ia luarkan semenjak bermain *mobile legend* salah satunya untuk membeli headset, *diamond* dll, kurang lebih DLF menghabiskan Rp.500.000. Uang untuk bermain *mobile legend* karena ia merasa ada kepuasan tersendiri.

Orang tua DLF yakni IW ketika anaknya bermain *game*, maka ia lupa akan tugas nya, lupa akan waktu, malas belajar dll. Selain itu juga menurut (IW) selaku orang tua (DLF) ada perubahan fisik dari anaknya yaitu menjadi kurus dan sering lupa makan. Subjek lain yaitu KRN (13) ia menyatakan bahwa *game* adalah kegiatan yang membuang rasa bosan. Durasi ia saat bermain *game* yaitu 2 sampai 5 jam. *Game* yang sering ia sering mainkan yaitu *Mobile Legend* alasan ia bermain *Mobile Legend* yaitu karena mudah dipahami dan tidak susah. Awal mula ia main *game* karena ajakan teman-temannya dan saat ini dirinya mempunyai rasa kecanduan hingga top up *diamond* di *game Mobile Legend* tersebut. Alasan karena menghabiskan uang untuk top up karena kurang puas aja jika tidak ada *skin* di permainan tersebut dan terpengaruh oleh tutorial yang ada di *youtube*. Hasil wawancara orang tua kepada DM selaku orang tua KRN anaknya sering mengurung diri didalam kamar dan jarang berkomunikasi kepada kedua orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dapat disimpulkan bahwa, peran pola asuh orang tua sangatlah penting terkait perilaku remaja dalam mengakses *game online* pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk

belajar oleh karena itu orang tua memegang peran penting dalam pembentukan sikap, tingkah laku dan kepribadian remaja (Rayadi, 2018).

Menurut Anastianto (2022) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang membuat seseorang memanjakan diri dalam permainan *online* adalah kurangnya perhatian orang tua, stress dan depresi, kurangnya kontrol orang tua, kurangnya aktivitas, lingkungan, dan pola asuh. Pola asuh yang dapat dilihat dari cara orang tua menanggapi dan memenuhi kebutuhan anak-anaknya, sehingga ikatan emosional antara anak dan orang tua dapat terbentuk dimasa depan. Hal tersebut secara tidak langsung juga memberikan pengaruh pada pola kehidupan anak (Ayun, 2017). Orang tua memiliki cara dan pola tersendiri dalam mengasuh dan membimbing anak (Anastianto, 2022).

Menurut Hurlock (dalam Aisyah, 2010) pola asuh orang tua adalah suatu metode disiplin yang diterapkan orang tua terhadap anaknya. Menurut Baumrind (dalam Makagingge et al., 2018) pola asuh terbagi menjadi tiga jenis yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis, pola asuh permisif. Adapun dalam penelitian ini berfokus pada pola asuh permisif.

Menurut Baumrind (1967) pola asuh permisif adalah suatu bentuk pola asuh orang tua dimana di dalamnya aspek-aspek kontrol yang sangat longgar terhadap anak, hukuman dan hadiah tidak pernah di berikan, semua keputusan di serahkan kepada anak, orang tua bersikap masa bodoh dan pendidikan bersifat bebas. Menurut Arifin (2019) pola asuh permisif dapat diartikan sebagai pola perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak, yang membebaskan anak untuk melakukan apa yang ingin dilakukan tanpa mempertanyakan. Menurut penelitian Muslima (2015) pola asuh permisif menerapkan pola asuh nya dengan indikator salah satunya orang tua tidak peduli terhadap pertemanan atau persahabatan anaknya, orang tua kurang memberikan perhatian terhadap kebutuhan anaknya, orang tua tidak peduli terhadap pergaulan anaknya, orang tua tidak peduli dengan masalah yang dihadapi oleh anaknya. Jadi dari indikator tersebut peneliti mengemukakan bahwa faktor remaja yang sering bermain *game online* salah satunya dipengaruhi pola asuh permisif.

Menurut Permana dan Tobing (2019) pola asuh permisif yang tinggi saat anak bermain *game online*, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang agresif. Orang tua lebih bisa mengontrol waktu ketika anak bermain *game online* terutama *game* yang mengandung konten kekerasan, guna mencegah kecanduan anak terhadap *game online* yang bisa mengakibatkan timbulnya perilaku agresif pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai hubungan pola asuh permisif dengan kecenderungan kecanduan *game online mobile legends* bang bang pada remaja awal.

Sebagaimana yang telah dijelaskan didalam Al-Quran (Q,S,An-Nisa’[4]:9) :

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا (النساء: ٩)

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang anak-anak yang lemah, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendala mereka mengucapkan perkataan yang benar.” (Q.S. An-Nisa’ [4]:9).

Berdasarkan ayat diatas dapat kita pahami bahwa memerintahkan orang tua khawatir meninggalkan anak dalam kelemahan. Kelemahan anak tersebut dapat berupa lemah fisik, ekonomi, kesehatan, moral dan lainnya sebagainya. Dan orang tua berperan melindungi anak dari segala kelemahan yang dapat timbul karena terabaikan atau telantarnya anak.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online*



*Mobile Legend Bang Bang Pada Remaja Awal?"*

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara pola asuh permisif dengan kecenderungan kecanduan *game online mobile legend Bang Bang* pada remaja awal.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari peneliti ini diharapkan memberi manfaat yang positif baik dalam segi teoritis maupun praktis.

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap keilmuan psikologi perkembangan khususnya yang berkaitan dengan tema kecenderungan *game online*, pola asuh permisif dan remaja awal.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai bahayanya jika para remaja putra dan putri mereka tidak diawasi saat bermain *game online* akan mengalami kecanduan *game online*
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi seluruh remaja yang bermain *game online* untuk mengetahui bahayanya bermain *game online* secara berlebihan.

### **E. Penelitian Terdahulu**

Untuk mendukung suatu penelitian pastinya terdapat acuan dalam melakukannya sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakannya dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan sehingga hal ini dapat diperkuat oleh penelitian terdahulu. Pada penelitian tersebut terdapat beberapa penelitian yang mendukungnya dalam penelitian yaitu:

1. Penelitian sebelumnya oleh Yosephine dan Lesmana (2020). Tentang "Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Online

Game Pada Remaja Akhir Di Jakarta”. Peneliti ini berasal dari para pemain *game online* yang terdiri dari berbagai jenis usia, jenis kelamin. Domisili, lama waktu bermain *game online*, pendidikan kedua orang tua. Responden yang didapatkan berjumlah 263. Berdasarkan analisis data, yang diperoleh bahwa secara keseluruhan, setiap dimensi pola asuh orang tua dengan kecenderungan adiksi *online game* memiliki hubungan yang signifikan dan memiliki nilai korelasi yang positif, kecuali untuk dimensi autoritatif yang tidak memiliki hubungan dengan kecenderungan adiksi *online game*.

Ada perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni terletak pada bagian populasi peneliti dan lokasi.

## 2. Penelitian sebelumnya oleh Wardayani (2019).

Tentang “Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang” Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi kelas VIII sebanyak 256 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Metode pengambilan data yang dilakukan adalah metode skala. Skala yang digunakan yaitu skala kecanduan game online yang terdiri dari 26 aitem. Subjek sebanyak 60 siswa sehingga menunjukkan bahwa pola asuh autoritatif orang tua dalam penelitian ini berkategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan orang tua mampu memberikan responsivitas dan kontrol yang efektif secara seimbang. Ada hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja di SMPN 4 Semarang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu variable kecanduan *game online* yang digunakan.

Ada perbedaan antara Jurnal yaitu peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni terletak pada bagian variabel bebas, populasi peneliti dan lokasi.

## 3. Penelitian sebelumnya oleh Tiwa (2019).

Tentang “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado” Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif

dengan menggunakan metode penelitian survei analitik untuk menganalisis perbedaan antara 2 variabel yaitu variabel independen (pola asuh orang tua) dan variabel dependen (kecanduan game online).sampel dalam penelitian ini dari pola asuh demokratis 31 orang dengan kecanduan *game online* 22 orang terkontrol dan 9 orang tidak terkontrol Penelitian ini menggunakan desain penelitian cross sectional. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa adanya hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online*.

Ada perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni terletak pada bagian populasi peneliti dan lokasi.

#### 4. Penelitian sebelumnya oleh Salimah dan Zukdi (2020).

Tentang “Kontribusi Regulasi Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X di Kota Padang” Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Variabel bebas pada penelitian ini adalah regulasi diri, sedangkan variabel terikatnya adalah kecanduan game online. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa di Kota Padang, dengan sampel penelitian berjumlah 120 orang dan teknik pengumpulan sampelnya yaitu snowball sampling. Kriteria sampelnya telah bermain game online X selama 12 bulan dan bermain 30 jam perminggu. Sampel pada penelitian ini berjumlah 120 orang. Setiap subyek diminta untuk mengisi angket secara manual dari skala regulasi diri sebanyak 25 aitem dan skala kecanduan game online sebanyak 34 aitem.

Ada perbedaan antara Jurnal yaitu peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni terletak pada bagian variabel bebas, populasi peneliti dan lokasi.

#### 5. Penelitian sebelumnya oleh Kurniawan dan Ningsih (2021).

Tentang“Perbedaan Tingkat Kecanduan *Games Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua” penelitian kuantitatif jenis deskriptif komparatif. Metode penelitian kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data berupa angka atau data berupa kata-kata atau kalimat yang di konvensi menjadi data yang berbentuk angka. Jumlah subyek dalam penelitian ini 73 kemudian ditambah menjadi 118 orang. Instrumen yang diterapkan pada penelitian ini

yaitu berupa skala. Penelitian ini menerapkan dua skala yaitu skala tingkat kecanduan dan skala pola asuh. Skala yang digunakan dalam penelitian ini ada dua skala yaitu skala tingkat kecanduan menggunakan skala likker dan skala pola asuh menggunakan skala multiple response (close-end- quetionaeew). Skala dirancang untuk mengetahui perbedaan tingkat adiksi games online pada remaja ditinjau dari pola asuh orangtua. Hasil penelitian ini menyimpulkan Tingkat kecanduan game online pada remaja yang sedang melakukan study di Kota Padang mendominasi pada kategori sedang. Kemudian jika ditinjau dari ketujuh aspek variabel kecanduan game online, maka aspek-aspek yang ada secara garis besar berada pada ketegori sedang.

Ada perbedaan antara Jurnal yaitu peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni variabel bebas dan terikat dimana peneliti sebelumnya variabel bebas nya menggunakan kecanduan dan variabel terikat pola asuh dan perbedaan lainnya terletak pada bagian populasi peneliti dan lokasi.

6. Peneliti sebelumnya oleh Permana dan Tobing (2019).

Tentang” Peran intensitas bermain *game online* dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar”. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pemilihan subjek menggunakan *cluster sampling*. Subjek terdiri dari 80 orang, terdiri dari 61 laki-laki dan 19 perempuan dengan rentang 15-18 tahun. Peneliti ini menggunakan 3 alat ukur, yaitu skalaIntensitas bermain *game online*. Hasil penelitian ini bahwa semakin tinggin intensitas bermain *game online* terhadap tingkat agresivitas remaja. Peran pola asuh permisif orang tua terhadap tingkat agresivitas remaja awal di kota Denpasar adalah positif, yang berarti semakin tinggi pola asuh permisif yang diterapkan orang tua, maka semakin tinggi tingkat agresivitas pada remaja awal.

Perbedaan peneliti ini yaitu penelitian ini yaitu terletak di variable terikat, populasi dan lokasi.

7. Jurnal Sebelumnya Oleh Artini (2019).

Tentang “Hubungan pola asuh terhadap perilaku *game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar”. Penelitian ini menggunakan

metode penelitian analitik dengan pendekatan *cross Sectional*. Teknik sampling penelitian ini yaitu total *sampling*. Teknik analisis data ini menggunakan uji statistic non-parametrik kotelasi Rank Spearmen, sampel 36 orang. Pada penelitian ini bahwa usia responden remaja yang bermain *game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar berada pada rentang usia sebanyak 18 orang, dan paling rendah 18 tahun sebanyak 2 orang responden perempuan berjumlah 24 orang (5,6%) dan responden laki-laki berjumlah 12 orang (33,3%).

Ada perbedaan antara Jurnal yaitu peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yakni terletak pada bagian populasi peneliti dan lokasi.

Dari beberapa penelitian diatas tidak ada penelitian yang sama persis dengan penelitian yang penulis akan ambil. Memiliki persamaan pada salah satu variabel, ada yang sama dengan variabel bebas dan juga ada yang sama dengan variabel terikat. Penelitian terdahulu semuanya pada remaja saja, sedangkan penelitian terkait pola asuh terhadap kecanduan game online mobile legend pada remaja. Maka dari itu saya tertarik melakukan penelitian tentang “hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan game online mobile legend pada remaja”.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kecenderungan Kecanduan *Game Online***

##### **1. Pengertian Kecenderungan kecanduan *Game Online***

Menurut Lemmen (2009) kecenderungan kecanduan *game online* adalah ketidak mampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. *Game online* adalah *game* berbasis jaringan internet dimana permainannya dapat bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang serta dapat menggunakan komputer (Hadisaputra et al., 2022). Menurut Nurdilla (2018) kecenderungan kecanduan *game online* merupakan suatu kesenangan dalam bermain karena dapat memberi rasa kepuasan dalam diri sendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. kecenderungan adalah pemikiran seseorang terhadap suatu sering kali mengakibatkan masalah perasaan seperti depresi, kecemasan, kemarahan, dan penghinaan (Wulandari & Netrawati, 2020). Menurut Salimah dan Zukdi (2020) kecenderungan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan perilaku kecenderungan kecanduan *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu secara tidak langsung dapat berakibat buruk pada individu remaja itu sendiri.

## 2. Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Menurut Lemmens (2009) terdapat tujuh aspek kecenderungan Kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

- a. *Salience* (perhatian), Dimana suatu aktifitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan (keinginan), dan perilaku (penggunaan berlebihan).
- b. *Tolerance* (Toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Hal ini merupakan suatu proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih lama.
- c. *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), Merupakan suatu pengalaman subjektif yang sering dilaporkan orang, sehingga secara bertahap meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan hasil keterlibatan dalam permainan, atau modifikasi suasana hati mungkin juga termasuk perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian.
- d. *Withdrawal* (penarikan diri), Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- e. *Relapse* (Kambuh), Merupakan suatu kecanduan untuk berulang kali kembali ke pola sebelumnya bermain *game*, pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode kontrol.
- f. *Conflict* (Konflik), Konflik yang dimaksud disini adalah mengacu pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan

dari permainan yang berlebihan, konflik ada antara pemain dan orang-orang sekitarnya atau dapat mencakup argumen dan penelantaran tetapi juga kebohongan dan penipuan.

- g. *Problem* (masalah), Merupakan suatu masalah yang mengacu pada masalah-masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan, terutama menyangkut masalah perpindahan sebagai objek kecanduan atas kegiatan, seperti sekolah, pekerjaan, dan bersosialisasi, masalah juga dapat timbul dalam individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan kehilangan kontrol subjektif.

Berdasarkan aspek-aspek menurut para ahli diatas dapat disimpulkan aspek-aspek kecenderungan game online terbagi menjadi 7 (tujuh): *Saliance, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, Conflict dan Problem.*

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecenderungan Kecanduan Game Online**

Menurut Lemmens (2009) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kecenderungan *game online* , meliputi:

- a. Kepuasan Hidup Rendah, mulanya remaja atau individu yang kecanduan ini memiliki kehidupan yang kurang memuaskan baginya sehingga yang pada awalnya remaja melarikan diri akibat pelampiasan semata teruntuk menjadi kebiasaan yang tertanam ke dalam dirinya. Pemain-*game* yang dikatakan kecanduan akan menunjukkan penurunan kesejahteraan hidupnya (*decreased psychological well-being*).
- b. Individu Merasakan Kesendirian yang Larut, orang-orang yang diklasifikasikan sebagai pengguna internet patologis akibat permainan *game online* ditemukan lebih banyak merasakan kesepian dari lingkungan dan kurangnya dukungan untuk berkembang daripada individu-individu yang tidak menunjukkan gejala-gejala tersebut.
- c. Lingkungan sosial yang mendukung untuk bermain *game* atau tidak adanya peran sosial untuk menyenangkan



individu, adanya hubungan bermain *game* dengan perasaan individu ditemukan bahwa remaja yang bermain *game* yakni dikarenakan tidak mendapat perhatian dari keluarga dan diketahui mengalami penurunan minat sosial diluar lingkungan rumahnya hal tersebut membuat remaja melampiaskan dan melarikan diri salah satunya dengan bermain *game online*.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan faktor-faktor kecenderungan *game online* meliputi kepuasan hidup rendah, individu merasakan kesendirian yang larut dan Lingkungan sosial yang mendukung untuk bermain *game* atau tidak adanya peran sosial untuk menyenangkan individu.

#### **4. Dampak dari Kecenderungan Kecanduan Game Online**

Meneurut Lemmens (2009), terdapat dampak positif dan negatif dari bermain *game online*, diantaranya:

##### **a. Dampak Positif.**

- 1) Meningkatnya konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.
- 4) Menghibur, Mengalihkan perhatian, dan mengurangi *stress*, Pada dasarnya *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media *refreshing*.
- 5) Mendapatkan teman baru, dalam bermain *game online* banyak

sekali *gamers* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamers* yang saling berkenalan dari melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

b. Dampak Negatif

- 1) Frekuensi Bermain akan Terasa Meningkat, frekuensi bermain individu atau pemain-pemain digunakan sebagai indikator penyebab utama untuk mengukur apakah seseorang kecanduan atau tidak. Pemain-pemain yang kecanduan diindikasikan akan menghabiskan waktu lebih lama daripada orang normal bermain *game*. Selain itu frekuensinya akan terus bertambah yang mengakibatkan akan mengganggu kehidupan sehari-hari dan aktivitas wajib individu. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* biasanya bermain *game online* 4-6 jam per hari (Salimah & Zukdi, 2020).
- 2) Kurangnya minat terhadap Lingkungan, disimpulkan dari beberapa studi yang ada, semakin tinggi kecanduan seseorang terhadap *game online* semakin kurang minat seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat menjelaskan terkait aspek sosial yang menurun pada individu yang terindikasi kecanduan *game online*.
- 3) Agresi, Individu yang kecanduan *game online* akan menunjukkan perilaku emosional yang mana hal tersebut dapat disebabkan oleh bentuk ataupun jenis permainan yang dimainkan. Individu yang kecanduan akan mengeksplorasi *game* nya dari segala jenis bentuk permainan yang ada. Salah satu permainan kekerasan atau *fighting between players* di dalam jenis permainan yang ada dapat menjadi pemicu masalah emosi pada diri, dimana apabila pemain tidak dapat memenangkan sebuah tantangan atau tidak mencapai batas *highscore*, individu akan cenderung emosi dan berbuah emosional pada kehidupan sehari-hari individu tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas maka didapatkan kesimpulan mengenai dari permainan *game online* mempunyai dua dampak yang pertama positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya fikir atau penalaran, meningkatkan kemampuan

Bahasa Inggris, menghibur, mendapatkan teman baru dan dampak negatif bermain *game online* diantaranya frekuensi bermain akan terasa meningkat, kurangnya minat terhadap lingkungan, agresi

### 5. Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dalam Perspektif Islam

Menurut konsep Islam *game* atau permainan sesungguhnya adalah kecenderungan *game online* dalam perspektif Islam termasuk *israf* yang artinya dalam bahasa Indonesia berlebih-lebihan dan hal tersebut dapat menyia-nyiaikan waktu luang (N. Arifin & Nuryono, 2021). Al-Quran memberikan petunjuk pada manusia untuk tidak berlebih dalam melakukan sebuah kegiatan yang agar tidak menyia-nyiaikan waktu luang, sebagaimana yang tercantum dalam Q.S. Al-

وَالْعَصْرِ -{١}- إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ -{٢}- إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّضَعُوا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ -{٣}-  
A'raf ayat 31:

*“1. Demi Masa. 2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. 3. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan menasehati supaya untuk kesabaran”*

Adapun tafsir surah Al-Asr ayat 1-3 dalam tafsir Al-Mishbah jilid 15 bahwa Tema utama surat ini mengenai pemanfaatan waktu dengan baik. Yang mana manusia hendaklah mengisi waktu dengan kegiatan yang berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Sebab jika tidak, maka mereka kelak akan merugi dan celaka.

Lantaran waktu adalah hal berharga, dalam surat al-asr ini Allah Swt mengabarkan para hamba bagaimana seharusnya waktu diisi. Apabila waktu tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan berlalu begitu saja, juga tak akan bisa diulang

Didalam Islam bermain *game online* menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat seseorang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiaikan waktu yang berharga.

Menurut Islam bahwa manusia akan mendapatkan kerugian

apabila tidak dapat menggunakan waktu yang telah dianugerahkan Allah dengan maksimal untuk mengerjakan hal-hal yang baik (Fitri, 2021).

## **B. Pola Asuh**

### **1. Pengertian Pola Asuh Permisif**

Menurut Baumrind (dalam Arifin, 2019) pola asuh permisif adalah suatu bentuk pola asuh orang tua dimana di dalamnya aspek-aspek kontrol yang sangat longgar terhadap anak, hukuman dan hadiah tidak pernah di berikan, semua keputusan di serahkan kepada anak, orang tua bersikap masa bodoh dan pendidikan bersifat bebas. Menurut Arifin (2019) pola asuh permisif dapat diartikan sebagai pola perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak, yang membebaskan anak untuk melakukan apa yang ingin dilakukan tanpa mempertanyakan. Pola asuh permisif memberikan kebebasan terhadap sepenuhnya pada anak, mereka tidak memberikan pengarahan dan penjelasan tentang apa yang sebaiknya dilakukan anak, akhirnya anak menunjukkan pengendalian diri yang buruk dan tidak bisa menangani kebebasan dengan baik, serta tidak memiliki kemampuan sosial (Ani, 2020). Lebih lanjut Kartika (2021) pola asuh permisif adalah pola asuh yang cenderung memberi kebebasan terhadap anak untuk berbuat apa saja, hal ini sangat tidak kondusif bagi pembentukan karakter anak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh permisif adalah jenis gaya pengasuhan yang ditandai oleh tuntutan rendah dengan *responsive* tinggi.

### **2. Aspek-aspek Pola Asuh Permisif**

Aspek-aspek pola asuh permisif menurut Baumrind (dalam Arifin, 2019) meliputi:

#### **a. Kontrol Terhadap Anak Kurang.**

Menyangkut tidak adanya pengarahan perilaku anak sesuai dengan norma masyarakat, tidak menaruh perhatian dengan siapa saja anak bergaul.

#### **b. Pengabaian Keputusan**

Mengenai memberikan anak untuk memutuskan segala suatu sendiri, tanpa adanya pertimbangan dengan orang tua.

c. **Orang Tua Bersifat Masa Bodoh**

Mengenai ketidak pedulian orang tua terhadap anak, tidak adanya hukuman saat anak sedang melakukan Tindakan yang melanggar norma.

d. **Orang Tua Kurang Memperhatikan Anak**

Tidak adanya nasihat disaat anak berbuat kesalahan, kurang mempertimbangkan pendidikan moral dan agama.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek terkait pola asuh permisif orang tua meliputi kontrol terhadap anak kurang, pengabaian keputusan, orang tua bersifat masa bodoh, dan Pendidikan bersifat bebas.

## **C. Masa Remaja**

### **1. Pengertian Masa Remaja**

Menurut Santrock (2010) Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mana individu seringkali mengalami kebingungan dan krisis identitas serta diikuti dengan perilaku agresif, tidak stabil, sensitif, dan kegoyahan emosi. Menurut Setianingsih (2015) Secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi di dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Adapun menurut Diorarta dan Mustikasari (2020) Remaja Merupakan periode transisi antara masa anak-anak dan dewasa, dimana terdapat berbagai macam perubahan yang signifikan baik secara biologis, intelektual, psikososial dan ekonomi. Lebih lanjut, Thornburg (dalam Utami, 2021) mendefinisikan masa remaja sebagai transisi dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan yang mana individu mulai memiliki kecenderungan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan senang mencoba hal-hal baru namun cenderung mudah dipengaruhi oleh orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dalam rentang kehidupan manusia dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan yang ditandai dengan

perubahan fisik, sosial, serta emosional yang juga seringkali diikuti dengan perilaku agresif, sensitif, tidak stabil dan emosi yang mudah goyah.

## **2. Fase-fase Remaja**

Menurut Thomburg (dalam Utami, 2021) masa remaja dibagi menjadi 3 fase sebagai berikut:

- a. Remaja awal yang berada pada rentang usia 13-14 tahun.
- b. Remaja tengah yang berada pada rentang usia 15-18 tahun
- c. Remaja akhir yang berada pada rentang usia 19-21 tahun.

Adapun dalam penelitian ini memilih pada remaja awal sebagai fokus penelitian.

## **3. Tugas Perkembangan Remaja**

Menurut (Hurlock, 1991) terdapat beberapa tugas-tugas perkembangan remaja sebagai berikut:

- a. Mampu menerima fisiknya
- b. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlawanan jenis
- c. Mencapai peran sosial sebagai pria atau wanita.
- d. Menerima keadaan fisik dan menggunakannya secara efektif.
- e. Mengharapkan serta mencapai perilaku sosial yang bertanggungjawab.
- f. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya.
- g. Mempersiapkan karir ekonomi.
- h. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- i. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis.

## **D. Hubungan Antara Pola Asuh permisif dengan Kecenderungan kecanduan *Game Online* Pada Remaja Awal**

Menurut Baumrind, (1967) dalam fase remaja terdapat tugas-tugas perkembangan dimana remaja dituntut untuk dapat mengembangkan dan mencapai tugas-tugas perkembangan tersebut, salah satunya mampu mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya. Masa remaja merupakan masa transisi dalam rentang

kehidupan manusia dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mana individu seringkali mengalami kebingungan dan krisis identitas yang diikuti dengan perilaku agresif, tidak stabil, sensitif, dan kegoyahan emosi (Santrock, 2010). Adapun remaja awal biasanya berada pada rentang usia 13-14 tahun (Thornburg dalam Utami, 2021).

Diera zaman sekarang banyak remaja senang memainkan *game*, pengaruh *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif, terutama pada *game* yang menampilkan perkelahian, kesadisan, penyiksaan, dan pembunuhan. Jenis permainan yang digemari serta dimainkan berulang-ulang oleh individu akan secara tidak sadar terekam sehingga menanamkan perilaku agresif dalam bawah sadarnya Wass (Permana & Tobing, 2019) salah satu penyebab seorang remaja yang mengalami kecanduan *game online* adalah pengaruh teman dan kurangnya kontrol dari orang tua (Ulfiana, 2018).

Menurut Anastianto (2022) mengemukakan bahwa anak yang kecenderungan kecanduan *game online* karena orang tua banyak memberikan kebebasan terhadap anak tanpa mengawasi sehingga anak cenderung bertindak semena-mena, tanpa pengawasan orang tua akhirnya anak bebas melakukan apa saja yang diinginkan dan membuat anak menjadi kurang disiplin dengan aturan-aturan sosial yang berlaku. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor penyebab remaja mengalami kecenderungan *game online*. Menurut penelitian Muslima (2015) pola asuh permisif menerapkan pola asuhnya dengan indikator salah satunya orang tua tidak peduli terhadap pertemanan atau persahabatan anaknya, orang tua kurang memberikan perhatian terhadap kebutuhan anaknya, orang tua tidak peduli terhadap pergaulan anaknya, orang tua tidak peduli dengan masalah yang dihadapi oleh anaknya. Jadi dari indikator tersebut peneliti mengemukakan bahwa faktor remaja yang sering bermain *game online* salah satunya dipengaruhi pola asuh permisif. Menurut Kartika (2021) pola asuh permisif (*Permissive*) pola asuh ini memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Orang tua dalam pola asuh ini cenderung jarang menegur atau memperingatkan anak, apabila anak

sedang mengalami bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka.

Bahwa dapat disimpulkan pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak-anaknya dalam kehidupan sehari-hari dengan harapan menjadi anak sukses menjalani kehidupan ini dan peran pola asuh orangtua sangat dibutuhkan dalam pengawasan anak ketika bermain *game online*. Hubungan antara pola asu permisif dengan kecenderungan *game online mobile legend* pada remaja awal dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Tobing (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif antara pola asuh permisif dengan remaja yang mengalami kecanduan *game online*.

### E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya maka peneliti ini menyimpulkan alur hubungan pola asuh orang tua dengan kecenderungan *game online* pada remaja awal adalah sebagai berikut:



X: Pola Asuh Permisif

Y: Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

### F. Hipotesis

Menurut Malay (2022) merupakan jawaban teoritis terkait rumusan masalah dalam penelitian yang belum berdasarkan atas fakta-fakta empiris melalui pengumpulan data penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Pada Remaja Awal”.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Ada Hubungan positif dan signifikan anatara pola asuh permisif dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas 8 SMPN 21 Bandar Lampung tahun ajaran 2022-2023. Semakin tinggi pola asuh permisif maka kecenderungan *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya semakin rendah pola asuh permisif maka kecenderungan *game online* akan semakin menurun. Sumbangan efektif variabel pola asuh permisif adalah sebesar 36,4% dan sisanya 63,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penelitian.

### **B. Rekomendasi**

Berlandaskan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka berikut rekomendasi yang dapat diberikan.

#### **1. Bagi Orang Tua**

Bagi orang tua diharapkan memberikan pola asuh yang sesuai dengan anak dan dapat memberikan edukasi tentang *game online*, baik dari dampak bermain *game online*, fungsi game dan menemani dalam bermain game, sehingga orang tua mempunyai kontrol kapan anak harus berenti bermain *game online* pada anak.

#### **2. Bagi Siswa**

Bagi siswa diharapkan dapat mengontrol pemakaian *game online*, karena *game online* jika dimainkan berlebih dapat membuat kerendahan mental dan sebaiknya melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

#### **3. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan edukasi *game online* terhadap siswanya memberitahu kepada siswanya betapa bahayanya memainkan *game online* secara berlebih, sehingga peran sekolah dapat dirasakan siswa dalam menghindarkan kecenderungan

*game online* pada siswa

#### 4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan penggunaan variabel pola asuh lainnya seperti jenis-jenis pola asuh otoritatif, otoriter, dan pola asuh neglectful sehingga penelitian pola asuh menjadi beragam.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Anastianto, F. (2022). *Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Komplek Perumahan KPN Pagaruyung Batusangkar*. 99. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/25248>
- Ani, S. P. (2020). Pengaruh Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Self-Control (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rambang Kabupaten Muara Enim). *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.32663/psikodidaktika.v5i1.986>
- Arifin, A. N. (2019). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. In *Progress in Retinal and Eye Research* (Vol. 561, Issue 3).
- Arifin, N., & Nuryono, W. (2021). Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam Dan Cara Penanganannya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Artini, D., Made, N., & Suarjana, N. (2019). Hubungan Pola Asuh Terhadap Perilaku Game Online Di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. *SINTESA Prosiding*, 409–418. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/index/search/authors/view?firstName=Dewa Ayu Eka>

- Yuni&middleName=&lastName=Artini&affiliation=&country=
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Azwar, s. (2019). *Penyusunan Skala Psikologi (2nd ed.)*. Pustaka Belajar.
- Badria, E. R., & Fitriana, W. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Anak Melalui Homeshooling Di Kancil Cendik. *Comm-Edu*, 1, 1–8.
- Baumrind, D. (1967). *Effects of Authoritative Parental Control on Child*. 37(1966), 887–907.
- Fitri, A. L. (2021). *Kesadaran terhadap nikmat waktu luang (.*
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Does video game addiction exist. *Handbook of Computer Game Studies*, 359–373. [http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg\\_addiction\\_chapter\\_2005.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg_addiction_chapter_2005.pdf)
- Gurusinga, M. F. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di Sma Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang*. 2(2).
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>

- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Maulana Maliki Ibrahim Malang. *Ayan*, 8(5), 55.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja Khoirul. *E-CliniC*, 4(2), 137–144. <https://doi.org/10.35790/ecl.4.2.2016.14370>
- Hurlock, E. . (2007). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikolog Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Ikbal, I., Septian Reza, M., & Wikanengsih. (2021). Profil tingkat kecandua game online peserta didik kelas x ma plus al mujammil Garut. *Fokus*, 4(1), 56–64. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Jannah, M. (2017). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 1(1), 243–256. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>
- Kartika, ayu D. (2021). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Selama Pandemi Di Lingkungan Iii Kecamatan Medan Aea Kelurahan Pasar Merah Timur Devi Kartika Ayu*. 11(1), 80–93.
- Kurniawan, H., & Ningsih, Y. T. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 52–63. <https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/28/9>

- Laili, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 05(01), 65–72.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.  
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Makagingge, M., Karmila, M., & Chandra, A. (2018). *Sosial Anak ( Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun di KBI Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018 )*.
- Malay, N. (2022). *Belajar mudah dan Praktis*. CV Madani Jaya.
- Michael. (2021). *Indonesia Disebut Menjadi Pendorong Utama Pertumbuhan Esports Asia Tenggara*.
- Muslima. (2015). *Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Finansial Anak*. 1(1), 85–98.
- Novtrianti, N., & Fanni, P. D. (2020). Pengaruh Motif Gaming terhadap Perilaku Kecanduan Game Online pada Komunitas E-Sports Bandung. *Prosiding Psikologi*, 224–229.  
<https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/psikologi/article/view/22382>
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal*, 5(2), 120–126.  
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21007/20329>
- P.N Fembu. (2022). *Kecanduan bermain game online smartphone*

*dengan kualitas tidur siswa-siswi di SMPK Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka. 8(September), 679–688.*

Pahlevi, A. N. (2018). *Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. 1–30.*

Pebrianti, Y. (2021). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak, 125.*

Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana, 6(01), 139.*  
<https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14>

Rayadi. (2018). Analisi Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online Di Desa Tanjung BugiS. *Journal of Materials Processing Technology, 1(1), 1–8.*  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>

Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI, 7(2), 802–808.*  
<https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>

Salimah, N., & Zukdi, I. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang. *Jurnal Al-Taujih :*

*Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6(2), 128–138.  
<https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2127>

Santrock, J. W. (2007). *Child Development* (11th ed.). Mc Graw Hill.

Santrock, J. W. (2010). *Life-Span Development* (Vol. 21, Issue 1).  
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

Setianingsih, D. N., Tarma, & Yulastri, L. (2015). Comparison of adolescent self-concept who have single Parents men and women in sma 76 jakarta. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 1(2), 74–90.

Setiawan, M. A. (2020). Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia) SKRIPSI. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.

<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>  
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>  
<http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>  
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

St. Aisyah. (2010). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tingkat Agresivitas Anak. *Makassar: Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*.

Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. PT. RajaGrafindo Persada.



- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. (2019). Game Online Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen. *Keperawatan*, 7(1), 1–7.
- Ulfiana, D. (2018). Pola asuh orang tua pada anak usia dini yang menjadi pecandu game online. *jurnal s1 sosiologi universitas airlangga*, 1–47.
- Utami, A. C. N., & Santoso, T. R. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(1), 1–15.
- Utami, A. H. (2021). Media Baru Dan Anak Muda: Perubahan Bentuk Media Dalam Interaksi Keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8–18.
- Wardayani, G. D., Rohmatun, & Fitriani, A. (2019). Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang. 400–408. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/8157>
- Winarno. (2013). *Metode penelitian dalam pendidikan jasmani*.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2020). Analisis tingkat kecanduan media sosial pada remaja. 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.1111/tpj.12882>
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir Di Jakarta. *Psibernetika*, 13(1), 49–58. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>
- Zulfianda, F., Samsul Alam, T., Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M.,  
& Keilmuan Keperawatan Komunitas Fakultas Keperawatan  
Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. (2020). *JIM FKep*,  
*IV*(1), 177–184.

