

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak kelompok, termasuk anak-anak dan orang dewasa, gemar bermain *game online*, dan *game online* kini populer di kalangan demografi tertentu, termasuk orang dewasa, remaja, dan anak-anak. Munculnya *game online* dimungkinkan oleh maraknya warnet (warung internet) di daerah perkotaan dan pedesaan. *Game online* adalah game yang dimainkan melalui internet dan biasanya dimainkan oleh banyak orang. Menurut Sagala dan Masyukur (2020), para pemain game ini sering berkomunikasi satu sama lain melalui obrolan daring. Menurut Syaripudin (2021), kecenderungan Adiksi game online terjadi ketika seseorang sudah terbiasa memainkan game tersebut dan sesi bermainnya menjadi lebih lama sementara mengabaikan berbagai kekurangan yang mungkin ada.

Survey oleh werasocial ditahun 2022 mengungkapkan adanya 94'5% penggunaan internet di Indonesia ialah penggunaan secara tetap *game online* tiap bulannya, sehingga indonesia berada pada urutan ke tiga negara dengan jumlah pemain game online terbanyak didunia. Dan di tahun 2022, Decision Lab melakukan survey yang sama dan menghasilkan angka 52 juta orang telah bermain *game online* secara konsisten (Burhan, 2022). Data BPS tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 46,2% Anak-anak dan remaja usia 0-18 tahun mengalami data adiksi *game online*. Sedangkan 38,5% dari usia 18-25 tahun 15,3% di atas 25 tahun.

Dengan angka yang cukup signifikan ini, tentu adanya resiko besar terkait dampak adiksi game *online*.

Berdasarkan harian Surya Malang, diperoleh informasi tentang satuan polisi pamong praja kota pasuruan mereka melakukan razia dan menangkap puluhan siswa saat sedang asik bermain game online disaat jam pelajaran (Lintartika, 2016).

Data dikumpulkan oleh peneliti Artini (2019) di SMK Kesehatan PGRI Denpasar terkait korelasi perilaku bermain *game online* dan pola asuh orang tua. Metodologi yang diimplementasikan dalam penelitian berupa analitik *cross sectional*. Total *sampling* digunakan dalam penelitian ini dan uji statistik non parametrik yang disebut korelasi *Spearman Rank* digunakan untuk menganalisis data dari sampel sebanyak 36 orang. Peserta remaja dalam penelitian ini yang bermain *game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar berusia antara 18 tahun ke bawah, dengan dua responden perempuan dari 24 responden (5,6%) dan 12 responden laki-laki (33,3%) yang bermain *game online*.

Game Online bukan hanya membawa dampak positif, akan tetapi apabila *game online* dimainkan secara berlebihan, hal ini berpotensi akan menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya. Kecenderungan adiksi bermain *game online* akan menyebabkan dampak negatif bagi seseorang, seperti terganggunya relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, perilaku negatif terhadap keluarga, dan kemungkinan terlibat dalam tindak kriminal), masalah kesehatan (kurang tidur, sakit kepala, sakit punggung, tegangan mata, dan bahkan gangguan kecemasan sosial, fobia sosial, dan depresi), penurunan prestasi di sekolah (ketidakhadiran, putus sekolah, dan penurunan peluang pendidikan), serta dampak negatif pada pekerjaan (kehilangan

pekerjaan dan peluang karir) akan menyertai mereka yang adiksi *game* online (Santoso & Purnomo, 2017).

Pada harian Jawa pos dilaporkan ada empat remaja yang masih berstatus pelajar melakukan pencurian burung mahal karena ingin mencari uang tambahan akibat adiksi *game online* (Lil, 2017). Menurut laporan Tan (2016) seorang pria ditemukan meninggal dunia dengan posisi duduk dan menghadap ke layar komputer yang masih menyala akibat terlalu lama bermain *game online*. Menurut dokter ahli, penyebab kematian mendadak saat main *game online* adalah karena *heart arrhythmia* yang dipengaruhi oleh medan magnet akumulatif monitor komputer. Berdasarkan laporan astyawan (2017), seorang mahasiswi dari Universitas Mercu Buana hilang selama empat hari karena diduga karena adiksi *game online*.

Menurut Ulfiana (2018) beberapa faktor yang membuat seseorang mengalami kecenderungan Adiksi *game online* yaitu dipengaruhi oleh teman, lingkungan, stres, depresi, kurangnya pengontrolan dari orang tua dan pola asuh. *Game online* ini sungguh menarik, karena didalamnya terdapat hal-hal yang baru. Menurut beberapa laporan, remaja gemar memainkan banyak game, terutama *game online* yang dapat membuat mereka merasakan animasi dan keseruan. Menurut Zulpianda (2020), Orang tua memegang peranan penting dalam perkembangan anak-anaknya dengan membina hubungan di masa depan antara mereka dan teman bermainnya. Oleh karena itu, pengawasan orang tua sangat penting dalam semua aspek kehidupan anak, termasuk bermain *game*.

Hurlock (dalam Aisyah, 2010) menyatakan bahwa pola asuh merupakan cara orang tua menegur anak-anaknya. Baumrid menyatakan bahwa pola asuh terbagi

menjadi tiga kategori, yaitu otoriter, demokratis, dan permisif (dalam Mekagingge et al., 2018). Pola asuh permisif merupakan topik utama dalam penelitian ini.

Menurut Kartika (2021), pola asuh permisif merupakan pola asuh yang cenderung memberikan kebebasan yang tidak terbatas kepada anak, sehingga dapat merugikan perkembangan karakter anak.

Pola asuh permisif didefinisikan oleh Hurlock (dalam Sanjiwani & Budisetyani, 2014) sebagai pola asuh yang tidak memberikan hukuman dan tidak membimbing atau menyetujui perilaku anak, bahkan keinginan langsung mereka. Pola asuh ini dibedakan oleh fakta bahwa orang tua tidak pernah memberikan aturan atau instruksi kepada anak-anak mereka dan bahwa mereka diberi kebebasan penuh untuk bertindak kapan pun mereka mau.

Penelitian terdahulu mengenai pola asuh permisif dengan adiksi game online pada remaja yang dilakukan oleh Minggu (2020) didapatkan hasil yaitu pola asuh permisif berada pada kategori yang tinggi ada 74 orang (74%), pada kategori sedang ada 26 orang (26%), dan kategori rendah tidak ada sama sekali atau 0 (0%). Hal ini menyatakan subjek dalam penelitian terdapat dalam pola asuh yang tinggi. Dengan demikian semakin tinggi pola asuh permisif maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi game *online* pada remaja.

Berdasarkan penelitian Tiwa (2019) terdahulu, pola asuh orang tua dan adiksi *game online* pada remaja di SMA Kristen Olive Manado termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif karena menggunakan pendekatan penelitian survei analitis untuk menguji perbedaan antara dua variabel, yaitu variabel dependen (kecanduan

game online) dan variabel independen (pola pengasuhan). Dengan menggunakan metodologi penelitian *cross-sectional*, sampel penelitian ini terdiri dari 31 individu yang memiliki adiksi *game online* dan memiliki pola asuh demokratis; 22 individu di antaranya berada dalam pengawasan, sedangkan sembilan orang lainnya tidak.

Permana dan Tobing (2019) merupakan peneliti pertama yang meneliti pengaruh pola asuh orang tua yang permisif dan kemampuan bermain *game online* terhadap tingkat agresi yang ditujukan kepada remaja awal di Denpasar. Cluster sampling merupakan metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini untuk memilih partisipan penelitian. Sebanyak 80 orang, 61 laki-laki dan 19 perempuan, berusia antara 15 dan 18 tahun. Tiga alat untuk menilai intensitas bermain *game online* digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif remaja meningkat seiring dengan intensitas bermain *game online*. Pola asuh permisif lebih menguntungkan ketika remaja awal di Kota Denpasar menunjukkan tingkat agresi yang lebih tinggi karena berdampak positif.

Aspek yang membedakan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu pada segi populasi, lingkungan, dan subjek karena penulis disini lebih berfokus pada remaja akhir dengan usia 18-22 tahun sedangkan peneliti sebelumnya berfokus keseluruhan remaja. Dan ada juga yang remaja awal.

B. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini yakni “Apakah Ada Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir?”

C. Tujuan Penelitian

Terselesaikannya penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi “Apakah Ada Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Remaja Akhir.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan temuan penelitian ini akan memiliki implikasi teoritis dan praktis yang bermanfaat.

a. Manfaat Teoritis

Informasi yang didapatkan dalam penelitian harapannya bisa turut berkontribusi terhadap bidang psikologi perkembangan, khususnya pada area remaja akhir, pola asuh permisif, dan kecenderungan kecanduan *game online*.

b. Manfaat Praktis

Mengetahui seberapa besar Pola Asuh Permisif memengaruhi kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja Akhir. Ini merupakan salah satu keuntungan praktis dalam penelitian ini.