

# Faktor Risiko Pola Asuh Orang Tua terhadap Gaming Disorder pada Remaja

Tesalonika Arina Pambudi, Riris Diana Rachmayanti

## Abstrak

Gaming disorder banyak dijumpai pada kalangan anak-anak hingga remaja. Gangguan kontrol diri atas game yang menyebabkan kecanduan ini didefinisikan oleh WHO sebagai gangguan perilaku. Faktor risiko gaming disorder berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor risiko eksternal yang signifikan adalah pola asuh orang tua terhadap anaknya. **Tujuan:** Mengeksplorasi dan menganalisis faktor risiko eksternal gaming disorder pada remaja terkait pola asuh orang tua. **Metode:** Desain penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan teknik *purposive* dan *indepth interview*. Informan berjumlah 12 orang dengan 8 orang sebagai informan utama dan 4 orang sebagai informan kunci. Informan utama merupakan remaja pemain game *mobile legends* di Surabaya yang terindikasi gaming disorder berdasarkan hasil studi pendahuluan menggunakan instrumen *gaming disorder* dari *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5). **Hasil:** Studi ini menunjukkan pola asuh yang berisiko adalah pola asuh yang memanjakan anak, pola asuh kurang kontrol atas orang tua, pola asuh cuek dan keras. **Simpulan:** Pola asuh yang tidak efektif berdampak pada kontrol diri remaja yang berpotensi menyebabkan remaja jatuh dalam kecanduan bermain game atau gaming disorder.

**Kata kunci:** gaming disorder, pola asuh orang tua, remaja

## Abstract

*Gaming disorder is often found among children and adolescents. This disorder of self-control over games that cause addiction is defined by WHO as a behavioral disorder. Risk factors for gaming disorder come from internal factors and external factors. One of the significant external risk factors is parents' parenting style towards their children. Objective: To explore and analyze external risk factors for gaming disorders in adolescents related to parental parenting patterns. Methods: The research method used is qualitative with a phenomenological approach using purposive and in-depth interview techniques. There were 12 informants, 8 of whom were primary informants and 4 of whom were key informants. The main informant was an adolescent mobile legends game player in Surabaya who was diagnosed with gaming disorder based on the results of a preliminary study using the gaming disorder instrument from the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Results: parenting patterns at risk are parenting patterns that pamper children, parenting patterns that lack control over parents, and parenting patterns that are indifferent and harsh. Conclusion: Ineffective parenting has an impact on teenagers' self-control, which has the potential to cause teenagers to fall into gaming addiction or gaming disorder.*

**Keywords:** adolescents, gaming disorder, parenting style

**Afiliasi penulis:** Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga, Indonesia.

**Korespondensi:** Tesalonika Arina Pambudi, Email: tesalonika.arina.pambudi-2023@fkm.unair.ac.id

## PENDAHULUAN

*Gaming disorder* didefinisikan dalam dokumen ICD-11 oleh Badan Kesehatan Dunia atau World

Health Organization. Gangguan perilaku bermain *game* ini dibakukan dalam International Classification of Disease edisi ke-11 yang merupakan dokumen yang mencatat dan melaporkan kondisi kesehatan secara global. *Gaming disorder* adalah pola perilaku bermain *game* ("permainan digital" atau "permainan video") yang ditandai dengan gangguan kontrol

terhadap permainan, peningkatan prioritas yang diberikan kepada bermain *game* dibandingkan aktivitas lainnya sepanjang *game* tersebut lebih diutamakan dibandingkan kepentingan lain dan aktivitas sehari-hari, serta kelanjutan atau peningkatan aktivitas bermain *game* meskipun terdapat dampak negatifnya.<sup>1</sup>

*Gaming disorder* dapat terjadi akibat faktor risiko yang terjadi pada seseorang dalam bermain *game*.<sup>2</sup> Faktor risiko *gaming disorder* dapat dikategorikan menjadi faktor internal, faktor eksternal dan faktor dari *game* itu sendiri. Tingkat *gaming disorder* di Asia Tenggara mencapai 10,1%.<sup>3</sup> Prevalensi global *gaming disorder* mencapai 3,05% dengan melibatkan 226.247 partisipan dari 17 negara yang berbeda. Hasil menyatakan bahwa resiko *gaming disorder* pada jenis kelamin laki-laki lebih besar daripada perempuan dengan perbandingan 2.5:1.<sup>4</sup> Menurut DSM-5, prevalensi *gaming disorder* remaja di Asia adalah 8,4% pada laki-laki dan 4,5% pada perempuan.<sup>5</sup>

Faktor risiko eksternal juga ditemui pada seseorang yang terindikasi *gaming disorder* salah satunya adalah pola asuh orang tua atau hubungan dengan keluarga terdekat.<sup>6</sup> Hasil studi menunjukkan bahwa pengabaian orang tua pada anak meningkatkan risiko kecanduan bermain *game* atau *gaming disorder* pada remaja.<sup>7</sup> Anak-anak yang memiliki pengalaman diabaikan oleh orang tua, memiliki risiko tinggi memiliki masalah perilaku. Pengabaian orang tua mengacu pada ketidakpedulian dengan emosi dan perilaku anak yang menyebabkan ketidaksesuaian psikologis dan self esteem yang rendah. Penelitian yang dilakukan di Korea dan Tiongkok menunjukkan pola asuh orang tua yang tidak peduli bahkan bertindak kasar kepada anaknya, memiliki risiko tinggi sang anak mengalami kecanduan *smartphone*.<sup>7</sup>

## METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan teknik *purposive* dalam memilih informan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor risiko *gaming disorder* khususnya faktor eksternal yakni pola asuh orang tua. Informan penelitian ini berjumlah 12 orang dengan 8 orang sebagai Informan Utama (IU) dan 4 orang sebagai

Informan Kunci (IK). Informan utama merupakan remaja pemain *mobile legends* yang terindikasi *gaming disorder* berdasarkan hasil studi pendahuluan menggunakan instrument *gaming disorder* dari Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). Informan kunci antara lain, 2 orang tua informan utama dari *gaming disorder* sedang dan tinggi, ketua komunitas *game* UASEC (Universitas Airlangga E-Sport Community) dan ketua komunitas Sobat Happy and Healthy Airlangga Health Promotion Center di wilayah kampus.

Penelitian ini dilaksanakan setelah mendapat persetujuan etik dari Universitas Airlangga Faculty of Dental Medicine Health Research Ethical Clearance Commission Number: 042/HRECC.FODM/1/2023.

## HASIL

**Tabel 1.** Karakteristik informan utama *gaming disorder*

	Karakteristik	n	%
Usia	≤20	4	50
	21-25	4	50
Jenis kelamin	Laki-laki	8	100
	Perempuan	-	
Pekerjaan	Mahasiswa	8	100
	<i>Gaming Disorder</i>		
	Rendah	-	
	Sedang	5	62.5
	Tinggi	3	37.5
Lama Bermain	≤2 tahun	-	
	2-5 tahun	1	12.5
	≥5tahun	7	87.5
Pertandingan	≤5000	-	
	<i>Mobile Legends</i> (rupiah)		
	5000-10000	4	50
	≥10000	4	50

Berdasarkan hasil *indepth interview* kepada beberapa informan yang menyatakan bahwa peran keluarga dalam kebiasaan bermain *game* mereka. Orang tua berperan dalam memberikan pola asuh kepada anak. Pola asuh yang berisiko adalah pola asuh yang memanjakan anak, kurang kontrol orang tua, cuek dan keras. Orang tua yang memanjakan anak akan memberikan apapun kepada anaknya asalkan sang anak merasa senang. Orang tua yang tidak memberi kontrol pada anak, akan membuat anaknya lebih bebas. Orang tua yang cuek terkesan tidak peduli pada aktivitas anak, sedangkan orang tua yang keras pada anaknya, secara tidak langsung mendidik anak untuk bersikap keras bahkan dalam bermain

game, akibatnya bermain game dijadikan anak sebagai pelarian atas rasa tidak nyaman terhadap orang tuanya yang keras. Pola asuh seperti diatas, membuat sang anak berisiko mengambil keputusan yang tidak tepat dengan selalu bermain game kapanpun dan dimanapun asalkan senang bahkan mengabaikan hal negatif yang muncul. Hal ini dibuktikan dari kuotasi 6 dari 8 informan utama dan IK1:

*"Emang dari kecil suka main game, sama orang tua emang ada fasilitasnya"*[IU1]

*"Dari orang tua nggak ada sih kak, selama aku bisa ngelakuin yang udah disuruh terlebih dahulu ya aman aman aja"*[IU2]

*"Aku anak sendiri sih, anak satu satunya. sebenarnya lumayan dimanja sih, apa yang kulakukan ya di iya iya kan aja sama orang tua aku. Aku sebut langsung dapet, kayaknya mama ku terlalu baik terlalu manja kan emam dasarnya tuh mau mendidik tidak kasar ke anak, biarlah tumbuh tanpa batasan batasan"*[IU3]

*"Kalo ayah tidur, main lagi. Kalo sekarang mungkin gara gara ayah saya bosan ingetin. Setiap ingetin pertama itu biangnya tidur, ga tidur masih main jadinya gara gara bosan mungkin kayak di los in"*[IU4]

*"Orang tua kan kalo pagi sampe sore kan kerja, jadi kayak nggak ada kontrol orang tua sama sekali. Misal hari itu kuliah selesai jam 11, ya udah main game bebas gitu"*[IU5]

*"Kalau orang tuaku termasuk cuek kak sama sekolah, nggak terlalu banyak tanya"*[IU6]

Berikut kuotasi informan kunci:

*"Lebih kepada didikan orang tua sih, misal didikan orang tua keras anaknya bakal lampiasin ke game ngatain anak lain"*[IK1]

*"—Ga bisa dipisahkan, pola asuh anak itu tidak diluar jalur bisa dia menghindari game. Disitulah peran orang tua bagaimana mengarahkan anaknya"*[IK3]

*"Berhubungan, satu karna orang tua kurang mengajak interaksi"*[IK4]

## PEMBAHASAN

Keluarga memiliki peran dalam membentuk perilaku setiap anggota keluarga seperti contoh peran pola asuh orang tua kepada anak.<sup>9</sup> Orang tua yang memanjakan anaknya dengan fasilitas sejak dini, anak akan berkemungkinan pada perilaku tidak terkontrol.<sup>10</sup>

Hal ini benar, terbukti dari hasil penelitian ini bahwa orang tua yang memanjakan anaknya dengan fasilitas game yang lengkap, orang tua yang cuek kepada anaknya, orang tua yang selalu sibuk kerja akan membuat anak lebih bebas dan berisiko kecanduan. Hal ini juga ditemukan pada penelitian di China bahwa perilaku pengabaian atau tidak peduli yang dimiliki orang tua, berkorelasi positif pada kejadian internet gaming disorder melalui perasaan depresi anak.<sup>7</sup>

Dewi (2019) mendefinisikan pola asuh sebagai pola interaksi orang tua dengan anak yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti nilai nilai yang dianut orang tua, tipe kepribadian orang tua, kehidupan perkawinan orang tua, alasan memiliki anak, pengetahuan orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang sehat secara optimal dalam lingkungan sosialnya.<sup>11</sup>

Fels Research Institute membedakan pola hubungan orang tua dan anak menjadi tiga, yaitu:

- Pola menerima-menolak, pola ini didasarkan atas taraf kemesraan orangtua terhadap anak.
- Pola memiliki-melepaskan, pola ini didasarkan atas sikap protektif orang-tua terhadap anak. Pola ini bergerak dari sikap orangtua yang overprotektif dan memiliki anak sampai kepada sikap mengabaikan anak sama sekali.
- Pola demokrasi-otokrasi, pola ini didasarkan atas taraf partisipasi anak dalam menentukan kegiatan-kegiatan dalam keluarga. Pola otokrasi berarti orangtua bertindak sebagai diktator terhadap anak, sedangkan dalam pola demokrasi, sampai batas-batas tertentu, anak dapat berpartisipasi dalam keputusan-keputusan keluarga.<sup>11</sup>

Hurlock (1999) dalam Adawiah (2017) mengkategorikan pola asuh menjadi 3 jenis pola asuh yaitu:<sup>12</sup>

### 1. Pola Asuh Permisif

Pola perilaku orang tua yang lebih membebaskan anak untuk melakukan apapun tanpa mempertanyakan. Pola asuh permisif ini tidak menggunakan aturan mengekang ataupun bimbingan penuh kepada anak sehingga tidak ada pengendalian orang tua kepada anak. Hal ini akan membuat anak bebas mengambil keputusan atas dirinya sendiri. Perkembangan anak menjadi

kurang terarah dan mudah mengalami kesulitan menghadapi aturan di lingkungan.

## 2. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter menerapkan aturan dan batasan yang harus ditaati oleh anak, tanpa memberikan kesempatan anak untuk berpendapat. Apabila sang anak melanggar akan diancam dan dihukum. Pola asuh ini menyebabkan anak kurang inisiatif, hilangnya kebebasan anak, dan tidak percaya diri. Anak yang dididik dengan pola asuh otoriter cenderung memiliki kepatuhan dan kedisiplinan yang semu.

## 3. Pola Asuh Demokratis

Pola perilaku ini orang tua memberikan bimbingan penuh dan menghargai kebebasan itu tidak mutlak. Anak akan tumbuh dengan rasa tanggung jawab, mampu bertindak sesuai dengan norma yang ada. Orang tua memberi penjelasan rasional dan objektif. Walaupun terdapat dampak positif yang baik, pola asuh ini memiliki sisi negatif bahwa anak cenderung berani berpendapat yang kemungkinan melawan otoritas orang tua.

Dalam praktiknya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, ketiga pola asuh tersebut di gunakan secara situasional sesuai dengan tingkat kematangan anak (*maturity*).<sup>13</sup>

Penelitian yang dilakukan pada remaja akhir di Jakarta menunjukkan adanya korelasi positif antara pola asuh orang tua permisif - tidak peduli dengan kejadian adiksi *online game* pada remaja. Pada pola asuh permisif - memanjakan menunjukkan hubungan signifikan pada adiksi *game* anak.<sup>14</sup> Remaja yang mengalami kecanduan *game online* pada kategori tinggi dengan durasi bermain *game online* lebih lama memiliki orang tua dengan pola asuh permisif.<sup>15</sup>

Penelitian yang menganalisis persepsi orang tua terhadap bermain *game online* dikalangan remaja, menyimpulkan bahwa orang tua mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari bermain *game online*. Namun hal ini tergantung sejauh mana orang tua mengawasi anak sehingga anak tersebut tidak terjerumus dalam dampak negatif dari bermain *game online*.<sup>16</sup>

Anjali Malik *et al.* dalam Kim & Chun (2023) menemukan korelasi positif antara pengendalian diri

orang tua terhadap perilaku kecanduan *game* pada anak muda.<sup>17</sup> Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Karunanayake *et al* dalam Pratama (2021) bahwa pola asuh orang tua memberikan pengaruh pada perilaku kecanduan *game* pada remaja. Maka dari itu, pola asuh yang memberikan kontrol pada perilaku gaming remaja dapat mencegah kecanduan *game* pada remaja.<sup>18</sup>

Kecanduan dapat terjadi apabila remaja tersebut tidak memiliki pengendalian diri yang baik.<sup>19</sup> Pengendalian diri individu dihasilkan dari pola asuh orang tua yang baik dan interaksi yang aman. Pola asuh yang tidak efektif dan penerimaan orang tua yang rendah akan menyebabkan rendahnya kontrol diri pada remaja. Kontrol diri yang buruk ini menyebabkan remaja jatuh dalam kecanduan bermain *game*.<sup>20</sup>

Pola asuh orang tua mengambil peran dalam pembentukan kepribadian anak.<sup>21</sup> Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan kehidupan remaja. Orang tua bertanggung jawab untuk membantu remaja dalam mengelola emosi remaja dengan memberikan dukungan emosional.<sup>22</sup> Pola asuh orang tua yang mau mendengarkan remaja, memiliki empati, memberikan intruksi untuk mengatur emosi remaja, mengajarkan cara mengekspresikan emosi dengan baik dan mengajarkan cara memecahkan masalah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan pada remaja di Norway bahwa pemantauan orang tua menjadi salah satu strategi pencegahan primer *gaming disorder* pada remaja. Hal ini dikarenakan keterlibatan orang tua dapat menghasilkan perubahan perilaku pada remaja termasuk kecanduan penggunaan internet.<sup>23</sup>

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, pola asuh orang tua yang berisiko terhadap kejadian *gaming disorder* pada remaja adalah pola asuh permisif dan pola asuh otoriter. Pola asuh permisif menyebabkan anak bebas bermain *game* selama apapun, mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*, mengungkapkan emosi terhadap *game* dan mengikuti semua kegiatan yang berkaitan dengan *game*. Sedangkan pola asuh otoriter juga membuat anak

merasa tertekan dan tidak nyaman dengan aturan yang diberikan orang tua. Hal ini berdampak negatif karena anak cenderung bermain *game* diam diam saat orang tua tidak mengetahuinya.

## SARAN

Masyarakat agar dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan terkait remaja yang bermain *game* melalui informasi dari internet dan sosial media. Orang tua, teman dan seluruh pihak dapat saling mengingatkan dan membantu membatasi dengan membagikan informasi ke facebook, instagram, twitter dan lainnya terkait kecanduan bermain *game* atau perilaku hidup sehat.

Orang tua hendaknya lebih perhatian akan perkembangan teknologi bahwa teknologi memiliki dampak positif dan dampak negatif apabila berlebihan. Kemudian orang tua juga bisa belajar memiliki pola asuh yang memiliki kontrol atas anak. Hal ini akan membantu orang tua untuk memahami perilaku remaja dalam merespon teknologi termasuk *game*.

## DAFTAR PUSTAKA

1. WHO. Gaming disorder [Internet]. Available from: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
2. Rho MJ, Lee H, Lee TH, Cho H, Jung DJ, Kim DJ, *et al.* Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *Int J Environ Res Public Health*. 2018;15(1):1–11.
3. Chia DXY, Ng CWL, Kandasami G, Seow MYL, Choo CC, Chew PKH, *et al.* Prevalence of internet addiction and gaming disorders in southeast Asia: A meta-analysis. *Int J Environ Res Public Health*. 2020;17(7).
4. Stevens MWR, Dorstyn D, Delfabbro PH, King DL. Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Aust N Z J Psychiatry*. 2021;55(6):553–68.
5. APA. Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Vol. 27. American Psychiatric Association. 2013; 421–4.
6. Tiwa JR, Palandeng O., Bawotong J. Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA kristen Zaitun Manado. *J Keperawatan*. 2019;7(1):1–7.
7. Xie X, Guo Q, Wang P. Childhood parental neglect and adolescent internet gaming disorder: From the perspective of a distal—proximal—process—outcome model. *Child Youth Serv Rev*. 2021;120(September):105564.
9. Rakhmawati I. Peran keluarga dalam pengasuhan anak. *Jurnal bimbingan Konseling Islam*. 2015;6(1):1–18.
10. Irawan S, Siska W. Di. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *J Konseling Gusjigang*. 2021;7(1):9–19.
11. Dewi C. Pengaruh karakter, pola asuh dan masalah orangtua terhadap perilaku anak di sekolah. *J Al-Fikru*. 2019;13(1):28–38.
12. Adawiah R. Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pendidikan anak. *J Pendidik Kewarganegaraan*. 2017;7(1):33-48.
13. Sonia G, Apsari NC. Pola asuh yang berbeda-beda dan dampaknya terhadap perkembangan kepribadian anak. *Pros Penelit dan Pengabdian kpd Masy*. 2020;7(1):128.
14. Yosephine Y, Lesmana T. Pola asuh orangtua dan kecenderungan adiksi game online pada remaja akhir di Jakarta. *Psibernetika*. 2020;13(1):49–58.
15. Artini DAEY, Nyandra, Suarjana N. Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK kesehatan PGRI Denpasar. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA) Prosiding 7 Agustus 2019, Bali: Universitas Dhyana Pura ;409–18.*
16. Awal, Kadir SF, Obaid MY, Supriyanto. Persepsi orang tua terhadap game online di kalangan pelajar kelurahan Tondonggeu kota Kendari. *Dirasah J Pendidik Islam*. 2021;2(1):11-7.
17. Kim S, Chun JS. The impact of parental and peer attachment on gaming addiction among out-of-school adolescents in South Korea: The mediating role of social stigma. *Int J Environ Res Public Health*. 2022 Dec 21;20(1):72.
18. Pratama AA, Kresnayana MY, Sundaya IM. Factors affecting teenage addiction to games: a literatur review. *J Ilmu Keperawatan Jiwa*. 2021;4(4):771–8.

19. Faradilla D. Kontrol diri dengan ketergantungan internet pada remaja. *Psikoborneo J Ilm Psikol.* 2020;8(4):590-9.
20. Fatima A, Hastuti D, Riany YE. The influence of parenting and self-control influence toward online gaming among adolescents. *J Fam Sci E.* 2020; 05(02):138–55.
21. Langi FM, Talibandang F. Pengaruh pola asuh orang tua terhadap pembentukan kepribadian anak. *J Psychol "Humanlight."* 2021;2(1):48–68.
22. Fatima A, Hastuti D, Riany YE. The influence of parenting and self-control influence toward online gaming among adolescents. *Journal of Family Sciences.* 2020;05(02):138-55.
23. Krossbakken E, Torsheim T, Mentzoni RA, King DL, Bjorvatn B, Lorvik IM, *et al.* The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *J Behav Addict.* 2018;7(1):52–61.