

Peningkatan Adiksi Game Online Akibat Penerapan Pola Asuh Permisif

Zulkifli¹, Itto Nesya Nasution², Nurul Aiyuda³

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Politik, Universitas Abdurrah, Indonesia

nurul.aiyuda@univrab.ac.id³**Kata Kunci:***Adiksi Game Online, Pola Asuh Permisif, Remaja.***Abstrak**

Adiksi game online merupakan perilaku memainkan game online secara berlebihan, melupakan kegiatan lain, sulit mengontrol keinginan bermain game online, serta menyebabkan masalah sosial dan emosional bagi pemainnya. Adiksi pada game dapat terjadi karena kurangnya kontrol dari orang tua yang tergambar dalam pola asuh permisif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh permisif dengan adiksi game online. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan subjek 270 remaja diambil dengan teknik *purposive randeom sampling*. Pengumpulan data menggunakan *Parental Authority Questionnaire* (PAQ) dan *Game Addiction Scale* (GAS). Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara adiksi game online dan pola asuh permisif dengan koefisien korelasi $<0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa untuk mengurangi tingkat adiksi game online maka perilaku memanjakan dan kurang kontrol dari orang tua dengan pola asuh permisif perlu diganti dengan pengawasan berkala dari orang tua untuk mengikuti kegiatan anak dalam bermain game online.

Key Word:*Online Game Addiction, Parental Authority Questionnaire, Teenagers.***Abstract**

Online game addiction is the behavior of playing online games excessively, forgetting other activities, having difficulty controlling the desire to play online games, and causing social and emotional problems for players. Addiction to games can occur due to a lack of control from parents which is reflected in permissive parenting patterns. This study aims to determine the relationship between permissive parenting patterns and online game addiction. This study is a quantitative study with 270 adolescent subjects taken using purposive random sampling techniques. Data collection used the Parental Authority Questionnaire (PAQ) and Game Addiction Scale (GAS). The results of the analysis showed that there was a significant relationship between online game addiction and permissive parenting patterns with a correlation coefficient <0.05 . This finding confirms that to reduce the level of online game addiction, the pampering behavior and lack of control from parents with permissive parenting patterns need to be replaced with regular supervision from parents to follow their children's activities in playing online games.

Copyright © 2024

This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa perubahan atau peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013). Masa remaja berlangsung pada usia 12 sampai 22 tahun dengan pembagian 12 sampai 15 tahun adalah masa remaja awal, 16 sampai 18 tahun adalah masa remaja pertengahan, dan 19 sampai 22 tahun adalah masa remaja akhir (Agustiani, 2009). Karakteristik perkembangan remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*), rasa ingin tahu yang tinggi tersebut menjadikan remaja cenderung ingin berpetualang, menjelajahi segala sesuatu, dan ingin mencoba semua hal yang belum pernah dialami sebelumnya (Ali & Asrori, 2011). Rasa penasaran akan sesuatu hal baru mendorong remaja untuk mencoba hal yang belum pernah mereka lakukan, umumnya remaja terpengaruh dari pergaulan dan dari pergaulan tersebut remaja terpengaruh untuk bermain game online (Masya & Candra, 2016).

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Rollings & Adams, 2010). Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan, melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama, menggunakan jaringan komunikasi online yang memungkinkan para pemain mendapat kesempatan yang sama untuk bermain, berinteraksi, berpetualang, serta membentuk komunitasnya sendiri di dalam dunia maya (Young, 2009). Fikri (2012) juga menjelaskan,

game online sebagai salah satu aktivitas yang menyenangkan bagi remaja, dimainkan menggunakan jaringan internet, dan biasanya jenis game yang dimainkan adalah peperangan atau menyusun strategi.

Perangkat yang banyak digunakan remaja untuk bermain game online adalah *smartphone*, yang mana *smartphone* juga digunakan remaja untuk menonton film, video klip, program televisi, dan membuka aplikasi (Wijanarko & Setiawati, 2016). Penggunaan *smartphone* pada remaja juga dijelaskan Pebriana (2017), bahwa mayoritas remaja di Indonesia lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain game online. Berbagai jenis game online bisa diakses dengan mudah oleh pengguna *smartphone* melalui *playstore* atau *google play* (Sanditaria, Fitri, & Mardhiyah, 2012).

Game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, yaitu: meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah, logika, koordinasi mata dan tangan, kemampuan visual spasial, mengelola hipotesis, kerja tim, dan keterampilan simulasi dunia nyata (Lozen, 2009). Sedangkan dampak negatifnya, yaitu: remaja akan malas belajar, mengabaikan waktu untuk beristirahat, malas makan, tidak mempedulikan kesehatan, dan mengganggu kondisi emosional (Masya & Candra, 2016). Selain memiliki dampak positif dan negatif, game online juga memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis kepada para pemainnya, hal ini menjadikan pemain tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga menjadikan kecanduan atau adiksi (Pratiwi, 2012).

Awalnya istilah adiksi hanya digunakan untuk obat bius saja, akan tetapi sekarang telah digunakan pada individu yang ketergantungan pada *smartphone*, game, internet, dan perilaku lainnya (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013). Adiksi *game online* ditandai dengan pemain bermain *game online* secara berlebihan, seakan-akan tidak ada hal lain yang ingin dikerjakan dan seolah-olah *game online* adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein, 2010). Sebagai tambahan, Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menjelaskan bahwa diantara kriteria seseorang mengalami adiksi game online adalah *relapse* dan *mood modification*. *Relapse* yaitu kecenderungan pemain yang kecanduan game online sulit untuk mengurangi waktu bermainnya dan *mood modification* yaitu pengalaman subjektif seseorang terkait perubahan mood yang menjadi lebih baik apabila bermain game online.

Menurut Novrialdy (2019) game online sebaiknya dapat memberikan manfaat sebagai hiburan tapi pada kondisi nyata game online justru menjadi tempat melarikan diri dari kehidupan sesungguhnya. Ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Sulisty, J. T., Evanytha, E., & Vinaya, V. (2015). bahwa keberadaan game online akan menimbulkan dampak psikologis, sosial, sekolah, dan bekerja sehingga menimbulkan kesulitan dalam kehidupan. Fenomena adiksi game online sebenarnya telah pada remaja terjadi disemua belahan dunia. Mulai dari Filipina, seorang remaja berumur 13 tahun disuapi ibunya makan sambil bermain game online, sedangkan matanya tidak beralih dari layar monitor dan tangannya tetap di keyboard (Rahmat, 2019). Fenomena adiksi game online di Indonesia tepatnya di Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, empat remaja yang berstatus pelajar SMP mencuri tiga motor dalam sehari, mereka mengaku nekat mencuri untuk main game online dan buat jajan (Perdana, 2020). Sedangkan di Pekanbaru Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) berhasil menjaring puluhan pelajar sekolah yang tengah asik bermain game online di warung internet (warnet) saat jam sekolah, mereka rata-rata pelajar SD, SMP, SMA yang menggunakan seragam sekolah (Helmi, 2019).

Faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami adiksi game online adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orangtua (Smart, 2010). Pola asuh orangtua yang salah seperti memanjakan dan memberi apa yang diinginkan anak, merupakan faktor yang dapat memicu adiksi game online (Wiguna, 2012). Pola asuh orangtua yang memanjakan dan memberi apa yang diinginkan anak tergambar dalam pola asuh permisif, dimana pola asuh permisif dilakukan orangtua yang memiliki karakteristik rendahnya tuntutan namun sangat responsif, sedikit terlibat dengan anak, dan orangtua hanya memberikan sedikit batasan kepada anak (Baumrind, 1971, 1991, 2012). Penelitian yang dilakukan oleh Anandari (2016) menjelaskan, orangtua dengan pola asuh permisif mempengaruhi anak mengalami adiksi game online. Hal senada juga dijelaskan Dariyo (2011) bahwa salah satu penyebab adiksi adalah pola asuh orangtua yang permisif, yaitu orangtua yang kurang peduli dan cenderung memberi kesempatan serta kebebasan secara luas kepada anaknya.

Berbagai fenomena dan penelitian di atas menunjukkan bahwa pola asuh permisif mempengaruhi adiksi game online pada remaja. Dimana pola asuh permisif biasanya dilakukan orangtua yang terlalu baik, cenderung memberi banyak kebebasan pada anak, menerima dan memaklumi segala perilaku anak, namun kurang menuntut sikap tanggung jawab dan keteraturan perilaku anak (Lestari, 2012). Temuan sebelumnya telah banyak mengagaskan ide hubungan antara pola asuh dengan adiksi, namun pergerakan game online menjadi judi online saat ini menjadi menarik untuk diangkat, terlebih pola asuh permisif saat ini nampaknya menjadi salah satu bentuk pola asuh yang sering di gunakan saat ini untuk menghindari konflik dengan anak,

namun berdampak buruk di kemudian hari. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti dan menggali lebih dalam tentang hubungan pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja, khususnya pada remaja di Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian survei kuantitatif dengan menggunakan dua alat ukur, yaitu skala pola asuh permisif dan skala adiksi. Dengan taraf signifikansi 10% dari jumlah populasi 105.760, maka jumlah sampel penelitian adalah 270 orang, yang diambil dengan teknik purposive random sampling. Kriteria subjek adalah, Remaja dengan usia 12-22 tahun serta telah bermain game online minimal 6 bulan terakhir. Guna mengukur pola asuh permisif penelitian ini menggunakan skala *Parental Authority Questionnaire* (PAQ) yang disusun oleh Buri (1991), dikembangkan oleh Dwairy et al. (2006), dan telah diterjemahkan oleh Husaini (2013). Skala ini memiliki 30 aitem pernyataan, namun penelitian ini hanya menggunakan 10 aitem pernyataan yang sesuai dengan variabel pola asuh permisif.

Aspek-aspek yang akan diungkap yaitu: aspek *demandingness low* dan aspek *responsiveness high*. Skala kedua dalam penelitian ini adalah skala *Game Addiction Scale* (GAS) yang di adaptasi dari Lemmens et al. (2009) dan telah diterjemahkan oleh Budianto (2018). Aspek-aspek yang akan diungkap, yaitu: *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*. Skala ini menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Penilaian yang diberikan untuk jawaban, yakni “Sangat Sesuai (SS)” diberi nilai 4, jawaban “Sesuai (S)” diberi nilai 3, jawaban “Tidak Sesuai (TS)” diberi nilai 2, dan jawaban “Sangat Tidak Sesuai (STS)” diberi nilai 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa jumlah subjek seluruhnya adalah 270 orang, dengan rentang usia 12-22 tahun. Usia subjek terbanyak berada pada rentang 12-15 tahun yang berjumlah 130 orang dengan persentase 48,1 %. Dalam penelitian ini jumlah responden laki-laki lebih banyak daripada perempuan, yaitu 153 responden dengan persentase 56,7 %. Pada penelitian ini sebagian besar durasi bermain game online responden perhari adalah 2 jam, dengan jumlah responden 164 orang dengan persentase 60,7 %. Dalam penelitian ini juga diketahui sebagian besar responden mulai bermain game online > 3 tahun yang berjumlah 108 orang, dengan persentase 40 %.

Tabel 1. Deskripsi data penelitian

Kriteria	Deskripsi	Jumlah	Persentase (%)
Usia	12 – 15 tahun	130	48,1 %
	16 – 18 tahun	87	32,3 %
	19 – 22 tahun	53	19,6 %
Jenis kelamin	Laki-laki	153	56,7 %
	Perempuan	117	43,3 %
Durasi bermain <i>game Online</i> perhari	2 jam	164	60,7 %
	3 jam	52	19,3 %
	4 jam	18	6,7 %
	5 jam	10	3,7 %
	> 5 jam	26	9,6 %
	6 bulan	65	24 %
Bermain game online sejak	1 tahun	34	12,6 %
	2 tahun	38	14,1 %
	3 tahun	25	9,3 %
	> 3 tahun	108	40 %

Melalui hasil uji hipotesis diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi game online pada remaja dengan koefisien korelasi $0,000 < 0,05$. Hubungan antara kedua variabel bernilai positif yang artinya, semakin tinggi pola asuh permisif pada remaja maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi game online. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif pada remaja maka semakin rendah pula kecenderungan adiksi game online pada remaja. Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Abedini et al. (2012), bahwa pola asuh permisif memiliki korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain game online. Korelasi yang signifikan antara pola asuh permisif dengan kecenderungan adiksi game online juga dijelaskan oleh Kusumawati (2017), bahwa remaja yang mengalami kecenderungan bermain game online mendapatkan pola asuh permisif dari orangtua, dimana remaja diberikan kelonggaran dan kebebasan oleh orangtua.

Adiksi game online pada remaja berkaitan dengan pola asuh orangtua, sebagaimana yang dijelaskan Smart (2010) bahwa pola asuh orangtua menjadi faktor penyebab remaja mengalami adiksi game online. Penelitian Xiuqin et al. (2010) juga menjelaskan, pola asuh orangtua yang tidak tepat mengakibatkan remaja mengalami adiksi game online. Pola asuh orangtua yang salah seperti pola asuh permisif, yaitu orangtua yang memanjakan dan memberi apa yang diinginkan anak menjadi faktor pemicu adiksi game online pada remaja (Wiguna, 2012). Hal senada juga dijelaskan Kusumawati, Aviani, dan Molina (2017) bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online diasuh dengan pola asuh permisif. Penelitian yang dilakukan oleh Abedini, Zamani, Kheradmand, dan Rajabizadeh (2012) menjelaskan, bahwa pola asuh permisif memiliki korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain game online, artinya semakin tinggi pola asuh permisif orangtua maka semakin tinggi pula kecenderungan adiksi game online pada remaja, dan begitu juga sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif orangtua maka semakin rendah kecenderungan adiksi game online pada remaja.

Pola asuh orangtua sangat penting bagi perilaku remaja dalam menghindari perilaku berisiko, seperti adiksi. Smart (2010) menyebutkan adiksi game bisa terjadi karena kurangnya perhatian dari orang terdekat, kurangnya kontrol sejak dini, lingkungan (Smart, 2010; Imanuel, 2009), dan pola asuh (Smart, 2010; Wiguna, 2012; Rajabizadeh, 2012). Wiguna (2012) menegaskan bahwa pola asuh orangtua yang salah, seperti memanjakan dan memberi apa yang diinginkan remaja, menjadi pemicu adiksi game online pada remaja. Pola asuh merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku orangtua dan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, selama mengadakan kegiatan pengasuhan, serta tanggapan terhadap keinginan anaknya (Djamarah, 2014). Papalia, Olds, dan Feldman (2009) menyebutkan pola asuh permisif adalah suatu bentuk pola asuh orangtua yang memberikan kebebasan penuh kepada anak, dengan ciri-ciri orangtua bersikap longgar, tidak terlalu memberikan bimbingan dan kontrol, perhatianpun terkesan kurang, kendali sepenuhnya terdapat pada anak. Peran orangtua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami adiksi, yang menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak (Ameliola & Nugraha, 2015).

Adiksi yang lagi marak terjadi pada remaja zaman sekarang adalah adiksi game online, yang ditandai dengan pemain yang bermain game online secara berlebihan, seakan-akan tidak ada hal lain yang ingin dikerjakan dan seolah-olah game online adalah hidupnya (Weinstein, 2010). Hal ini juga beriringan dengan terjadinya peningkatan game online saat ini. Terkait penggunaan waktu bermain game online pada remaja, pada penelitian ini sebagian besar responden bermain game online dua jam sehari, yang mana hal ini dapat menjadikan remaja kecenderungan adiksi game online. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Mappaleo (2009), seseorang bisa dikatakan adiksi game online jika bermain game online lebih dari 30 menit dalam sehari. Mayoritas responden pada penelitian ini juga memiliki catatan awal mulai bermain game online, yang mana sebagian besar responden sudah mulai mengenal dan bermain game online lebih dari tiga tahun. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan oleh Lemmens et al. (2009), bahwa adiksi game online terjadi karena penggunaan yang berlebihan dan berulang-ulang pada video game atau game online tersebut. Pengulangan ini cenderung terjadi karena kurangnya kontrol dari orang tua yang merupakan salah satu ciri dari pola asuh permisif. Hal ini kemudian menegaskan bahwa kurangnya kontrol dari orangtua dapat mengakibatkan remaja adiksi game online (Xiuqin et al, 2010).

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan kembali temuan bahwa terdapat hubungan positif antara pola asuh permisif dengan adiksi game online pada individu, khususnya remaja. Dengan kata lain orang tua menjadi rintisan awal anak beralih pada adiksi game online. Tidak adanya kontrol dari orang tua lewat perilaku memanjakan anak akan membuat anak memiliki kesempatan lebih banyak untuk bermain game karena merasa tidak diawasi. Dengan kata lain penelitian ini mengagaskan bahwa penting bagi orang tua untuk tidak lepas kontrol terhadap perilaku anak dalam bermain game, orang tua perlu melakukan pengawasan untuk menghindari terjadinya intensitas bermain yang berlebihan pada game sehingga adiksi bisa dihindari.

DAFTAR REFERENSI

- Abedini, Y., Zamani, B. E., Kheradmand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impacts of Mothers' Occupation Status and Parenting Styles On Levels of Self- control, Addiction to Computer Games, and Educational progress of Adolescents. *Addict Health, Summer & Autumn*, 4(3–4), 102–110. [https://doi.org/10.1016/s0924-9338\(15\)30399-0](https://doi.org/10.1016/s0924-9338(15)30399-0)
- Agustiani, H. (2009). *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja)*. Bandung: Rafika Aditama.

- Ali, M., & Asrori, M. (2011). *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anandari, D. R. (2016). *Permissive Parenting Style and its Risks to Trigger Online Game Addiction among Children*. 773–781. Retrieved from Universitas Airlangga, Surabaya
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology*, 4(1 PART 2), 1–103. <https://doi.org/10.1037/h0030372>
- Baumrind, D. (1991). *The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use*. <https://doi.org/10.1177/02724316911111004>
- Baumrind, D. (2012). Authoritative parenting revisited: History and current status. *Authoritative Parenting: Synthesizing Nurture and Discipline for Optimal Child Development.*, 11–34. <https://doi.org/10.1037/13948-002>
- Budianto, C. V. (2018). *Perbedaan Perilaku Kecanduan Game Online pada Remaja Berdasarkan Pola Asuh Orangtua*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Buri, J. R. (1991). Parental Authority Questionnaire. *Journal of Personality Assessment*, 57(1), 110–119. https://doi.org/10.1207/s15327752jpa5701_13
- Dariyo, A. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwairy, M., Achoui, M., Abouserie, R., Farah, A., Sakhleh, A. A., Fayad, M., & Khan, H. K. (2006). Parenting styles in arab societies: A first cross-regional research study. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 37(3), 1–18. <https://doi.org/10.1177/0022022106286922>
- Fikri, M. (2012). Fenomena Game Online di Indonesia. Retrieved February 21, 2020, from <http://edukasi.kompasiana.com/2012/01/20/fenomena-game-online-diindonesia-432359.html>
- Helmi. (2019). *Puluhan Pelajar Terjaring Asik Main Game Online, Satpol PP Riau Minta Kerjasama Pemilik Warnet*. Retrieved from <https://www.halloriau.com/read-pekanbaru-123385-2019-12-21-puluhan-pelajar-terjaring-asik-main-game-online-satpol-pp-riau-minta-kerjasama-pemilik-warnet-.html%0A>
- Husaini, A. N. (2013). *Hubungan Antara Persepsi Jenis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Risiko Perilaku Bullying Siswa di SMA Triguna Utama Ciputat*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi (tidak dipublikasikan)
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Depok : Universitas Indonesia.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- 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>
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.
- Lozen, G. (2009). *The positive effect of online games on children*. Retrieved from <https://ezinearticles.com/>.
- Mappaleo, A. (2009). *Gambaran Adiksi Bermain Game Online*. Retrieved from <http://journal.gameonline.com/index.php/110014695702521>.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development (Perkembangan Manusia)* (B. Marswendy, Ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Pebriana, P. H. (2017). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Perdana. (2020). *4 Pelajar SMP Curi Motor Demi Bisa Main Game Online, Ide dari Medsos*. Retrieved from <https://radarsolo.jawapos.com/read/2020/02/19/180014/4-pelajar-smp-curi-motor-demi-bisamain-game->

online-ide-dari-medsos

- Pratiwi, P. C. (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja*. Retrieved from <https://psikologi.fk.uns.ac.id/format-jurnal-candrajiwa/>.
- Rahmat, B. (2019). *Kecanduan Game Online, Bocah 13 Tahun sampai Disuapi Ibunya di Warnet*. Retrieved from <https://pekanbaru.tribunnews.com/2019/02/22/kecanduan-game-online-bocah-13-tahun-sampai-disuapi-ibunya-di-warnet>
- Rollings, A., & Adams, E. (2010). *Fundamentals Of Game Design* (2nd ed). Barkeley, California: New Riders Games.
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R., & Mardhiyah, A. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students E-Journal*, 1(1). Retrieved from <http://journal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745>
- Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Pluss Books.
- Sofia, A., & Adiyanti, M. A. (2013). Hubungan pola asuh otoritatif orangtua dan konformitas teman sebaya terhadap kecerdasan moral. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 4(2), 133–141.
- Sulistyo, J. T., Evanytha, E., & Vinaya, V. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), 396– 406.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Wiguna, T. (2012). *Gila Game*. Majalah Tempo Edisi 3 Desember 2012, halaman 102.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*.Tangsel: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. (2010). Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescents with Internet Addiction Disorder. *Cyberpsychology,Behavior, and Social Networking*, 13(4), 401–406. <https://doi.org/DOI:10.1089=cyber.2009.0222>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.