
THE DYNAMICS OF PARENT-CHILD RELATIONSHIP WITH ONLINE GAME ADDICTS

DINAMIKA HUBUNGAN ANTARA ORANG TUA DAN ANAK PADA PECANDU GAME ONLINE

Aufizzahra As Syafiyah^{1*}, Rida Yanna Primanita

^{1,2} Departemen Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Negeri Padang

E-mail: Zahra.Aufizzahra@gmail.com

ABSTRACT

Online gaming addiction refers to behaviors that involve excessive use of online games that cause emotional or social problems. This research aims to find out how the description of addiction, the dynamics of parent-child relationship with online game addicts contained in the subchapters of the respondent's background, description of addiction and supporting addiction theories, description of parent and child relationships that are specialized in discussions related to: parenting, attachment style. This research uses a qualitative approach. The participants of this research include online game addicts domiciled in Bukittinggi City, West Sumatra, totaling 2 people and collection through semi-structured interviews with research subjects and the closest people related to the research subject. The data obtained shows the results that Subjects 1 and 2 can be classified into the category of online game addiction. Subject 1's parents applied a parenting style that fell into the permissive category with a preoccupied attachment style. The theory underlying Subject 1's addictive behavior is Freud's psychoanalytic theory, in which id is more dominant. Subject 2's parents apply parenting that falls into the neglectful category with a dismissing attachment style. The underlying theory of Subject 2's addictive behavior is classical theory in which addiction arises due to repeated use. Suggestions can be made for future research to expand the scope of similar discussions by examining various other factors that can influence online game addiction. Some factors that could be explored involve life satisfaction, loneliness, self-esteem, social skills, self-control, and interpersonal relationships.

Keywords: Online Gaming Addiction; Parenting style; Attachment style

ABSTRAK

Adiksi game online merujuk pada perilaku yang melibatkan penggunaan game online secara berlebihan sehingga menimbulkan masalah pada aspek emosional atau sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana deskripsi adiksi, hubungan orang tua dan anak pada pecandu game online yang termuat dalam sub-bab latar belakang responden, deskripsi adiksi dan teori adiksi yang mendukung, deskripsi hubungan orang tua dan anak yang tekhusus pada pembahasan terkait: pola asuh, *attachment* (gaya kelekatan). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Partisipan penelitian ini antara lain pecandu game online domisili Kota Bukittinggi Sumatera Barat yang berjumlah 2 orang dan pengumpulan melalui wawancara semi terstruktur dengan subjek penelitian dan orang terdekat yang berhubungan dengan subjek penelitian. Data yang diperoleh menunjukkan hasil bahwa Subjek 1 dan 2 dapat digolongkan kedalam kategori adiksi game online. Orang tua Subjek 1 menerapkan pola asuh yang termasuk dalam kategori *permissive* dengan gaya kelekatan *preoccupied attachment*. Teori yang mendasari perilaku adiksi subjek 1 adalah teori psikoanalisis Freud, yang mana *id* lah yang lebih dominan. Orang tua Subjek 2 menerapkan pola asuh yang termasuk dalam kategori *neglectful* dengan gaya kelekatan *dismissing attachment*. Teori yang mendasari perilaku adiksi subjek 2 adalah teori *classical* di mana kecanduan timbul karena penggunaan yang berulang. Saran yang dapat di berikan bagi penelitian selanjutnya untuk dapat memperluas cakupan pembahasan yang serupa dengan menguji berbagai faktor lain yang dapat memengaruhi adiksi game online. Beberapa faktor yang dapat dijelajahi melibatkan kepuasan hidup, rasa kesepian, harga diri, keterampilan sosial, kontrol diri, dan hubungan interpersonal.

Kata kunci: Adiksi game Online; Pola Asuh; Gaya Kelekatan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi terus melaju dengan pesat seiring perkembangan zaman dalam era globalisasi ini dan menghasilkan berbagai produk yang mampu mempermudah dan mendukung berbagai aktivitas manusia dari segala aspek kehidupan. Kemajuan ini diintegrasikan dalam sebuah layanan yang dikenal sebagai internet. Salah satu bentuk manifestasi dari kehadiran internet adalah game online. Game online merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui koneksi internet dan memungkinkan untuk dapat diakses oleh banyak pemain dengan menggunakan berbagai perangkat seperti smartphone (Silfiana, 2022).

Di Indonesia, sebagian besar pengguna internet menggunakan perangkat gawai untuk berkomunikasi dan berinteraksi di media sosial. Namun bermain game online dengan menggunakan gawai juga merupakan suatu kegemaran yang sering dilakukan oleh masyarakat. Amanda (2016) memaparkan dalam penelitiannya bahwa terdapat suatu fenomena game online sebagai gaya hidup yang saat ini cukup mencengangkan di berbagai belahan dunia. Game online yang awalnya ditujukan untuk anak-anak dan remaja, sekarang mendapatkan minat yang signifikan dari kalangan remaja hingga dewasa. Popularitas yang meningkat ini membawa beragam pandangan mengenai dampak dari permainan game online tersebut.

Bermain game online memiliki potensi memberikan dampak positif ketika digunakan sebagai sarana untuk menghilangkan penat dan stres, sebagai hiburan semata, serta dilakukan dengan proporsi yang seimbang. Namun, game online juga memiliki kecenderungan untuk membuat pemainnya lupa akan waktu, lupa terhadap tugas, pekerjaan, dan bahkan aspek-aspek dasar seperti makan dan minum. Dampak dari kecenderungan ini tidak hanya terbatas pada kesehatan fisik, tetapi juga dapat berpengaruh pada kesehatan mental. Terlebih jika permainan game online dimainkan secara berlebihan akan mengakibatkan munculnya perilaku adiktif.

Istilah adiksi game online merujuk pada perilaku yang melibatkan penggunaan game online secara berlebihan, di mana pemain tidak mampu mengontrol kecenderungan berlebihan dalam bermain sehingga menimbulkan masalah pada aspek emosional atau sosial (Lemmens dkk., 2009). Menurut Hovart *addiction* merujuk pada tindakan yang dilakukan secara berkelanjutan meskipun dampaknya membawa konsekuensi negatif (Yonandi & Nursalim, 2020). Sedangkan menurut Chapin kecanduan adalah perilaku yang melibatkan ketergantungan yang sangat kuat, baik secara fisik maupun psikologis, terhadap suatu aktivitas yang dianggap menyenangkan dan mendatangkan kepuasan ketika dapat dilakukan (Hayadi, 2021).

Semakin tingginya peningkatan intensitas bermain game online dapat mengakibatkan gangguan sosial yang menjauhkan individu dari realitas kehidupan sehari-hari, dan ini dapat mengakibatkan masalah kesehatan mental yang serius seperti stres yang berlangsung lama. Selain itu, gangguan sosial yang muncul dari intensitas bermain game online dapat menyebabkan tingkat kecemasan sosial yang tinggi (Wibowo & Fransco, 2021). Kemudian Young (2009) juga memaparkan dalam penelitiannya bahwa bermain game online secara berlebihan dapat

mengakibatkan dampak negatif pada hubungan sosial, karier, pendidikan, dan kehidupan sosial. Kecanduan game online dapat membuat seorang pelajar kehilangan motivasi untuk belajar, mengalihkan waktu belajar untuk bermain game online, merusak hubungan dengan orang tua dan lingkungan sekitar, mengakibatkan pola makan yang tidak teratur, dan membuat lupa akan waktu serta jadwal beribadah (Masya & Candra, 2016).

Sebelum mencapai tingkat kecanduan, individu umumnya mengalami rasa ingin tahu/penasaran terhadap suatu game, yang kemudian membuatnya tertarik dan mulai bermain. Selama tahap bermain ini, ada dua kemungkinan: mereka tidak merasa puas dan memutuskan untuk berhenti atau mereka merasa senang dengan pengalaman bermain. Rasa senang tersebut dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan dorongan untuk mencapai level permainan yang lebih tinggi. Selain itu, keberadaan lingkungan yang memberikan dukungan untuk bermain game dan keadaan psikologis yang rentan dapat membuat pemain menggunakan game sebagai alat untuk meredakan stres atau suasana hati yang kurang baik. Akibatnya, hal ini mendorong mereka untuk terus bermain hingga mencapai tingkat ketergantungan yang sangat kuat, sehingga kebiasaan bermain mereka menjadi sulit untuk dikendalikan.

Adiksi game online melibatkan pengaruh dari beberapa faktor yang berkontribusi pada kondisi tersebut. Salah satunya adalah dinamika hubungan antara orang tua dan anak yang melibatkan berbagai aspek, termasuk *attachment style* (gaya ikatan), pola asuh, dan faktor-faktor lainnya (Sari dkk., 2018). Kim & Kim (2015) memaparkan dalam penelitiannya bahwa kelekatan yang kuat dengan orang tua merupakan salah satu elemen yang dapat mempengaruhi adiksi game online dan menyatakan bahwa kestabilan hubungan dan cara orang tua mendidik serta memberikan pengasuhan dapat mempengaruhi perilaku remaja, termasuk perilaku seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan zat, dan adiksi game online. Kelekatan yang aman mencerminkan hasil positif dari interaksi antara remaja dan orang tua. Kondisi ini akan membentuk perilaku positif karena didasarkan pada kenyamanan emosional, yang dapat mencegah remaja dari perilaku yang tidak diinginkan (Wibowo & Wimbari, 2019). Sehingga hubungan individu dengan orang tua dari masa anak-anak hingga masa dewasa akan memiliki dampak signifikan pada perkembangan individu dalam menghadapi lingkungan sekitarnya.

Individu yang memiliki pola pikir internal positif sejak usia bayi akan tumbuh dengan kelekatan yang aman. Individu tersebut akan membentuk konsep diri, kepercayaan diri, dan keyakinan bahwa dirinya merupakan individu yang layak mendapatkan perhatian dan kasih sayang (Bobwly dalam Nafisa, 2022). Berbeda dengan remaja yang tidak memiliki kelekatan yang kuat dengan orang tuanya. Jika orang tua tidak responsif terhadap pemenuhan kebutuhan anak, anak akan menganggap bahwa orang tua tidak berfungsi sebagai figur kelekatan atau sebagai tempat yang aman ketika menghadapi masalah. Anak akan mencari kegiatan lain yang memberikan kenyamanan ketika mengalami kesulitan dan dampak dari kondisi tersebut dapat berlanjut hingga masa perkembangan selanjutnya (Kim dkk., 2010).

Namun, setiap individu umumnya memiliki figur lain selain orang tua yang memiliki pengaruh besar dalam hidupnya, terbentuk ikatan emosional, yang sering disebut sebagai “*significant others*” (Chen dkk., 2003). Dijelaskan pula oleh penelitian Nuareni (2020) bahwa orang tua tidak selalu menjadi pengasuh utama. Sumber dukungan, kenyamanan, dan keamanan bagi individu juga bisa berasal dari pihak lain seperti kakek-nenek, saudara kandung, guru, mentor, atau teman. Namun, serupa dengan hubungan antara orang tua dan remaja, kedekatan hubungan antara remaja dengan *significant others* tidak selalu menghasilkan kelekatan yang aman (*secure attachment*). Dalam beberapa kasus, remaja seringkali menghadapi ketidakamanan ketika figur orang tua harus digantikan oleh orang lain. Mereka terpaksa bergantung secara emosional pada individu tersebut yang mengakibatkan munculnya perasaan ketidakamanan dan terbentuklah jenis kelekatan yang tidak aman (*insecure attachment*) yang dapat menjadi faktor penyebab kecanduan game online (Feng & Liu, 2007).

Berdasarkan wawancara awal dengan pengelola atau operator AR Gaming Arena, ditemukan bahwa sejumlah pemain game online menghabiskan waktu yang cukup lama, bahkan hingga larut malam di rental tersebut. Pola ini terjadi secara rutin setiap hari, di mana pemain-pemain tersebut didominasi oleh anak sekolah. Bahkan, beberapa di antaranya telah putus sekolah dan mengalokasikan sebagian besar waktunya di tempat tersebut setiap harinya. Berdasarkan fenomena yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif tentang bagaimana deskripsi adiksi serta dinamika hubungan antara orang tua dan anak pada pecandu game online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Nasution (2003) mengatakan bahwa penelitian kualitatif melibatkan pengamatan terhadap individu dalam konteks lingkungannya, berinteraksi dengan mereka, dan berupaya memahami bahasa serta interpretasi mereka terhadap dunia mereka. Partisipan penelitian ini antara lain pecandu game online yang berdomisili di Kota Bukittinggi Sumatera Barat yang berjumlah 2 orang. Dalam penelitian ini proses pengambilan dan pengumpulan data diperoleh melalui wawancara semi terstruktur dengan subjek penelitian dan orang terdekat yang berhubungan dengan subjek penelitian. Peneliti membuat pertanyaan wawancara yang disusun berdasarkan aspek masalah yang diperoleh dari teori yang relevan dengan tujuan penelitian berdasarkan aspek-aspek dari Febriandari dkk (2016), yaitu: *Salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, problems*. Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber dan *member check*. Triangulasi sumber melibatkan *significant others*. Hubungan *significant others* ini bervariasi, mencakup orang tua, sepupu, dan sahabat. Wawancara dengan *significant others* dilaksanakan sebanyak satu kali, dengan durasi sekitar 30 menit untuk setiap responden. Kemudian teknik kedua adalah *member*

check, yang dilakukan sebanyak dua hingga tiga kali pada tiap partisipan agar data yang diperoleh lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melibatkan kedua responden dalam sesi tanya jawab, peneliti berhasil menemukan beberapa hasil penelitian. Informasi tersebut akan diuraikan dalam bagian ini melalui narasi mengenai pengalaman yang telah diungkapkan oleh masing-masing responden. Hasil temuan akan termuat dalam sub-bab latar belakang responden, deskripsi adiksi, deskripsi hubungan orang tua dan anak yang tekhusus pada pembahasan terkait: pola asuh, *attachment* (gaya kelekatan) dan teori adiksi yang mendukung. Berikut tabel informasi terkait responden:

Tabel 1. Informasi Partisipan

Subjek	Jenis Kelamin	Usia
BIP	Laki-Laki	17 Tahun
R	Laki-Laki	30 Tahun

Responden 1: BIP

Latar Belakang Responden

B merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dan satu-satunya anak laki-laki yang selama 14 tahun menjadi anak bungsu yang sangat disayangi oleh orang tuanya. Namun, ketika B mencapai usia 14 tahun B memiliki adik baru dan mulai merasa bahwa kasih sayang orang tua lebih terfokus pada adiknya. Orang tua B memperlakukan B dengan cara membiarkannya bersikap nakal dan pulang pagi. Ayah kandung B meninggal saat B berada di kelas 3 SD karena mengalami serangan jantung ketika sedang mengemudi mobil. B telah memiliki seorang ayah tiri yang bekerja sebagai penjual baju di pasar. Ibu B pernah masuk penjara dengan hukuman 15 tahun karena menjadi pengedar dan pemakai sabu. Ayah kandung B bekerja sebagai sopir angkutan antar pulau yang pulang sekali dua hari. Ayah B juga seorang pemakai dan pengedar. Menurut B kekurangan ayah kandungnya adalah ia sering pergi jadi merasa sering ditinggal.

B berhenti sekolah semenjak kelas 6 SD. Setelah ibunya menikah dengan ayah sambungnya ia mulai kenal dengan anak-anak di pasar yang membuatnya tidak ada niat untuk melanjutkan sekolah. Setelah itu B mulai bermasalah dengan lingkungan dan bahkan pernah bertengkar dengan orang karena di tuduh maling hp sehingga ia masuk ke kantor polisi dan mulai mencari uang dengan ngamen. Tanggapan orang lain terhadap diri B yaitu mudah tersinggung. B tidak memperlakukan bagaimana pandangan orang terhadap dirinya. B sudah merokok semenjak bermain warnet. B pernah punya hp tetapi diambil temannya. Hobi B adalah bermain GTA. Dulu B bercita-cita menjadi tentara. Sekarang B tidak memiliki cita-cita. Cara B menghabiskan waktunya dengan bermain game dan jalan-jalan memakai motor.

Deskripsi Adiksi

Adiksi game online dijabarkan sesuai aspek yang di kemukakan oleh Febriandi dkk. (2016) dimulai dari aspek kompulsif. B aktif bermain beberapa jenis game online, termasuk GTA Roleplay, Valorant, Fifa, dan Mobile Legend. B sering menghabiskan waktu bermain game dari pukul 10 malam hingga 5 pagi dengan menggunakan paket malam. Selain itu, B juga biasanya bermain game di siang hari. B memberikan nilai 10 untuk tingkat kesenangan dalam bermain game online. Pada awalnya, B bahkan pernah tidak tidur selama sehari karena terlalu asyik bermain game. Dalam bagian aspek toleransi, dulu saat awal bermain game online, B menghabiskan waktu 1-2 jam dalam sehari untuk bermain game. Namun, pada saat ini B mampu menghabiskan waktu hingga 7 jam dalam sehari untuk bermain game. B menjelaskan bahwa peningkatan durasi bermainnya bertujuan untuk mencapai kebahagiaan. Pada bagian aspek *salience*, saat terlibat dalam aktivitas lain, B sering kali teralih oleh pikiran tentang game online yang sedang dimainkannya dan pernah berfikir untuk mengadopsi gaya hidup atau kepribadian karakter game yang dimainkannya, merasa ada yang kurang jika tidak bermain game dan memiliki dorongan yang kuat untuk segera kembali bermain game.

Dalam bagian aspek *withdrawal*, B hanya "terpikirkan" dengan game yang sedang dimainkannya. Jika diminta untuk melakukan aktivitas lain selama bermain game, B akan marah. Saat menghadapi masalah jaringan yang buruk, B akan mencari WiFi di tempat lain agar tetap dapat bermain. Ketika kekurangan uang untuk bermain game, B akan mencari solusi, misalnya dengan meminjam uang dari orang terdekatnya bahkan mengakui pernah mengambil uang dari orang tua yang tidak sengaja tertinggal di rumah. Dalam bagian aspek *mood modification*, B menyatakan bahwa bermain game mampu untuk mengubah suasana hatinya menjadi lebih baik. Sebagai contoh, jika B mendapat teguran atau amarah dari orang tua di rumah, B akan pergi ke warnet untuk bermain game, dan akhirnya merasa senang serta melupakan masalah dengan orang tua.

Pola Asuh

Orang tua B menerapkan pola asuh yang termasuk dalam kategori *permissive*. Menurut Baumrind (1966) pola asuh *permissive* melibatkan upaya orang tua untuk tidak memberikan hukuman, menerima, dan memberikan dukungan positif terhadap impuls, keinginan, dan tindakan anak. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatur aktivitasnya sendiri, menghindari pengendalian, dan tidak mendorong anak untuk mematuhi standar atau aturan tertentu. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh ini cenderung kesulitan mengendalikan diri, kurang patuh, dan kurang tertarik untuk terlibat dalam aktivitas di sekitarnya. Situasinya terlihat ketika B putus sekolah dan memilih menghabiskan waktu di warnet hingga larut malam atau bahkan tidak pulang, namun orang tua B tidak memberikan perhatian dan juga tidak menghukumnya. Selanjutnya, ayah kandung B yang telah meninggal dunia, dan ibu B pernah dipenjara. Hal ini berdampak pada lingkungan pengasuhan B yang berubah-ubah yang melibatkan orang tua kandung, ayah, kakak,

dan nenek. Kemudian, pengasuhan beralih kepada ayah sambung dan ibu kandung setelah meninggalnya ayah kandung B.

Attachment

Menurut Eaven (2007) model *preoccupied attachment* (kelekatan terikat) ditandai oleh pandangan negatif terhadap diri sendiri namun memiliki pandangan positif terhadap orang lain. Oleh karena itu, individu dengan pola kelekatan *preoccupied* cenderung sangat bergantung pada hubungan interpersonal. Hal ini tergambar saat B menyatakan bahwa ia membutuhkan pandangan orang lain untuk membantu dalam mengambil keputusan. B secara rutin meminta masukan dari ibunya, kakak, atau siapa pun yang berada di rumah dan orang-orang terdekatnya untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan. Hal ini mencerminkan kurangnya kepercayaan diri dan memiliki pandangan positif bahwa orang-orang terdekatnya mampu memberikan kontribusi dalam proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu, B mencari penilaian dan pandangan dari orang-orang terdekatnya sebagai cara untuk meningkatkan rasa harga dirinya.

Teori Adiksi yang Mendukung

Teori yang mendasari perilaku adiksi B adalah teori psikoanalisis Freud, yang mana *id* lah yang lebih dominan pada B. Hal ini tampak ketika B berkonflik dengan ibu dan kakaknya, B akan memilih untuk menghindari konflik tersebut, dengan keluar rumah menuju ke warnet untuk bermain game, itu dilakukan B untuk mencari rasa senang. Sehingga *id* B terpenuhi dengan mencari kepuasan melalui bermain game.

Responden 2: R

Latar Belakang Responden

R merupakan anak keempat dari delapan bersaudara. Orang tua R bertindak seperti orang tua pada umumnya, seperti menyuruh pergi sekolah dan ketika pulang sekolah disuruh langsung pulang, makan, tidur siang, serta bermain sesuai waktu yang telah ditentukan orang tua. R selalu mematuhi apa yang dikatakan orang tuanya. R merasa bahwa rasa patuh yang ia miliki memang karena anugerah dari yang Kuasa. Ayah R meninggal ketika masih kelas 6 SD. Sosok ayah dimata R yaitu sebagai tulang punggung keluarga yang sibuk bekerja dan ketika pulang bekerja sudah merasa lelah sehingga R merasa tidak terlalu diperhatikan. Ibu R sekarang merupakan seorang janda dan tinggal terpisah dari R bersama adik-adiknya. R mengaku lebih dekat dengan ibunya semenjak dewasa karena ketika R kecil, ibunya sibuk berjualan. Sama halnya seperti ayah, R merasa ibu juga tidak pernah mendidik namun hanya mengingatkan seperti jangan melawan kepada guru. Ketika R membuat kesalahan, respon ibu R hanya sekedar menanyakan penyebab dan tidak pernah memarahi R.

R menilai hubungan kedua orangtuanya aman-aman saja kecuali ketika ayah R mabuk, maka akan terjadi sedikit perdebatan yang tidak dipermasalahkan setelahnya. Dalam mengambil keputusan ibu R lebih mendominasi, seperti mengatur jadwal sehari-hari R. Sebagai keluarga

Batak, R menyatakan bahwa tipe keluarganya merupakan tipe yang agak egois. R diajarkan bahwa sesuatu yang didapatkan, maka harus dibalas dengan hal setimpal. Saat dihadapkan dengan masalah R dan saudara-saudaranya terbiasa untuk menyelesaikan permasalahan sendiri karena terbiasa dari kecil. Pengalaman yang paling berkesan di masa sekolah adalah saat teman wanita menyatakan perasaannya kepada R namun setelah itu R tidak dihiraukan lagi. Ketika R emosi ia menunjukkan dengan menggertak dengan nada suara yang lebih tinggi. R tetap merasakan kesedihan tetapi ia selalu ingat bahwa dunia itu menuntut untuk kuat. R menilai bahwa dirinya adalah sosok yang *friendly*, ramah, peduli dan tidak humoris. R cenderung tidak peduli dengan pandangan orang lain terhadap dirinya.

R mengaku memiliki kekurangan yaitu egois karena ia merasa ditakdirkan menjadi seorang pemimpin. Dalam berinteraksi dengan orang lain, R lebih mengutamakan perasaan orang lain dan menahan rasa sakit yang ia rasakan sendiri. Perlakuan terhadap orang yang baru dikenal terbuka karena rasa sopan, namun dibalik itu R juga berfikir negatif kepada orang yang baru dikenal. R mengaku tidak memiliki prinsip hidup dan panutan. Hobi R adalah bermain game. R memiliki seorang sahabat yang baru ia sadari saat berumur 26 tahun yang merupakan teman sejak usia 5 tahun. R menghabiskan waktu luang dengan bermain game.

Deskripsi Adiksi

Adiksi game online dijabarkan sesuai aspek yang dikemukakan oleh Febriandi dkk. (2016), dimulai dari aspek kompulsif. R aktif bermain berbagai jenis game online termasuk FPS, MPS, Adventure, dan Multiplayer. R dapat menghabiskan waktu hingga 36 jam dalam satu sesi bermain game tanpa makan dan tidur. Menurut R, tingkat kesenangan saat bermain game mencapai nilai 10 dari skala 1 hingga 10. R terlibat dalam bermain game setiap hari, merasa bahwa setiap hari adalah waktu luang untuk melakukan aktivitas tersebut. R bahkan sering merasa malas untuk makan, sehingga perlu diingatkan agar mengambil waktu untuk makan saat sedang asyik bermain game online. Dalam aspek toleransi, awalnya R bermain game selama 7 jam dengan paket malam di warnet, dimulai dari jam 10 malam hingga 5 pagi semata-mata untuk bersenang-senang, meningkatkan level permainan. Saat ini R mengakui bahwa waktu yang dihabiskannya untuk bermain terus meningkat bahkan mencapai 12 jam hingga 36 jam tanpa henti. R menyatakan bahwa peningkatan durasi bermain game oleh R disebabkan oleh rasa senang, kecanduan, keinginan untuk menjadi ahli, serta keinginan untuk berpartisipasi dalam berbagai turnamen game online.

Pada aspek *salience*, R seringkali memikirkan kegiatan bermain game online. Setiap hari R hanya fokus pada bermain game online, dimulai dari saat bangun tidur langsung terlibat dalam permainan, kemudian beristirahat sebentar untuk mandi dan makan, dan pola tersebut berulang terus-menerus. Pada aspek *mood modification*, R menikmati bermain game online karena dapat dengan bebas mengekspresikan dan melampiaskan emosi, termasuk mengumpat tanpa berpikir panjang. Hal ini merupakan hal yang tidak dapat dilakukan oleh R dalam kehidupan nyata. Bermain game mampu merubah mood R menjadi lebih baik, dan R merasa bahwa game online

adalah seperti hidup kedua baginya setelah kehidupan nyata. Dalam aspek *withdrawal*, R mengaku merasa bodoh, bosan, dan bingung ketika tidak bermain game dalam sehari. R merasa sangat tidak suka jika ada orang lain yang mengganggu saat R bermain game online, bahkan sampai melakukan makian verbal terhadap orang yang menggangukannya. Dalam aspek *relapse*, R mengungkapkan bahwa ketika merasa ingin tidur namun diajak bermain oleh orang lain, R lebih memilih untuk menerima ajakan tersebut daripada beristirahat. Dan dalam aspek *conflict*, R merasa sangat kesal ketika ada orang yang meneleponnya saat sedang asyik bermain game, bahkan jika menelepon tersebut adalah ibu R. Biasanya, R akan melanjutkan bermain dan mengabaikan panggilan telepon tersebut.

Pola Asuh

Orangtua R menerapkan pola asuh *neglectful*, yaitu pola asuh di mana kontrol atau tuntutan orang tua terhadap anak rendah, dan respon atau dukungan terhadap anak juga rendah (Santrock, 2010). Tanda-tanda pola asuh *neglectful* ini terlihat saat orangtua membiarkan R bermain game di warnet selama tujuh jam paket malam hingga pukul 5 pagi. Di samping itu, jika R pulang sekolah terlambat, orang tua tidak mempermasalahkannya. R juga menyatakan bahwa orang tuanya sibuk, dan hal ini terlihat dari pernyataan R yang menyebut bahwa R tidak memiliki kedekatan yang kuat dengan orang tua karena kesibukan mereka bekerja dan pulang hanya untuk beristirahat. Pola asuh ini membuat R buruk dalam pengendalian diri, seperti terlihat dari kebiasaan R yang bermain game di warnet dari malam hingga subuh. Orang tua R abai akan kebutuhan non-fisik anak, karena mereka hanya memberi arahan tetapi tidak pernah mendidik anak-anaknya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yosephine & Lesmana (2020), dimana semua pola asuh berkorelasi positif dengan kecanduan game online kecuali pola asuh autoritatif.

Attachment

Menurut Eaven (2007) model *dismissing attachment* (kelekatan lepas) ialah adanya pandangan positif terhadap diri sendiri namun berpandangan negatif terhadap orang lain dapat menyebabkan individu tersebut menghindari keakraban dan memilih untuk tidak tergantung pada hubungan dengan orang lain. Hal ini tergambar saat wawancara, R menyatakan memiliki pandangan negatif terhadap orang yang baru dikenalnya. R juga menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan pandangan yang sangat positif terhadap dirinya sendiri, yang terlihat saat R membanggakan dirinya kepada peneliti. R juga menyatakan ketidaksetujuannya terhadap konsep teman. R lebih memilih hidup sendiri daripada bergantung pada orang lain. R menikmati kebebasan dan menyatakan bahwa ia belum tertarik untuk membentuk suatu hubungan atau keluarga pada saat ini.

Teori Adiksi yang Mendukung

Teori yang mendasari perilaku adiksi R adalah teori *classical* di mana kecanduan timbul karena penggunaan yang berulang. Sebagai contoh, ketika R merasakan kebahagiaan saat bermain game dan tindakan tersebut berlangsung berulang kali, hingga akhirnya menimbulkan kecanduan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, adiksi game online sesuai dengan yang dijabarkan berdasarkan aspek yang di kemukakan oleh Febriandi dkk. (2016), Subjek 1 dan 2 dapat digolongkan kedalam kategori adiksi game online, subjek 1 biasa menghabiskan waktu dari jam 10 malam sampai 5 pagi. Subjek 1 memberikan nilai 10 untuk kesenangannya dalam bermain game online. Pada awal bermain game, subjek menghabiskan waktu 1-2 jam dalam sehari. Namun pada saat ini, subjek 1 mampu menghabiskan waktu hingga 7 jam dalam sehari dan mengatakan bahwa tujuannya menambah durasi bermain game online adalah agar merasa senang. Orang tua Subjek 1 menerapkan pola asuh yang termasuk dalam kategori *permissive* dengan gaya kelekatan *preoccupied attachment*. Teori yang mendasari perilaku adiksi subjek 1 adalah teori psikoanalisis Freud, yang mana *id* lah yang lebih dominan.

Sedangkan subjek 2, bisa menghabiskan waktu selama 36 jam dalam bermain game tanpa makan dan tidur dengan merasa tingkat kesenangan saat bermain game dari skala 1 sampai 10, adalah 10. Subjek 2 paling benci ketika orang lain menggangukannya ketika sedang bermain game online bahkan terkadang memaki orang yang menggangukannya. Subjek 2 merasa senang bermain game online karena lebih bebas mengekspresikan dan melampiaskan emosi seperti mengumpat tanpa berpikir panjang. Orang tua Subjek 2 menerapkan pola asuh yang termasuk dalam kategori *neglectful* dengan gaya kelekatan *dismissing attachment*. Teori yang mendasari perilaku adiksi subjek 2 adalah teori *classical* di mana kecanduan timbul karena penggunaan yang berulang. Sung dkk. (2020) mengatakan bahwa *anxiety* atau *preoccupied attachment* dan *dismissing* atau *avoidance attachment* berkorelasional dengan gejala *internet gaming disorder* pada mahasiswa Korean University.

Saran yang dapat di berikan berdasarkan hasil penelitian yaitu bagi subjek penelitian untuk meningkatkan kemampuan regulasi diri dengan mengatur waktu, kendali diri, dan penyeimbangan antara aktivitas kehidupan sosial dengan bermain game online. Dan peneliti menyarankan agar orang tua subjek tetap membangun ikatan emosional yang kuat dengan anak mereka melalui peningkatan komunikasi, waktu berkualitas bersama, pemahaman terhadap kebutuhan emosional anak, dan dukungan terhadap partisipasi anak dalam kegiatan positif. Kemudian bagi penelitian selanjutnya untuk dapat memperluas cakupan pembahasan yang serupa dengan menguji berbagai faktor lain yang dapat memengaruhi adiksi game online. Beberapa faktor yang dapat dijelajahi melibatkan kepuasan hidup, rasa kesepian, pola asuh, harga diri, keterampilan sosial, kontrol diri, dan hubungan interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Baumrind, D. (1966). Effects of authoritative parental control on child behavior. *Child development*, 887-907.
- Chen, M., Zamora, P. O., Som, P., Peña, L. A., & Osaki, S. (2003). Cell attachment and biocompatibility of polytetrafluoroethylene (PTFE) treated with glow-discharge plasma of mixed ammonia and oxygen. *Journal of Biomaterials Science, Polymer Edition*, 14(9), 917-935.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Feng, G., & Liu, H. (2007, May). Internet-based Intelligence Time-delayed Networked Control Systems. In *2007 IEEE International Conference on Control and Automation* (pp. 806-808). IEEE.
- Hayadi, N. B. (2021). Perilaku menyimpang remaja yang kecanduan game online di rt 49 kelurahan sidodadi. *EJournal Sosiatri-Sosiologi*, 9(1), 30-41.
- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *한국사회학회*, 44(6), 111-133.
- Kim, K., & Kim, K. (2015). Internet game addiction, parental attachment, and parenting of adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366-371.
- 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.
- 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), 103-118.
- Nafisa, F. (2022). Hubungan antara kelekatan orang tua dan regulasi diri dengan adiksi game online pada siswa SMP Negeri 6 Temanggung.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.
- Nuraeni, H. (2020). *Pengaruh Insecure Attachment Style terhadap Online Gaming Addiction dengan Self Control sebagai variabel moderator: Studi pada siswa pemain game online di SMKN 4 Garut* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Santrock, J. (2010). *Child Development (Thirteenth Editiona)*. New York : McGrawHill.
- Sari, S. L., Devianti, R., & NUR'AINI, S. A. F. I. T. R. I. (2018). Kelekatan orangtua untuk pembentukan untuk pembentukan karakter anak. *Educational guidance and counseling development journal*, 1(1), 16-31.
- Silfiana, A. S. A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo: Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo. *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 8(2), 70-74.
- Sung, Y., Nam, T. H., & Hwang, M. H. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students. *Personality and Individual Differences*, 154, 109724.
- Wibowo, N. R., & Wimbari, S. (2019). The perception of attachment effect in parents and peers on aggressive behavior in male adolescents. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 53-64.
- Wibowo, T., & Fransco, N. (2021, March). Pengaruh Kecanduan Mobile Game Terhadap Gangguan Sosial Pada Era COVID-19. In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 687-694).
- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Jurnal BK UNES*, 11(5), 766.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.