

HUBUNGAN POLA ASUH TERHADAP PERILAKU GAME ONLINE DI SMK KESEHATAN PGRI DENPASAR

Dewa Ayu Eka Yuni Artini¹, Made Nyandra^{2*}, Nyoman Suarjana²

^{1,2,3}Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains,
dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura
Email: madenyandra@undhirabali.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah munculnya perilaku bermain *game online* sampai kecanduan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 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 analisa data ini menggunakan uji statistik non-parametrik korelasi Rank Spearman. Dari total 36 sampel didapatkan hasil: (36,1%) remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar mendapat pola asuh yang rendah. Jenis pola asuh yang paling tinggi adalah pola asuh otoriter dengan kriteria tinggi yaitu 26 responden (72,2%), dan sebaliknya remaja tersebut paling minim mendapat pola asuh demokratis dengan jumlah 21 orang (58,3%) dengan kriteria rendah. Berdasarkan perilaku dari 19 responden (52,8%) memiliki perilaku sering. Hasil uji statistik menunjukkan signifikansi (2-tailed) atau nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,048 yaitu $<0,05$ dengan nilai koefisien korelasi atau nilai r antara pola asuh dan perilaku *game online* sebesar -0,331. Disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku *game online* pada remaja dengan nilai p sebesar 0,048 yaitu $<0,05$. Diharapkan bagi orang tua agar dapat menerapkan pola asuh yang tepat pada remaja. Orang tua dapat meningkatkan control dan kehangatan kepada remaja. Orang tua dapat melakukan tindakan membatasi waktu bermain anak agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.

Kata kunci: Pola Asuh, *Game Online*, Remaja.

ABSTRACT

Technological developments have a positive and negative impact on users. One of the negative effects caused was the emergence of online game play behavior until addicted. The purpose of this study was to determine the relationship of parenting behavior to online game behavior in PGRI Health Vocational School Denpasar. This study uses analytical research methods with Cross Sectional approach. The sampling technique of this research is total sampling. This data analysis technique uses a non-parametric statistical test of Spearman Rank correlation. From a total of 36 samples, results were obtained: (36.1%) adolescents who played online games at SMK PGRI Denpasar's health received low parenting. The highest type of upbringing is authoritarian parenting with high criteria, namely 26 respondents (72.2%), and vice versa, the juvenile has the least democratic parenting with 21 people (58.3%) with low criteria. Based on behavior from 19 respondents (52.8%) had frequent behavior. The results of statistical tests show significance (2-tailed) or p value obtained is 0.048 which is <0.05 , the correlation coefficient or r value between parenting and online game behavior is -0.333. It was concluded that there is a sufficient and negative correlation between the two variables, which means that the higher the parenting style, the less frequent online game behavior in adolescents with a p value of 0.048 is <0.05 . It is expected that parents can apply proper parenting to adolescents. Parents can improve control and warmth to teenagers. Parents can take action to limit children's playing time so they don't spend a lot of time playing online games.

Keywords: Parenting, Online Games, Youth.

1. Pendahuluan

Di zaman modern ini kecanggihan teknologi menjadikan manusia berinteraksi secara bebas dalam skala global. Namun, kemajuan teknologi ini kurang diimbangi dengan sikap kewaspadaan akan risiko penyalahgunaannya. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain *game*. Sehingga muncullah komputer dengan kemampuan *time sharing* yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama (Candra, 2016). Kecanduan *Game Online* di Indonesia sudah sangat meluas pada semua tingkatan umur. Data dari Newzoo, pada tahun 2015 pengguna *game online* mencapai 321 juta jiwa. Kejadian ini bisa kita temukan dengan banyaknya pengunjung warnet dan pengguna *smartphone* keluaran terbaru yang mendukung aplikasi untuk bermain *game online*. *Game online* menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, sehingga mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya (Lestari, 2016).

Survei Entertainment Software Association (ESA) pada tahun 2013, menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *Smartphone* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*. Sementara 32% dari pemain *game* 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. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, mengatakan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data tersebut pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna (APJII, 2014). Berdasarkan hasil survey APJII (2014) menunjukkan bahwa penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20-24 tahun (15%). Sehingga didapatkan kategori pengguna yang bekerja mencapai 53% dari total pengguna, selanjutnya disusul oleh ibu rumah tangga dan pelajar, berdasarkan hasil survai tersebut Indonesia menempati urutan kedelapan didunia. Angka-angka statistik tersebut dianggap cukup fantastis untuk menggambarkan pesatnya perkembangan internet di Indonesia dan menunjukkan bahwa cukup penting untuk mendapat perhatian terkait munculnya potensi permasalahan bagi pengguna internet yang mayoritasnya merupakan penduduk berusia muda dan produktif (Molina, dkk. 2017).

Permasalahan yang timbul dari kecanduan *game online* membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan *game online* (Lee, 2011). Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan *game online* maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Pas (2007) menyatakan bahwa pola asuh orang tua juga memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku pada subyek yang bermain *vidio game* dengan intensitas yang lama. Pola asuh *autoritarian* dengan gaya pengasuhan yang mengontrol remaja secara otoriter dibarengi hukuman dan tidak memberikan kebebasan untuk mengungkapkan perasaan menjadikan remaja cenderung bermain *game online* sebagai bentuk pengungkapan perasaan atas ketidakhangatan dari orang tua. Pola asuh permisif dengan gaya pengasuhan yang mengabaikan pengontrolan, kurang menuntut dan tidak menghukum remaja cenderung

memperbolehkan remaja untuk melakukan segalanya. Pola asuh orang tua memberikan peran penting terhadap perkembangan remaja.

Observasi yang peneliti lakukan di SMK Kesehatan PGRI Denpasar pada tanggal 22 November 2018, dari hasil observasi tersebut menyatakan bahwa banyak siswa di SMK Kesehatan PGRI Denpasar yang gemar bermain *game online*. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika bermain lebih dari 30 menit dalam sehari (Mappaleo, 2009). Menurut Molina, 2017, bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 20-25 jam perminggu untuk bermain *game online*. Hasil wawancara dengan beberapa siswa, bahwa siswa di SMK Kesehatan PGRI Denpasar menghabiskan waktu untuk bermain *game online* adalah 24 jam perminggu dalam kondisi siswa tersebut tidak dalam kondisi libur, namun pada saat hari libur siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yaitu 12 jam perhari.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik. Penelitian analitik adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui korelasi (hubungan) antara variabel satu dengan variabel yang lain dengan mengidentifikasi variabel yang ada pada satu obyek. Penelitian ini menggunakan pendekatan Cross Sectional yaitu dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data (Notoatmodjo, 2010). Dalam penelitian ini sampel yang di gunakan adalah total populasi sejumlah 36 siswa (< 100) maka semua populasi tersebut dijadikan sampel dengan memenuhi kriteria inklusi. Analisis data dilakukan untuk menunjang pembuktian hipotesa dengan menggunakan Analisis Univariat untuk mendapat gambaran distribusi frekuensi dan presentase dari tiap variabel Dependent dan Independent yang akan diteliti. Dan Analisis Bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan setiap variabel Independent dengan variabel Dependent. non-parametrik korelasi Rank Spearman. Berdasarkan pada pembacaan distribusi standar, diketahui jika tingkat kepercayaan 95% maka untuk mengetahui p ini signifikan atau tidak, maka perlu dibandingkan dengan probabilitas 0,05 sehingga bisa ditentukan hipotesis yang mana diterima.

3. Hasil

Karakteristik Responden

Distribusi frekuensi berdasarkan usia remaja dan jenis kelamin yang bermain *game online* di SMK Kesehatan PGRI Denpasar

No	Distribusi	Jumlah (orang)	Presentase (%)
1	Umur		
	15 Tahun	10	27.8
	16 Tahun	18	50.0
	17 Tahun	6	16.7
	18 Tahun	2	5.6
	Total	36	100
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	12	33.3
	Perempuan	24	66.7
	Total	36	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa usia responden remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar berada pada rentang usia 15 sampai 18 tahun. Jumlah responden paling tinggi dengan usia 16 tahun sebanyak 18 orang (50,0%), dan paling rendah 18 tahun sebanyak 2 orang (5,6%) responden perempuan berjumlah 24 orang (66,7%) dan responden laki-laki berjumlah 12 orang (33,3%).

Analisis Univariat

Distribusi frekuensi berdasarkan pola asuh orang tua dan perilaku game online pada remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar

No	Distribusi	Jumlah (orang)	Presentase (%)
1	Pola Asuh		
	Rendah	13	36.1
	Tinggi	23	63.9
	Total	36	100
	Rendah	13	36.1
2	Perilaku Game online		
	Jarang	17	47.2
	Sering	19	52.8
	Total	36	100

Berdasarkan tabel di atas pola asuh pada tabel 5.3 menunjukkan bahwa terdapat 13 responden (36,1%) remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar mendapat pola asuh yang rendah dan 23 responden (63,9%) mendapat pola asuh yang tinggi. Distribusi frekuensi remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar berdasarkan perilaku dapat dilihat pada tabel 5.5 dimana 19 responden (52,8%) memiliki perilaku sering dan 17 responden (47,2%) memiliki perilaku jarang.

Analisis Bivariat

Distribusi frekuensi berdasarkan tipe pola asuh orang tua padaremaja yang bermain game onlinedi SMK Kesehatan PGRI Denpasar

Pola asuh	Perilaku <i>Game Online</i>		Total	Prilaku Game Ol
	Jarang	Sering		
Rendah	4 (30,8%)	9 (69,2%)	13 (100%)	p = 0,048
Tinggi	15 (65,2%)	8 (34,8%)	23 (100%)	r = -0,331
Total	19(52,8%)	17 (47,2%)	36 (100%)	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terdapat tiga tipe pola asuh yang diteliti yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan permisif. Penilaian terhadap pola asuh tersebut dinilai berdasarkan hasil kuesioner dan dibagi menjadi dua kriteria yaitu rendah apabila skor yang didapat kurang dari 50% dan tinggi apabila skor yang didapat lebih dari sama dengan 50%. Dari hasil pada tabel dapat dilihat bahwa responden remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar yang

mendapat pola asuh demokratis dengan kriteria rendah sebanyak 21 orang (58,3%) dan tinggi sebanyak 15 orang (41,7%). Responden remaja yang mendapat pola asuh otoriter dengan kriteria rendah sebanyak 10 orang (27,8%) dan tinggi sebanyak 26 orang (72,2%). Sementara responden remaja yang mendapat pola asuh permisif dengan kriteria rendah sebanyak 18 orang (50%) dan tinggi sebanyak 18 orang (50%). Nilai signifikansi (2-tailed) atau nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,048. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang dipakai yaitu 0,05, maka H_0 diterima yang berarti terdapat hubungan antara pola asuh dengan perilaku game online pada remaja. Terlihat juga dari hasil output diatas bahwa nilai koefisien korelasi atau nilai r antara pola asuh dan perilaku game online sebesar -0,331. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku game online pada remaja.

4. Pembahasan

Ditinjau berdasarkan jenis kelamin, hasil penelitian menunjukkan mayoritas jenis kelamin perempuan yang bermain game online pada penelitian ini sebesar 66,7%. Berbanding terbalik dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa laki-laki memiliki resiko lebih besar kecanduan game online dibandingkan dengan perempuan (Razieh, 2012). Sebuah riset menyatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain game online dibanding perempuan karena game akan mengaktifkan bagian otak kiri laki-laki yang digunakan untuk memecahkan masalah dan mengatur strategi untuk menyelesaikan game yang dimainkan sehingga muncullah rasa dihargai dan kecanduan terhadap game tersebut. Usia masing-masing responden dengan rentang usia 15-18 tahun, jumlah responden yang mendominasi berusia 16 tahun yaitu sebesar 50%. Menurut konsep Freud, pada fase masa remaja individu bukan lagi anak tetapi belum menjadi dewasa, hidup berubah sangat kompleks karena individu berusaha mencari identitasnya, berjuang dalam interaksi sosial, dan bergulat dengan persoalan-persoalan moral (Hendriati, 2009).

Setiap orang tua tentunya memiliki cara didik atau pola asuh yang berbeda-beda pada anaknya. Dalam penelitian ini penilaian terhadap pola asuh dibagi menjadi tiga tipe yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan permisif. Dari hasil penelitian didapat remaja yang mendapat pola asuh demokratis dengan kriteria rendah sebanyak 21 orang (58,3%) dan tinggi sebanyak 15 orang (41,7%). Responden remaja yang mendapat pola asuh otoriter dengan kriteria rendah sebanyak 10 orang (27,8%) dan tinggi sebanyak 26 orang (72,2%). Sementara responden remaja yang mendapat pola asuh permisif dengan kriteria rendah sebanyak 18 orang (50%) dan tinggi sebanyak 18 orang (50%). Jumlah tersebut menunjukkan bahwa responden remaja yang diteliti paling banyak mendapatkan pola asuh otoriter dengan kriteria tinggi yaitu 26 responden (72,2%), dan sebaliknya remaja tersebut paling minim mendapat pola asuh demokratis dengan jumlah 21 orang (58,3%) dengan kriteria rendah. Pada penelitian sebelumnya mengenai pola asuh orangtua dengan ketergantungan bermain game online Abedini, dkk (2012) menyatakan bahwa pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif turut berperan dalam tingkat kecanduan remaja terhadap game online. Jenis pola asuh otoriter dan demokratis memiliki korelasi yang negatif dengan ketergantungan bermain game online sementara pola asuh permisif dan neglect memiliki korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain game online. Dalam pola asuh otoriter, dimensi kontrol lebih menonjol dibandingkan dengan dimensi responsivitas. Banyaknya remaja yang mendapat pola

asuh demokratis dengan kriteria rendah dimana dari 36 responden, 21 diantaranya mendapat pola asuh demokratis yang rendah juga berpengaruh terhadap perilaku remaja. Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang baik untuk anak, namun menurut King (2010) walaupun pola asuh demokratis lebih banyak memiliki dampak positif, terkadang juga dapat menimbulkan permasalahan apabila anak atau orangtua kurang memiliki waktu untuk berkomunikasi. Jika penerapan pola asuh demokratis ini tidak seimbang maka akan menimbulkan perilaku yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orangtua kepada anak-anak mereka seperti kecanduan bermain game online.

Pada remaja yang bermain game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar berdasarkan perilaku, dari 36 responden didapat 19 responden (52,8%) memiliki perilaku sering dan 17 responden (47,2%) memiliki perilaku jarang. Dari jumlah tersebut dapat dilihat bahwa lebih banyak remaja yang memiliki perilaku sering dari segi durasi dari pada yang memiliki perilaku jarang. Penelitian sejalan yang dilakukan Santoso (2013) menunjukkan bahwa penyebab siswa kelas VIII kecanduan permainan internet yaitu kurang perhatian dari orang tua, stress atau depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Jika ditinjau dari dimensi gaya pengasuhan orang tua, dalam penelitian ini kontrol dan perhatian orangtua cukup tinggi. Namun, tingkat kecanduan games pada penelitian ini berada pada kategori sedang. Penelitian terkait yang dilakukan oleh Kusumawati dkk (2017) menyebutkan, berdasarkan skala kecanduan game online yang peneliti berikan kepada subjek penelitian terlihat bahwa durasi atau lama bermain game online tidak selalu menunjukkan bahwa subjek tersebut memiliki kecanduan game online yang tinggi.

Hubungan pola asuh orang tua terhadap perilaku game online remaja Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi (2-tailed) atau nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,048 yaitu $<0,05$, nilai koefisien korelasi atau nilai r antara pola asuh dan perilaku game online sebesar -0,331. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku game online pada remaja. Park (2014) menyatakan bahwa pola asuh yang berbeda dapat menghasilkan perkembangan anak yang bervariasi. Dilihat dari perbedaan perilaku game online, ditinjau dari pola asuh, di dapat gambaran remaja yang mengalami kecanduan game online pada kategori yang tinggi dengan durasi bermain game online lebih lama dengan pola asuh permisif. Pada penelitian ini ditemukan remaja yang mendapat pola asuh otoriter dikategorikan kecanduan game online pada taraf jarang. Hal ini sesuai dengan penelitian Sugiyantno (2018) yang menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain game online. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2013) menunjukkan bahwa penyebab siswa kelas VIII kecanduan permainan internet yaitu kurang perhatian orang tua, stress, kurang kontrol kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Hubungan pola asuh orang tua terhadap perilaku game online remaja Berdasarkan hasil penelitian nilai signifikansi (2-tailed) atau nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,048 yaitu $<0,05$, maka H_0 diterima yang berarti terdapat hubungan antara pola asuh dengan perilaku game online pada remaja. Nilai koefisien korelasi atau nilai r antara pola asuh dan perilaku game online sebesar -0,331. Hal ini menunjukkan terdapat hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku game online pada remaja. Park (2014) menyatakan pola asuh yang berbeda dapat menghasilkan perkembangan anak yang bervariasi. Perbedaan perilaku game online, ditinjau dari

pola asuh, di dapat gambaran remaja yang mengalami kecanduan game online pada katagori yang tinggi dengan durasi bermain game online lebih lama dengan pola asuh permisif. Pada penelitian ini ditemukan remaja yang mendapat pola asuh otoriter dikatagorikan kecanduan game online pada taraf jarang. Sugiyantno (2018) yang menunjukkan bahwa ada korelasi positif yang signifikan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku bermain game online.

5. Simpulan

Identifikasi pola asuh orang tua di SMK Kesehatan PGRI Denpasar menunjukkan 13 responden (36,1%) remaja yang bermain game online mendapat pola asuh yang rendah dan 23 responden (63,9%) mendapat pola asuh yang tinggi. Identifikasi perilaku game online pada remaja di SMK Kesehatan PGRI Denpasar adalah 19 responden (52,8%) memiliki perilaku sering dan 17 responden (47,2%) memiliki perilaku jarang. Hubungan korelasi cukup dan negatif antara kedua variabel tersebut yang berarti semakin tinggi pola asuh maka semakin jarang perilaku game online pada remaja dengan nilai p sebesar 0,048 yaitu $< 0,05$.

Bagi peneliti selanjutnya dapat sebagai acuan untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang baru mengenai dampak yang ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar penelitian selanjutnya. Bagi orang tua agar dapat menerapkan pola asuh yang tepat pada remaja. Orang tua dapat meningkatkan control dan kehangatan kepada remaja. Orang tua dapat melakukan tindakan membatasi waktu bermain anak agar tidak menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online. Bagi pihak sekolah agar melakukan kontrol terhadap para remaja di sekolah agar membatasi bermain game di saat jam pelajaran berlangsung.

Daftar Rujukan

DAFTAR PUSTAKA

1. Abedini, Y., Zamani, B. E., Kheramand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impact of mothers' occupation status and parenting styles on levels of self control, addiction to computer games, and educational progress of adolescent. *Addict & health*. Vol 4 No 3.
2. Aini Hida N. 2014. Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Anandari, D. R. 2013. Orangtua Dengan Pola Asuh Permisif dan Risiko Anak Kecanduan Game Online. Surabaya: Universitas Airlangga.
4. Anisa, Poppy S. 2010. Hubungan Pola Asuh Otoriter Orang Tua Dengan Efektivitas Komunikasi Interpersonal. (<http://setiabudi.ac.id/jurnalpsikologi/images/files/JURNA%201> (1). Pdf, diunduh pada tanggal 22/12/2015 13:42).
5. APJII. 2014. Google. Dipetik Desember 01, 2014 dari <http://Asosiasi%20Penyelenggara%20Internet%20Indonesia>. Htm.
6. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian. suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
7. Asmaliyah. 2010. Hubungan Antara Persepsi Remaja Awal Terhadap Pola Asuh

- Orang Tua Otoriter Dengan Motivasi Berprestasi. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri. (<http://lib.uin-malang.ac.id/files/thesis/fullchapter/04410074.Pdf>, diunduh pada tanggal 11/1/2016 11:55).
8. Brooks, Jane. 2011. *The Proses Of Parenting*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
 9. Candra, Dian A., Hardiyansyah Masya. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung.
 10. Dariyo, Agoes. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Refika Aditama.
 11. Darling, N. (2014). *Parenting style and Its Correlates*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL.
 12. Fromme, J. 2003. *Computer Game as a Part of Children's Cultur*. *The International Journal of Computer Game Reasearch*. 3(1): 17-25. Availabel:<http://www.gla.ac.uk/schools/education/research/publications/>(Acces sed: 7th May 2015).
 13. Ghozali, I. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit universitas Diponegoro.
 14. Gentile, DA. 2009. *Pathological Game Use among Youth ages 8 to 18*. *Psychological Science. Journal of Adolesence*, 20(5):594-602. Availabel: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19476590> (Accesed: 21th April 2015).
 15. Gentile DA, Anderson CA, Yukawa S, et al. 2009. *The effect of Prosocial Video Game on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experiment*. *National Institute of Health*. 5(1). Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articeles/PMC2678173/>(Accesed: 20 Oktober 2015).
 16. Griffiths, MD. 2010. *Computer Game Playing and Sosial Skills: a Pilot Study*. Aloma. Nottingham Trent University, 27:301-310.
 17. Hendrianti, A. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Refika Aditama.
 18. Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). *Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea*. *Korean journal of sociology*, 44(6), 111- 13
 19. King, A. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika
 20. Kusumadewi, N. T. 2009. *Hubungan kecanduan internet game online dengan keterampilan sosial remaja*. *Journal psychology*.
 21. Kusumawati, dkk. 2017. *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan*. *Jurnal RAP UNP*, Vol. 8, No. 1, Mei 2017, hal. 88-99
 22. Lee, E. 2011. *A case study of game addiction*. *Journal addiction of nursing*
 23. Lestari, R. 2016. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2015/2016*. Diperoleh tanggal 08 januari 2018 dari <http://diglib.unimed.ac.id/5486/>
 24. Maemunah, N., Tas'au, M., dan Yuiernawati, A. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) di SD Bandulan 4 Malang*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan.
 25. Mappaleo, A. 2009. *Gambaran Adiksi Bermain Game Online*. Diperoleh tanggal 02 juli 2018 dari <http://journal.gameonline.com/index.php/110014695702521>.
 26. Mirantika, N. R. 2016. *Hubungan Pola Asuh Permisif dan Otoriter Dengan Kenakalan Remaja*. Jurusan Psikologi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas

- Negeri Semarang.
27. Molina, Y., Kusumawati, R., dan Aviani, Y.I. 2017. Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adikisi) Game Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan. Universitas Negeri Padang.
 28. Mukherjee. 2010. Does Parenting Behavior Impacts Delinquency? A Comparative Study Of Delinquents And Non-Delinquents" (http://WWW.sascv.org//ijcjs/pdf/mo_intramukherjee2010iind.pdf, diunduh pada 6/11/2015 11:35).
 29. Notoatmodjo, S. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
 30. Notoatmodjo, S. 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
 31. Novasari Tria. 2016. Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial (Studi pada siswa kelas X SMKN 5 Surabaya). Prodi S1 PPKn, FISH. UNESA.
 32. Park, B.-W. dan Lee, K. C. (2014) Computers in Human Behavior: Exploring the value of purchasing online game items. 2178-2185.
 33. Pas, A.S. 2007. Perilaku Agresif Pada Anak Yang Memiliki Hobi Bermain Video Game. Jurnal Psikologi. 1,22-31.
 34. Rahmawan, Imanda A. 2010. Hubungan Antara Pola Asuh Permisif Dengan Intensi Bullying Pada Siswa Siswi Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 (file:///c:/users/as4/downloads/1537-4204-1-SM. Pdf, diunduh pada tanggal 11/1/2016 (10:30).
 35. Razieh, J. (2012). The Relation Between Internet Addiction and Anxiety In The Universitas Students. Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Bussiness, 4 (1): 942-949.
 36. Riyanto, M. 2008. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Efektifitas Iklan dan Implikasinya Terhadap Sikap Merek. Tesis. Undip Semarang.
 37. Santoso, T. W. (2013). Perilaku kecanduan permainan internet dan faktor penyebabnya pada siswa kelas VIII. Indonesian Journal of guidance and counseling theory and application. 2(2)
 38. Santrock, J. W. (2002). Life Span Development (perkembangan Masa Hidup). Jilid 1: Edisi Kelima. Penerbit Erlangga.
 39. Smart Aqila, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, jogjakarta, A Plus Books, 2010.
 40. Suastini, Ni W. 2011. Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Otoriter Dengan Agresivitas Remaja. Jurnal Psikologi vol 1 no 1. (file:///c:/users/as4/Downloads/7700-21507-1-PB. Pdf, diunduh pada tanggal 22/12/2015 13:42).
 41. Subrahmanyam K, Kraut RE, Greenfield PM, et al., 2010. The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. 10(2): 7-13.
 42. Sugiyatno, E. N. 2009. Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. Skripsi (tidak diterbitkan) Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
 43. Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfa Beta.
 44. Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfa Beta.
 45. Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfa Beta.
 46. Susanti, Y. (2008). Ketergantungan pada internet: game online, video game dan sejenisnya. Anima: Indonesian psychological journal, 23, 180-183.

47. Taganing, Ni M. 2010. Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. Artikel. Depok. Universitas Gunadarma (<http://WWW.Gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2010/artikel/10504122>). Pdf. Diunduh pada 9/7/2015 12:54).
48. Tobing, Immanuel Dio L. 2015. Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental dan Emosional Pada Remaja Di SMP NEGERI 1 Medan. Fakultas Kedokteran. Universitas Sumatera Utara 49. Tridhonanto, AL & Agency, Beranda. 2014. Pola Asuh Demokratis. Jakarta: Gramedia.
50. Ulfa Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mebes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Riau.
51. Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2007). The Motivations of Adolescents WHO Are Addicted To Online Games: A Cognitive Perspective. *Adolesce*. 42 (165), 179-197.
52. Wang, L., & Zhu, S. (2011). Online Game Addiction Among University Student. *International Social Work*. 1-48.
53. Willis. Makalah Game. [Himatif.or.id/download/MAKALAH%20 GAME%20 ONLINE.doc](http://Himatif.or.id/download/MAKALAH%20GAME%20ONLINE.doc), diakses tanggal 09 Oktober 2015 jam 09.00.
54. Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z., & Ran, T. 2010: Mental Health, Personality, and Parantel Rearing Styles of Adolescent with Internet. *Addiction Disorder. Cyberpsychology, Behavior and social Networking, Cyber*. 2009. 0222.
55. Yee, N. (2002). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behaviour*. Vol 9 No 6.
56. Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
57. Yudha Wisnu. 2015. Pola Komunikasi Orang Tua Dengan anak Pecandu Game Online (Studi kasus Game Online Let's Get Rich di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Tangerang Selatan. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
58. Yusuf, Syamsu LN. 2011. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.