

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TERHADAP KETERLIBATAN AYAH
DALAM PENGASUHAN DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI PEMAIN
GAME ONLINE DI GAME CENTER X DAN Y
KABUPATEN SEMARANG**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Derajat Sarjana
Psikologi**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
Yuniar Dwi Kusuma Wardhani
15010115120043

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TERHADAP KETERLIBATAN AYAH
DALAM PENGASUHAN DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN
GAME ONLINE PADA REMAJA LAKI-LAKI PEMAIN GAME ONLINE
DI GAME CENTER X DAN Y KABUPATEN SEMARANG**

Yuniar Dwi Kusuma Wardhani

15010115120043

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

yuniardkw@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online* di *game center X* dan *Y* Kabupaten Semarang. Persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan adalah proses menginterpretasi, menerima, dan menganalisis bagaimana keikutsertaan ayah dalam aktivitas anak yang dapat memberikan rasa nyaman, kedekatan yang hangat, kontrol, pengawasan, serta tanggung jawab terhadap kebutuhan dan perkembangan anak. Kecenderungan kecanduan *game online* adalah tindakan yang mengarah pada sejauh mana individu bermain *game online* secara berlebihan. Data diperoleh dari 78 remaja laki-laki dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan Skala Persepsi terhadap Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan (12 item; $\alpha = 0,844$) dan Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online* (26 item; $\alpha = 0,936$). Analisis data menggunakan analisis regresi sederhana, menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* ($r_{xy} = -0,412$; $p < 0,001$). Artinya semakin tinggi persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan, maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online*, dan sebaliknya. Persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan memberikan sumbangan efektif sebesar 17% pada kecenderungan kecanduan *game online*, sisanya sebesar 83% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini.

Kata Kunci: keterlibatan ayah dalam pengasuhan, kecanduan *game online*, remaja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini ditandai dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, salah satunya ialah internet. Dengan adanya perkembangan teknologi inilah, kegunaan internet telah menarik perhatian masyarakat karena pengaruh dan manfaatnya bagi kehidupan manusia. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017), prosentase pengguna internet di kota-kota sebesar 72,41% dan sudah meluas ke kabupaten sebesar 49,49%. Kemajuan internet ini memunculkan inovasi baru dalam perkembangan teknologi, seperti halnya munculnya permainan berbasis internet yang dikenal sebagai *game online*.

Game online merupakan permainan menggunakan jaringan internet yang dapat dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu pemain, di mana individu dapat berinteraksi satu sama lain dengan pemain yang sudah dikenal maupun tidak dikenal (Sagara, 2018). Menurut Liga *Game* Indonesia, masuknya *game online* berawal dari *nexia online* yang pertama kali menciptakan *game* dan diproduksi oleh PT. Lyto Datarindo Fortuna. Lyto Datarindo Fortuna merupakan perusahaan dan *server* salah satu *game online* di Indonesia yang bernama *Ragnarok Online* (Ramdhani, 2013).

Terdapat jenis-jenis *game online*, pertama MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) adalah jenis permainan yang jika

dimainkan maka tokoh dalam permainan tersebut akan semakin kuat. Permainan ini dilakukan dengan menciptakan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur. Kedua, MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) ialah jenis permainan yang biasanya mengandung kekerasan karena permainan ini banyak menggunakan senjata, seperti pedang, senjata tajam, senjata api, dan *handgun*. Ketiga, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) adalah jenis permainan yang membutuhkan strategi di mana individu akan diminta menyusun benteng atau bangunan untuk bertahan dan berperang (Ramdhani, 2013).

Perkembangan *game online* di Indonesia semakin maju. Pada tahun 2010-2011 pasar *game online* mengalami peningkatan pengguna yang cukup pesat yakni sebesar 500 ribu orang dari 6 juta menjadi 6,5 juta orang (Muliawati, 2011). Indonesia menjadi salah satu pasar *video game* terbesar di Asia Pasifik dengan angka mencapai 13 triliun. Angka tersebut membuat industri *e-sport* juga ikut berkembang pesat. *E-sport* merupakan permainan yang bersifat kompetitif. Munculnya kompetisi lokal dengan skala mulai dari tingkat kota hingga provinsi merupakan salah satu bentuk berkembangnya industri *e-sport* di Indonesia, seperti Piala Presiden 2019 (Kharisma, 2019). *Provider game online* di Indonesia juga sangat banyak, seperti PT. Megaxus Infotech, PT. Boleh Net Indonesia, PT. Lyto Datarindo Fortuna, PT. Kreon Gemscool, PT. Playon Interaktif, Garena Indonesia, serta *provider* luar negeri yaitu Velve (Sagara, 2018).

Menurut Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) Bapak Imam Nahrawi, mengatakan bahwa *e-sport* akan terus dikembangkan di Indonesia dengan

memasukkan *e-sport* ke dalam kurikulum pendidikan. Pengembangan ini nantinya akan dilakukan dengan menyediakan jaringan internet yang memadai melalui proyek Palapa Ring (CNN Indonesia).

Peningkatan pengguna *game online* mengakibatkan bertumbuhnya *game center* di kota-kota besar dan sudah meluas ke daerah Kabupaten, salah satunya Kabupaten Semarang. *Game online* biasanya tersedia di *game center* dengan konsep *sharing connection* (Sagara, 2018). *Game center* ialah warung internet yang menyediakan fasilitas khusus untuk bermain *game online*. Hal ini berbeda dengan warung internet atau biasa dikenal dengan warnet, di mana warnet memiliki pelanggan yang berganti-ganti sedangkan *game center* memiliki pelanggan tetap. Meskipun warung-warung internet (warnet) sudah tidak terlalu menjamur saat ini, tetapi tidak banyak juga yang gulung tikar. Berdasarkan hasil survei lapangan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2018 di daerah Ungaran, masih banyak ditemukan warung internet *game*. Sedikitnya masih terdapat lima warnet *game* yang aktif dan 2 diantaranya tidak pernah sepi dari pengunjung, di mana mayoritas pelajar SD hingga SMK. Fasilitas yang ditawarkan oleh warnet *game* membuat para penggunanya merasa lebih mudah untuk bermain *game*.

Menurut Beard (dalam Young & Abreu, 2011), salah satu kelompok yang sangat tertarik dengan manfaat yang diberikan oleh internet ialah para remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Suryanto (2015), menunjukkan bahwa permainan *game online* paling disukai oleh kalangan remaja laki-laki berjumlah dengan prosentase 93% dan remaja perempuan 7%, sehingga dapat disimpulkan

bahwa remaja laki-laki lebih tertarik untuk bermain *game online*. Menurut Buchman & Funk, remaja laki-laki sangat mudah untuk kecanduan *game online* daripada remaja perempuan, di mana mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk berkunjung ke *game center* (Chen & Chang, 2008).

Penelitian yang dilakukan Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009), mengungkapkan bahwa masa remaja akan membuat mereka merasa kesepian jika berada di rumah dan tidak melakukan hal apapun, sehingga dapat mengarahkan mereka untuk bermain *game online*. Berdasarkan hasil angket penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2017) terhadap remaja di Mabes Center Pekanbaru Riau pada tahun 2016 mendapatkan hasil bahwa sebanyak 62 orang (62%) mengakui jika bermain *game online* untuk menghilangkan stres. Hal ini sesuai juga dengan survei awal yang dilakukan oleh Indahtiningrum tahun 2011 kepada mahasiswa, di mana dari 17 mahasiswa, 12 diantaranya mengatakan bahwa bermain *game* untuk menghilangkan stres (Indahtiningrum, 2013). Selain itu, hasil kesimpulan studi yang dilakukan oleh Kementrian Komunikasi dan Informasi kepada 400 responden anak-anak dan remaja mengatakan bahwa salah satu motivasi anak-anak dan remaja dalam mengakses internet adalah untuk hiburan semata yang mana hal ini didorong adanya suatu kebutuhan pribadi (Kominfo, 2014). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa salah satu alasan remaja bermain *game online* adalah untuk mencari hiburan agar dapat menghilangkan rasa kesepian dan stres.

Hasil penelitian Tobing (2015) pada 47 pelajar di Medan, menunjukkan bahwa rata-rata frekuensi bermain minimal 1 kali dan maksimal 9 kali per minggu, serta rata-rata durasi bermain *game online* minimal 1 jam dan maksimal 8

jam per minggu. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Guno (2018) pada anak usia sekolah wilayah Magetan, di mana anak menghabiskan waktu sekitar 20-23 jam per minggu untuk bermain *game*. Individu yang terlalu banyak bermain *game online* dapat berpotensi mengalami *internet gaming disorder* (Sagara, 2018). *Internet gaming disorder* adalah pola yang berlebihan dan berkepanjangan pada suatu permainan, di mana individu terus duduk di depan layar komputer dan bermain *game* 8-10 jam per hari (DSM-V, 2013).

Kecanduan ini akan terus bertambah seiring intensitas bermain semakin sering dilakukan. Penggunaan *game online* ini memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak negatif menurut Griffiths (dalam Lemmens dkk, 2009), *gamers* akan mengorbankan aktivitasnya seperti waktu untuk tidur, melakukan hobi, belajar atau bekerja, hingga waktu bersama keluarga hanya untuk bermain *game*. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sagara dan Masykur (2018) terhadap mahasiswa, yang mendapatkan sebuah hasil di mana subjek kurang memperhatikan kesehatan, aktivitas sosial, serta pendidikannya dikarenakan penggunaan waktu bermain *game* yang berlebihan.

Salah satu kasus di tahun 2019, sebanyak lima anak di Jember Jawa Timur menjalani perawatan kejiwaan karena mengalami kecanduan *game online* (Kompas.com). Penelitian lain yang dilakukan oleh Rini (dalam Hardanti, dkk, 2013) di tahun 2011 terhadap siswa menunjukkan bahwa terdapat dampak psikologis akibat kecanduan *game online* yakni menimbulkan stres jika kalah dalam bermain *game*.

Selain dampak negatif, terdapat pula dampak positif dari adiksi *game online* yakni akan memperoleh pengetahuan luas mengenai teknologi (Syahrani, 2015). Menurut Hong, Liu, dan Lozen (dalam Hardanti, dkk, 2013), salah satunya mampu bekerja secara tim dengan orang lain yang berada di dalam *game* tersebut. Selain itu, individu memiliki pemikiran tajam untuk mengambil keputusan, memiliki kreativitas yang baik, meningkatkan kemampuan bahasa dalam hal kosa kata yang mana dapat dijadikan sebagai mata pencaharian, serta dapat memberikan pengalaman nyata bagi individu (Novak & Levy, 2008).

Berdasarkan penelitian lain juga dilakukan oleh Yee (2007), terdapat dua faktor dari seseorang yang kecanduan *game online* yakni faktor motivasi dan atraksi. Faktor motivasi ialah menjadikan *game online* sebagai suatu pelarian dari masalah, sedangkan faktor atraksi adalah menambah relasi dari seringnya bermain *game online*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Masya dan Candra (2016) kepada siswa kelas X di MA Al-Furqon Prabumulih, menyebutkan bahwa faktor yang memengaruhi perilaku kecanduan *game online* adalah depresi dan kurangnya perhatian dari orang-orang terdekatnya. Sedangkan, menurut Yen, Yen, Chen, Chen, dan Ko (2007), faktor keluarga merupakan hal yang memengaruhi remaja untuk kecanduan internet. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015) terhadap siswa SMP, mengatakan bahwa salah satu faktor anak kecanduan bermain *game* adalah dari faktor keluarga.

Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk mendapatkan sebuah pengasuhan selama masa pertumbuhannya. Di dalam lingkup keluarga, pengasuhan dikatakan ideal jika dilakukan oleh ayah dan ibu (Andayani &

Koentjoro, 2014). Indonesia disebut sebagai negara tanpa keterlibatan atau keberadaan ayah (*fatherless country*), label ini disematkan karena peran ayah di dunia pendidikan yang rendah (Kamila & Mukhlis, 2013). Menurut Lamb (dalam Setyawati & Rahardjo, 2015), mengabaikan peran ayah dalam pengasuhan akan menimbulkan bias perkembangan anak. Seharusnya, kualitas pengasuhan yang dilakukan oleh ibu disejajarkan dengan bagaimana kualitas ayah dalam mengasuh karena adanya kualitas sederajat inilah yang akan memengaruhi perkembangan anak hingga menginjak masa dewasa (Setyawati & Rahardjo, 2015). Menurut Lamb (2010), adanya peran ayah dalam pengasuhan menjadi hal sangat penting untuk dapat memengaruhi perkembangan anak.

Ayah dipandang sebagai pemegang kekuasaan terbesar di dalam keluarga (Abdullah, 2010). Menurut Dagon (dalam Syarifah, Widodo, & Kristiana, 2012), peran ayah dalam pengasuhan dapat memengaruhi perkembangan anak. Jika keterlibatan seorang ayah mampu berkontribusi dalam pengasuhan, maka anak akan memiliki persepsi baik terhadap bagaimana peran ayah dalam mengasuhnya (Basuki & Indrawati, 2017). Menurut Pleck (dalam Lamb, 2003) topik mengenai pentingnya keterlibatan ayah dalam pengasuhan ini semakin menarik perhatian sebgaiian peneliti dalam diskusi mereka. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggali lebih dalam keterkaitan ayah dalam pengasuhan anak. Seiring berjalannya waktu tugas ayah ini selalu di evaluasi berdasarkan keterlibatannya dalam pengasuhan (Santrock, 2002). Para peneliti, praktisi, dan ahli teori mengakui bahwa saat ini ayah memainkan sejumlah peran penting di dalam keluarga, seperti merawat, sebagai pelindung, guru (secara moral), sebagai

pasangan, bahkan memasak makanan kecil untuk anak mereka. Sehingga, ayah tidak lagi berada pada konsep sederhana dari peran seorang ayah yaitu “pencari nafkah” akan tetapi lebih difokuskan pada konsep “keterlibatan-nya” (Lamb, 2010).

Keterlibatan ayah dalam pengasuhan merupakan bentuk partisipasi aktif ayah dalam perkembangan fisik, sosial, intelektual, moral, emosi, dan spiritual anak (Andayani & Koentjoro, 2014). Senada dengan pendapat Pleck (dalam Usmarni & Rinaldi, 2014), yang mengatakan bahwa konsep keterlibatan ayah (*father involvement*) sangat memperhatikan perkembangan anak, kenyamanan, mengembangkan inisiatif, kognitif, dan afektif.

Salah satu cara untuk dapat mengetahui keterlibatan ayah dalam pengasuhan di era digital ini dengan melihat persepsi atau penilaian remaja terhadap kontribusi ayah dalam perkembangan mereka. Berdasarkan fenomena di atas, dapat disimpulkan bahwa masih sedikit penelitian yang mengkaji faktor keluarga khususnya bagaimana persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana hubungan antara keterlibatan ayah dalam pengasuhan menurut persepsi anak dengan kecenderungan bermain *game online*. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui apakah persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dapat memprediksi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, masalah yang diungkap pada penelitian ini adalah “Adakah hubungan yang signifikan antara persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online* di *game center* X dan Y Kabupaten Semarang?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan antara persepsi remaja terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online* di *game center* X dan Y Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah di bidang Psikologi, khususnya di Psikologi Perkembangan, Psikologi Sosial, dan Psikologi Klinis.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi para remaja khususnya laki-laki yang sangat menggemari *game online* tentang pentingnya peran ayah dalam perkembangan mereka di usia remaja.

- b. Menambah pengetahuan orangtua khususnya ayah tentang pengasuhan tepat yang seperti apa untuk dapat mencegah kecenderungan kecanduan bermain *game online* ini lebih jauh, serta pemahaman mengenai dampak-dampak dan bagaimana cara ayah agar mampu memahami perkembangan remaja tersebut. Sehingga, nantinya orangtua mampu melakukan prevensi terhadap masalah-masalah yang akan muncul.
- c. Pemerintah dapat mengkaji ulang mengenai manfaat *game* dan dampak-dampaknya dengan membentuk badan pengawas *game center* di Indonesia. Badan pengawas ini nantinya akan mengawasi konten-konten *game* yang disediakan di *game center* tersebut, apakah mengandung kekerasan, pornografi, serta pembunuhan. Sehingga, dengan adanya badan pengawas ini dapat memfasilitasi masyarakat dalam hal pengaduan terhadap kasus-kasus yang dianggap meresahkan.