

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

Yuniar Dwi Kusuma Wardhani¹, Salma¹

¹Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jalan Prof. Mr. Sunario Kampus Undip Tembalang, Semarang, 50275

yuniardkw@gmail.com

Abstrak

Internet semakin berkembang pesat dan memunculkan permainan yang dikenal dengan *game online*. Remaja merupakan salah satu kelompok yang sangat tertarik dengan manfaat internet. Mayoritas pengunjung *game center* adalah remaja laki-laki. Salah satu faktor yang memengaruhi remaja untuk kecanduan internet adalah keluarga. Penelitian ini dilakukan di *game center X* dan *Y* Kabupaten Semarang dengan populasi 100 orang dan jumlah sampel penelitian 78 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model regresi diterima ($F(1) = 15,572, p < 0,001; R^2 = 0,170$) dengan $\beta = -0,412 (p < 0,001)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan memiliki peran negatif dalam memprediksi tingkat kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online*.

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

Abstract

Internet is growing rapidly and bringing up a game known as online gaming. Teenagers are among groups that is very interested in the benefits of internet. The majority of game center visitors are teenage boys. One of the factors that influence teens to be addicted to the internet is family. This research was conducted at *game center X* and *Y* Semarang Regency with a population of 100 people and 78 people for sample research. The sampling technique used purposive sampling. Data were collected using Perceived of Father Involvement in Parenting Scale (12 items; $\alpha = 0,844$) and Tendency of Online Game Addiction Scale (26 items; $\alpha = 0,936$). Data were analyzed using simple regression analysis. The results showed that the regression model was accepted ($F(1) = 15,572, p < 0,001; R^2 = 0,170$) with $\beta = -0,412 (p < 0,001)$. Thus it can be concluded that perceived father involvement in parenting have a positive role in predicting the level of tendency online game addiction in adolescent boy online gamer.

Keywords: father involvement in parenting, online game addiction, adolescent

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini ditandai dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, salah satunya ialah internet. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017), menunjukkan persentase 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, salah satunya berupa permainan berbasis internet yang dikenal sebagai *game online*.

Peningkatan pengguna *game online* mengakibatkan tumbuhnya *game center* di kota-kota besar dan sudah meluas ke daerah kabupaten, salah satunya Kabupaten Semarang. Mayoritas pengunjung *game center* adalah remaja. Salah satu kelompok yang sangat tertarik dengan manfaat yang diberikan oleh internet adalah para remaja. (Young & Abreu, 2011). Menurut Buchman dan Funk (1996), 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).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Guno (2018) pada anak usia sekolah wilayah Magetan, menunjukkan bahwa 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).

Menurut Yen dkk. (2007), faktor keluarga merupakan hal yang mempengaruhi remaja untuk kecanduan internet. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015) terhadap siswa SMP, bahwa salah satu faktor anak kecanduan bermain *game* adalah faktor keluarga. Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk mendapatkan sebuah pengasuhan selama masa pertumbuhannya.

Menurut Lamb (2010 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 mempengaruhi perkembangan anak hingga menginjak masa dewasa (Setyawati & Rahardjo, 2015). Adanya peran ayah dalam pengasuhan menjadi hal sangat penting untuk dapat memengaruhi perkembangan anak (Lamb, 2010).

Keterlibatan ayah dalam pengasuhan merupakan bentuk partisipasi aktif ayah dalam perkembangan fisik, sosial, intelektual, moral, emosi, dan spiritual anak (Andayani & Koentjoro, 2014). Sedangkan menurut Lamb (2010), keterlibatan ayah dalam pengasuhan adalah keikutsertaan ayah dalam kegiatan yang memberikan kehangatan, kontrol, pengawasan, adanya tanggung jawab terhadap kebutuhan anak, serta melakukan interaksi langsung dalam aktivitas positif dengan anak. Menurut Dagun (dalam Syarifah dkk., 2012), peran ayah dalam pengasuhan dapat mempengaruhi 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).

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. Peneliti ingin mengetahui apakah persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dapat memprediksi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi para remaja khususnya laki-laki yang sangat menggemari *game online* tentang pentingnya peran ayah dalam perkembangan mereka di usia remaja, menambah pengetahuan orang tua khususnya ayah tentang pengasuhan tepat untuk dapat mencegah kecenderungan kecanduan bermain *game*

online agar tidak berdampak buruk, serta bagi pemerintah agar dapat mengkaji ulang mengenai manfaat *game* dan dampak-dampaknya dengan membentuk badan pengawas *game center* di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan model korelasional. Populasi penelitian ini adalah remaja laki-laki pemain *game online* di *game center* X dan Y Kabupaten Semarang berjumlah 100 orang. Adapun karakteristik subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu remaja laki-laki berusia 13-21 tahun sebagai pengguna *game center* X dan Y Kabupaten Semarang dan tinggal bersama ayah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, sehingga didapatkan jumlah sampel penelitian ini adalah 78 orang.

Pengumpulan data menggunakan skala yang disusun sendiri oleh peneliti yaitu Skala Persepsi Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan (12 item; $\alpha = 0,844$) dan Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online* (26 item; $\alpha = 0,936$). Pilihan respon kedua skala tersebut berbentuk model skala Likert yang terdiri dari empat kategori jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji model pada analisis regresi penelitian ini menghasilkan nilai $F(1) = 15,572$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,001$), koefisien beta (β) sebesar $-0,412$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,001$), dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,170$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,001$). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa arah hubungan antara persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* adalah negatif. Artinya semakin tinggi persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan, maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki. Sebaliknya, jika semakin rendah persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan, maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif antara persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online* di *game center* X dan Y Kabupaten Semarang. Hasil penelitian ini turut mendukung penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015) terhadap siswa SMP, menunjukkan salah satu faktor anak kecanduan bermain *game* berasal dari keluarga. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Rinaldi dan Siswati (2013), menjelaskan bahwa terdapat hubungan negatif antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan.

Terlibatnya ayah dalam pengasuhan akan diingat dan dirasakan anak, sehingga dapat membentuk persepsi tersendiri bagi anak. Melalui persepsi, anak akan merasakan dan menyimpulkan hubungan dan pengalaman yang dialaminya bersama ayah. Persepsi positif yang dimiliki remaja terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhannya menunjukkan terjalannya hubungan yang dekat secara emosional antara ayah dan remaja (Handayani & Kustanti, 2018). Efek langsung keterlibatan ayah terlihat ketika mereka berinteraksi dengan

anak-anaknya, di mana itulah ayah secara tidak langsung telah memengaruhi anak mereka melalui perilaku, sikap, dan pesan yang disampaikan (Lamb, 2010).

Buruknya interaksi yang terjalin di dalam keluarga dapat membuat remaja cenderung dan berisiko mengembangkan kecanduan (Essau, 2008). Kemampuan ayah secara otoritatif, seperti melakukan kontrol, menerapkan kedisiplinan, bertanggung jawab, dan memonitor aktivitas anak di luar merupakan bentuk pelaksanaan peran ayah di dalam pengasuhan (Allen & Daly, 2007).

Berkaitan dengan perilaku penggunaan internet pada remaja, hasil penelitian Lei dan Wu (2007) pada 712 remaja di Beijing, Cina menjelaskan bahwa hubungan yang aman antara remaja dan ayah merupakan titik tolak dari penggunaan internet remaja. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Liu dan Kuo (2007) di Taiwan mengenai karakteristik keluarga, menunjukkan bahwa hubungan orangtua dan anak yang berkualitas, berkorelasi negatif dengan kecanduan internet pada pelajar.

Penelitian van den Eijnden dkk. (2010) di Belanda menunjukkan adanya peran orang tua dapat mencegah remaja untuk mengembangkan penggunaan internet secara kompulsif. Selain itu, pengasuhan orangtua sangat memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan anak, di mana selain meningkatkan tumbuh kembang anak juga dapat mencegah segala pengaruh negatif yang berhubungan dengan internet (Livingstone & Helsper, 2008).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan memiliki peran negatif pada kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pemain *game online* di *game center* X dan Y Kabupaten Semarang. Hasil koefisien korelasi sebesar -0,412 dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,170 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,001$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin positif persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan, maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki. Begitupun sebaliknya, semakin negatif persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan, maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan metode lain, misalnya eksperimen yang nantinya melibatkan subjek perempuan, sehingga mampu melihat perbedaan antar jenis kelamin tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, S., & Daly, K. (2007). *The effects of father involvement: An updated research summary of the evidence*. University of Guelph.
- Andayani, B., & Koentjoro. (2014). *Psikologi keluarga: Peran ayah menuju coparenting*. Laros.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder fifth edition (DSM-V)*. American Psychiatric Association.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2017). *Infografis: Hasil survey 2017 penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia*. APJII. <http://www.apjii.or.id>.

- Basuki, N. W., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dan penyesuaian sosial pada mahasiswa fakultas teknik angkatan 2015 Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 6(1), 312-316. <https://doi.org/10.14710/empati.2017.15127>.
- Essau, C. A. (2008). *Adolescent addiction: Epidemiology, assessment, and treatment*. Elsevier.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19-32. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1996.tb01472.x>.
- Chen, Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due user's liking of design features. *Asian Journal of Health Information Sciences*, 3, 38-51.
- Guno, D. C. (2018). *Gambaran perilaku kecanduan game online pada anak usia sekolah di wilayah Kecamatan Magetan* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. UMS Library. <http://eprints.ums.ac.id/60199/>.
- Handayani, W., & Kustanti, E. R. (2018). Hubungan antara persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan intensi perilaku seksual pranikah pada remaja. *Jurnal Empati*, 7(1), 188-194. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20185>.
- Lamb, M. E. (2010). *The role of the father in child development* (5th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Lei, L., & Wu, Y. (2007). Adolescents paternal attachment and internet use. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(5), 633-639. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.9976>
- Liu, C. Y., & Kuo, F. Y. (2007). A study of internet addiction through the lens of the interpersonal theory. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(6), 799-804. <http://doi.org/10.1089/cpb.2007.9951>
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental mediation and children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic media*, 52(4), 581-599. <http://doi.org/10.1080/08838150802437396>.
- Rinaldi, M. R., & Siswati (2013). Hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja laki-laki pengguna game online di Kabupaten Grobogan. *Jurnal Empati*, 2(4), 1-10. <https://doi.org/10.14710/empati.2013.7412>.
- Sagara, S. (2018). *Gambaran online gamer* [Skripsi tidak dipublikasi]. Universitas Diponegoro.
- Setyawati, & Rahardjo, P. (2015). Keterlibatan ayah serta faktor-faktor yang berpengaruh dalam pengasuhan seksualitas sebagai upaya pencegahan perilaku seks pranikah remaja di Purwokerto. *Jurnal Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 3(2), 35-55.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi & Konseling, FKIP Universitas Tadulako*, 1(1), 84-92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>.
- Syarifah, H., Widodo, P. B., & Kristiana, I. F. (2012). Hubungan antara persepsi terhadap keterlibatan ayah dalam pengasuhan dengan kematangan emosi pada remaja di sma negeri "x". *Proceeding Temu Ilmiah Nasional VIII IPPI* (230-238). Universitas Diponegoro.
- van den Eijnden, R., Spijkerman, R., Vermulst, A., van Rooij, T., & Engels, R. (2010). Compulsive internet use among adolescents: Bidirectional parent-child relationships. *Journal Abnormal Child Psychology*, 38(1), 77-89. <https://doi.org/10.1007/s10802-009-9347-8>.

- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(3), 323-329. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9948>.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. John Wiley & Sons, Inc.