

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Bimbingan

Bimbingan merupakan terjemahan dari “*guidance*” dalam bahasa Inggris. Secara harfiah istilah “*guidance*” dari akar kata “*guide*” berarti: (1) mengarahkan (*to direction*), (2) memandu (*to pilot*), (3) mengelola (*to manage*), dan (4) menyetir (*to steer*). Secara istilah bimbingan merupakan suatu proses, yang berkesinambungan, bukan kegiatan yang seketika atau kebetulan. Bimbingan merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang sistematis dan berencana yang terarah kepada pencapaian tujuan. Tujuan bimbingan adalah perkembangan optimal, yaitu perkembangan yang sesuai dengan potensi dan sistem nilai tentang kehidupan yang baik dan benar.¹

B. Keluarga

1. Definisi Keluarga

Menurut Koerner dan Fitzpatrick dalam bukunya Sri Lestari, Psikologi Keluarga, keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu definisi struktural, definisi fungsional, dan definisi intersaksional. Berikut beberapa definisi yang ditinjau dari sudut pandang:

- a. Definisi struktural, keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak, dan kerabat lainnya. Definisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal-usul, dan keluarga sebagai wahana melahirkan keturunan.
- b. Definisi fungsional, keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Definisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga.

¹ Syamsu Yusuf dan A. Juntika Nurihsan, *Landasasn Bimbingan dan Konseling* (PT Remaja Rosdakarya, 2016), 5-7.

- c. Definisi transaksional, keluarga didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-perilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga, berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Definisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.²

Pada umumnya, fungsi yang dijalankan oleh keluarga seperti melahirkan dan merawat anak, menyelesaikan masalah, dan saling peduli antara anggotanya, tidak berubah substansinya dari masa ke masa. Namun, bagaimana keluarga melakukannya dan siapa saja yang terlibat dalam proses tersebut dapat berubah dari masa ke masa dan bervariasi diantara berbagai budaya.

2. Struktur Keluarga

Struktur keluarga terdiri dari keluarga inti dan keluarga batih. Keluarga inti terbentuk setelah sepasang laki-laki dan perempuan menikah dan memiliki anak. Dalam keluarga inti, hubungan antara suami istri bersifat saling membutuhkan dan mendukung layaknya persahabatan, sedangkan anak-anak tergantung pada orang tuanya dalam hal pemenuhan kebutuhan afeksi dan sosialisasi. Adapun keluarga batih adalah keluarga yang didalamnya menyertakan posisi lain selain posisi ketiga diatas. Seperti menantu, ataupun cucu menantu yang masih tinggal dalam satu rumah dengan keluarga besarnya³

3. Relasi Orang Tua-Anak

Menjadi orang tua merupakan salah satu tahapan yang dijalani oleh pasangan yang memiliki anak. Menurut Chen dalam bukunya Sri Lestari, Psikologi Keluarga, kualitas hubungan orang tua dan anak merefleksikan tingkatan dalam hal kehangatan, rasa aman, kepercayaan, afeksi positif, dan ketanggapan dalam hubungan mereka.⁴ Kehangatan menjadi komponen dasar dalam hubungan orang tua dan anak yang dapat membuat anak merasa dicintai dan memiliki rasa

² Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga* (Jakarta: Kencana, 2012), 1-5.

³ Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*, 6-7.

⁴ Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*, 18.

percaya diri. Rasa aman merupakan dimensi dalam hubungan yang berkembang karena interaksi yang berulang yang memperlihatkan adanya kesiagaan, kepekaan, dan ketanggapan. Interaksi tersebut mengembangkan kelekatan pada masing-masing pihak yang terlibat dalam hubungan. Rasa percaya diri anak dapat tumbuh karena adanya rasa aman terhadap lingkungannya dan orang lain.

Rasa aman juga akan mendorong anak untuk berani melakukan eksplorasi yang bermanfaat bagi perkembangan kompetensi. Menurut Hinde, relasi orang tua dan anak mengandung beberapa prinsip pokok, yaitu:

- a. Interaksi, orang tua dan anak berinteraksi pada suatu waktu yang menciptakan suatu hubungan. Berbagai interaksi tersebut membentuk kenangan pada interaksi dimasa lalu danantisipasi terhadap interaksi dikemudian hari.
- b. Kontribusi mutual, orang tua dan anak sama-sama memiliki sumbangan dan peran dalam interaksi, demikian juga terhadap relasi keduanya.
- c. Keunikan, setiap relasi orang tua dan anak bersifat unik yang melibatkan dua pihak, dan karenanya tidak dapat ditirukan dengan orang tua atau dengan anak yang lain.
- d. Pengharapan masa lalu, interaksi orang tua dan anak yang telah terjadi membentuk suatu cetakan pada pengharapan keduanya. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan, orang tua akan memahami bagaimana anaknya akan bertindak pada suatu situasi. Demikian pula sebaliknya anak kepada orang tuanya.
- e. Antipasti masa depan, karena relasi orang tua dan anak bersifat kekal, masing-masing membangun pengharapan yang dikembangkan dalam hubungan keduanya.⁵

4. Remaja

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun. Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi

⁵ Sri Lestari, *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*, 18-19.

dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepet, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikira semakin logis, abstrak, dan idealitis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.⁶

5. Fungsi Orang Tua dalam Membimbing Remaja

Kehidupan keluarga pada dasarnya mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Pembinaan nilai-nilai dan norma agama serta budaya.
- b. Memberikan dukungan afektif, berupa hubungan kehangatan, mengasihi dan dikasihi, mempedulikan dan dipedulikan, memberikan motivasi, saling menghargai dan lain-lain.
- c. Pengembangan pribadi, berupa kemampuan mengendalikan diri baik fikiran maupun emosi, mengenal diri sendiri maupun orang lai, pembentukan kepribadian, melaksanakan peran, fungsi dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga.
- d. Penanaman kesadaran atas kewajiban, hak dan tanggung jawab atas individu terhadap dirinya dan lingkungan sesuai ketentuan dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.⁷

⁶ Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja", *Jurnal Curere* 01 No 1 (2017), diakses pada 16 November 2020, 29, <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

⁷ Muzdalifah M Rahman, "Upaya Orang Tua Dalam Membimbing Remaja", *Jurnal Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 06 No. 01, (2015), diakses pada 16 November 2020, 55-56. <https://journal.iainkudus.ac.id/indeks.php/konseling/article/download/1039/95>

C. Kecanduan

1. Pengertian Kecanduan

Kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti ketagihan atau sudah sangat terikat.⁸ Sedangkan menurut Kamus Oxford pengertian kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan menjadi kebiasaan, menghabiskan banyak waktu untuk hobi atau sesuatu yang menarik. Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli tersebut, dapat diartikan jika kecanduan adalah sesuatu kebiasaan atau perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti.⁹

2. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Yee dalam bukunya Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan, mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang terus ingin bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Young menyatakan dalam bukunya Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan, bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.¹⁰

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan perilaku kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta

⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI Daring”, 27 Januari 2021, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecanduan/entri/kecanduan>

⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: AE Media Grafika, 2018), 14.

¹⁰ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 14-15

dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.¹¹

3. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Immanuel mengatakan dalam bukunya Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*.

a. Faktor Internal

- 1) Keinginan, keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Bosan, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- 3) Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.¹²

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Hubungan sosial, kurang memiliki kompetensi social yang baik sehingga remaja memilih alternative bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga

¹¹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 14-15.

¹² Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 21.

kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.¹³

4. Dampak Kecanduan *Game Online*

a. Dampak Positif *Game Online*

Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah:

- 1) Pemecahan masalah dan logika.
- 2) Perhatian dan motivasi yang lebih.
- 3) Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan special.
- 4) Mengajarkan anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan.
- 5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain.¹⁴

b. Dampak Negatif *Game Online*

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Berikut adalah beberapa dampak negatif dari *game online*:

- 1) Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu.
- 2) Terlalu banyak bermain game membuat anak terisolasi dari sosial.
- 3) Beberapa game mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral.
- 4) Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- 5) Prestasi akademik yang menurun.¹⁵

5. Kecanduan *Game Online* pada Remaja

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang

¹³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 21-22.

¹⁴ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 30.

¹⁵ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 31-32.

lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi. Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik.

Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan. Karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game online* pada remaja menjadi berlebihan yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online*.¹⁶

D. Bermain

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹⁷

E. Game Online

1. Definisi Game Online

Game online menurut Kim dkk dalam bukunya Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, ialah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Burhan Andri Arif Kustiawan

¹⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 25-26.

¹⁷ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 2-3.

dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, mendefinisikan *game online* sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.¹⁸

2. Jenis Game Online

Game Online terbagi menjadi dua jenis, yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server diinternet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Sedangkan *text based games* bisa dibilang awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.¹⁹

3. Kelebihan dan Kelemahan Game Online

a. Kelebihan Game Online

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa.
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

¹⁸ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 4-5.

¹⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 7-8.

- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- 6) Mengembangkan imajinasi siswa.²⁰

b. Kelemahan *Game Online*

Setelah mengetahui kelebihan dari *game online* tersebut. *Game online* pun memiliki kelemahan yaitu:

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus permainan *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.
- 3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai.
- 5) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri.
- 6) Pemborosan uang untuk membayar sewa *computer* di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bias mencapai jutaan rupiah.²¹

²⁰ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 9-10.

²¹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 11-12.

F. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan Vol. 18 No. 01 (Juli 2019)²²

- Judul : Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan *Game Online*
- Peneliti : Ardi
- Identitas : Institut Agama Islam Negeri Bone
- Hasil : Bimbingan dan konseling Islami merupakan kegiatan proses bantuan yang diberikan kepada individu dalam memahami dirinya sendiri untuk menjalani tahap perkembangan menjadi manusia seutuhnya sebagaimana potensi yang dimilikinya sesuai petunjuk Allah dan sunnah Rasul. Selain itu, permasalahan mengakses internet yang tidak terkendali pada diri remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya karena perkembangan remaja yang masih labil, ketidak mampuan mengendalikan kecanduan bermain game online menyebabkan siswa malas belajar sehingga prestasi akademik dan kualitas kesehatannya menurun. Bimbingan konseling Islami dengan metode yang bersumber dari al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW seperti keteladanan Rasulullah SAW (*modeling*), *conditioning*, *tazkiyatun nufus* (penyucian jiwa) dan *tazkiyatun nuqud* (penyucian pendapatan/ibadah sosial) dapat menjadi solusi dalam mengatasi kecanduan *game online*.
- Persamaan : Sama-sama membahas tentang meminimalisir kecanduan *game online* bagi para remaja melalui bimbingan dan konseling.
- Perbedaan : Jurnal ini lebih memfokuskan pada pengumpulan data bimbingan konseling islam yang diberikan kepada remaja yang

²² Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 18, no. 01 (2019), diakses pada 28 Januari 2021, <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.370>

kecanduan *game online*. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti ingin mengumpulkan data berupa bimbingan orang tua yang diberikan kepada remaja yang kecanduan *game online*.

2. Jurnal Riset Aktual Psikologi Vol. 8 No. 01 (2017)²³

- Judul : Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online* pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan
- Peneliti : Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, dan Yosi Molina
- Identitas : Universitas Negeri Padang
- Hasil : Kecanduan *game online* pada remaja kota Bukittinggi berada pada kategori sedang. Gaya pengasuhan remaja yang lebih dominan gaya autoritatif atau demokratis. Dan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* ditinjau dari gaya pengasuhan pada remaja.
- Persamaan : Sama-sama membahas peran orang tua terhadap remaja yang kecanduan *game online*.
- Perbedaan : Jurnal ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian berjumlah 82 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan skala likert, dan analisis data menggunakan teknik uji beda Kruskall-Wallis. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian berjumlah 9 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi teknik, dan analisis data menggunakan model interaktif.

²³ Rosi Kusumawati, dkk., “Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Game Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan”, *Jurnal Riset Aktual Psikologi* 8, no. 01 (2017), diakses pada 28 Januari 2021, <https://doi.org/10.24036/rapun.v8i1.7955>

3. Jurnal Keperawatan Vol. 07 No. 01 (2019)²⁴

- Judul : Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado
- Peneliti : Juwi Rayfana Tiwa, O. I Palandeng, dan Jeavery Bawotong
- Identitas : Universitas Sam Ratulangi
- Hasil : Pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan adalah pola asuh demokratis. Kecanduan *game online* paling banyak masih terkontrol. Dan Ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.
- Persamaan : Sama-sama membahas peran orang tua kepada remaja yang kecanduan *game online*.
- Perbedaan : Jurnal ini membahas hubungan pola asuh orang tua terhadap remaja yang kecanduan *game online* dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan peneliti membahas bimbingan orang tua terhadap remaja yang kecanduan *game online* dengan pendekatan kualitatif.

G. Kerangka Berpikir

Game online merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menghibur diri saat sedang jenuh atau lelah terhadap suatu hal. Seperti halnya para remaja yang sudah lelah dan jenuh dengan aktivitas sekolah ataupun rutinitas harian di rumah. Sehingga mereka mencoba menghibur diri dengan bermain *game online* di waktu senggang mereka. Tidak jarang mereka yang gemar bermain *game online* menjadi lebih terampil, dan memiliki daya konsentrasi yang tinggi.

Meski begitu, tidak selamanya bermain *game online* memiliki dampak yang positif bagi para remaja. *Game online* juga memiliki dampak negatif karena memiliki nilai adiktif saat memainkannya. Sehingga para remaja menjadi malas, dan melupakan kewajiban mereka karena mulai kecanduan bermain

²⁴ Juwi Rayfana Tiwa, dkk., “Hubungan Pola asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado”, *Jurnal Keperawatan* 7, no. 01 (2019), diakses pada 28 Januari 2021. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/24339/24007>

game online setiap saat. Oleh sebab itu, bimbingan orang tua memiliki peran penting untuk mencegah dampak kecanduan bagi para remaja yang gemar bermain *game online*. Sehingga para remaja akan selalu menyadari dan memenuhi kewajiban mereka disela-sela waktu senggang mereka.

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian

