**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

 *Game online* merupakan salah satu aplikasi internet yang sedang marak dikalangan remaja. Smart (2010) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan *modern* yang menghubungkan antara permainan, pemakai (*user atau gamer*), dan *hardware*. Program komputer menerima *input* dari *gamer* melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui layar monitor*. Gamer* seperti bermain langsung di dunia *game*. Gambar yang nyata, alur cerita yang seru, dan pengemasan fitur-fitur *game* yang menarik mengakibatkan *gamer* semakin tertarik bermain *game online*. Hal tersebut dibuktikan dari jumlah pengguna *game online* tahun 2012 di seluruh dunia adalah sebanyak 60 juta lebih pengguna (Hidayat, 2012). Penelitian yang dilakukan Wicaksono (2012) di Indonesia pada tahun 2012 menunjukkan bahwa, pengguna *game online* mencapai 10 juta pengguna yang sebagian besar adalah remaja.

 Riset yang dilakukan *Korea* *agency for digital opportunity and program* di Korea Selatan pada tahun 2005 menunjukkan bahwa 75,3% pengguna internet bermain *game online*  dan 15% dari 1.527 remaja beresiko mengalami kecanduan *game online* (Lee, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Klassen dan Kuzucu (2009) pada 508 siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) di Turki menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih sulit menahan keinginan bermain game *online* daripada remaja perempuan. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2012) pada 99 subyek di Makassar menunjukkan bahwa 73 subyek (73,74%) mengalami kecanduan *game online*.

 Kecanduan *game online* pada remaja dapat berdampak negatif untuk kehidupan remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Janssen dan Carton (1999) menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* memiliki nilai akademik yang rendah. Remaja menunda untuk mengerjakan tugas, karena lebih tertarik untuk bermain *game online*. Elia (2009) mengemukakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* lebih mudah mengalami masalah di dalam keluarga. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* sulit untuk menghentikan kebiasaan bermain *game online*, sehingga ketika diminta untuk berhenti bermain game online, remaja akan merasa tidak nyaman. Remaja memilih untuk menjaga jarak dengan keluarga khususnya orangtua karena tidak ingin dilarang untuk bermain *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* juga memiliki kecenderungan untuk berbohong kepada keluarga ketika diminta untuk berhenti bermain *game online*.

 *Game online* menjadi hal yang menarik di kalangan remaja dan dapat mengakibatkan kecanduan. Chou dan Ting (2003) mengemukakan bahwa individu yang bermain *game online* dalam waktu lama karena merasakan kenikmatan disebut sebagai pecandu *game online*. Choi, dkk (2009) menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan internet bermain internet kurang lebih 3,5 jam sehari. Young (2009) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah kecanduan internet yang paling cepat berkembang pada anak dan remaja, akibatnya remaja menjadi kehilangan minat dalam kegiatan lain hanya untuk bermain *game online*. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah individu yang bermain *game* dalam jangka waktu yang lama karena merasakan kenikmatan, sehingga kehilangan minat untuk melakukan kegiatan lain.

 Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Xiuqin, dkk (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan orangtua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orangtua, dan pola asuh orangtua yang tidak tepat. Faktor-faktor yang dipaparkan menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh keluarga, khususnya pola asuh orangtua.

 Pola asuh orangtua memberikan peran penting terhadap perkembangan remaja. Gunarsa (2000) menjelaskan bahwa pola asuh orangtua adalah perlakuan orangtua terhadap anak atau interaksi yang meliputi orangtua yang menunjukkan  kekuasaan dan cara orangtua memerhatikan keinginan anak. Kekuasaan atau cara yang digunakan orangtua menjelaskan bagaimana pola asuh yang diterapkan. Pola asuh orangtua dapat memengaruhi perilaku remaja. Santrock (2007) mengemukakan bahwa orangtua adalah tokoh yang penting dalam proses pencarian identitas remaja.

 Maccoby dan Martin (Shaffer & Kipp, 2010) menjelaskan bahwa terdapat dua dimensi pola asuh orangtua, yaitu *parental* *acceptance* atau *responsiveness* dan *parental* *demandingness* atau *control*. *Parental acceptance* atau *responsive* adalah orangtua yang memberikan pujian, tanggap kepada anak, memberikan dukungan, motivasi, dan menunjukkan kasih sayang. *Parental demandingness* atau *control* adalah orangtua menetapkan aturan pada anak, memberikan hukuman ketika anak melanggar aturan, dan aktif memantau perilaku anak untuk memastikan bahwa aturan dipatuhi. Rahman (2012) mengemukakan bahwa orangtua tidak mempunyai kecenderungan untuk menggunakan salah satu jenis pola asuh, karena orangtua menggunakan kombinasi bentuk pola asuh dalam mendidik anak.

 Pola asuh orangtua merupakan salah satu faktor yang dapat memicu kecanduan *game online* pada remaja. Dumbrill (2006) mengemukakan bahwa orangtua yang bekerja memiliki kesibukan yang padat, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk menunjukkan perhatian dan melakukan kontrol pada anak. Penelitian yang dilakukan Dumbrill (2006) menunjukkan bahwa remaja dengan orangtua bekerja, mengakibatkan anak merasa diabaikan, sehingga memicu perilaku negatif pada anak seperti berkelahi dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game*. Penelitian yang dilakukan oleh Kordi dan Baharudin (2010) menunjukkan bahwa orangtua yang memanjakan anak akan mengakibatkan perilaku kontrol diri yang rendah pada remaja. Penelitian mengenai pola asuh orangtua juga dilakukan oleh Xiuqin, dkk (2010) pada 304 siswa SMP dan SMA di Beijing pada tahun 2010 yang menunjukkan bahwa orangtua yang memberikan perhatian lebih kepada anak dan menerapkan aturan yang tegas dapat menghindari perilaku kecanduan internet. Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua berbeda-beda, sehingga menimbulkan perilaku anak yang berbeda-beda pula.

 Salah satu faktor penyebab kecanduan *game online* adalah pola asuh yang diterapkan orangtua pada remaja. Orangtua perlu mengetahui bentuk pola asuh yang tepat untuk mencegah perilaku anak yang negatif, salah satunya kecanduan *game online*. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua.

1. **Rumusan Masalah**

 Apakah ada perbedaan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua?

1. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki ditinjau dari persepsi remaja terhadap pola asuh orangtua.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoretis

 Penelitian diharapkan dapat memberi manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pada kajian Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial serta menjadi bahan referensi yang sesuai dengan penelitian pola asuh orangtua terhadap kecanduan *game* *online*.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman mengenai dampak negatif kecanduan *game online*.
3. Bagi orangtua, memberikan pemahaman mengenai pola asuh orangtua yang tepat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online*.
4. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif untuk penelitian yang berkaitan dengan pengaruh pola asuh orangtua terhadap kecanduan *game online* pada remaja.