

**HUBUNGAN ANTARA KELEKATAN TERHADAP AYAH DENGAN  
KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA LAKI-LAKI  
PENGGUNA *GAME ONLINE* DI KABUPATEN GROBOGAN**

**Martaria Rizky Rinaldi  
Siswati\***

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

martariarizky@gmail.com  
wt\_psi@yahoo.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan.

Subjek penelitian ini adalah remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan. Sampel penelitian berjumlah 78 orang dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengambilan data menggunakan skala kecenderungan kecanduan *game online* (41 aitem valid dengan  $\alpha=0,938$ ) dan skala kelekatan terhadap ayah (38 aitem valid dengan  $\alpha=0,908$ ) yang telah diujicobakan pada 38 remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan.

Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi  $r_{xy}=-0,513$  dengan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan. Artinya, semakin tinggi kelekatan terhadap ayah maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah kelekatan terhadap ayah maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online*. Kelekatan terhadap ayah memberikan sumbangan efektif sebesar 26,3% pada kecenderungan kecanduan *game online* dan sebesar 73,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diungkap dalam penelitian ini.

**Kata Kunci : Kelekatan terhadap Ayah, Kecanduan *Game Online*, remaja**

\*) Penulis penanggungjawab

# **THE RELATIONSHIP BETWEEN ATTACHMENT TO FATHER WITH TENDENCY TO ONLINE GAME ADDICTION OF ADOLESCENT BOY ONLINE GAMER IN GROBOGAN REGENCY**

**Martaria Rizky Rinaldi**  
**Siswati\***

Faculty of Psychology Diponegoro University

[martariarizky@gmail.com](mailto:martariarizky@gmail.com)  
[wt\\_psi@yahoo.com](mailto:wt_psi@yahoo.com)

## **ABSTRACT**

This research aims to determine the relationship between attachment to father with tendency to online game addiction among adolescent boy online gamer in Grobogan Regency.

A total of 78 adolescent boy in Grobogan Regency were recruited for evaluation of their experiences playing online games. The sampling technique used is purposive sampling. Method of data collection in this study is tendency of online game addiction scale (41 aitem valid,  $\alpha = 0,938$ ) and attachment to father scale (38 aitem valid,  $\alpha=0,908$ ). Method of data analysis is simple regression analysis.

The result shows that correlation coefficient  $r_{xy}=-0,513$  and  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), which means there is significant negative relationship between attachment to father with tendency to online game addiction. The more positive attachment to father, the lower tendency to online game addiction will be and otherwise. Attachment to father gives effective contribution about 26,3% to tendency to online game addiction and the rest influenced by other factors that are not discussed in this research.

Keywords: attachment to father, tendency to online game addiction, adolescent

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat fungsi dari internet menjadi berubah. Internet yang awalnya hanya digunakan oleh Departemen Pertahanan Amerika untuk kepentingan militer, kini dapat dinikmati oleh semua kalangan di seluruh penjuru dunia. Jumlah pengguna internet sekitar 2,4 miliar di seluruh dunia menurut hasil survei yang dilakukan pada Juni 2012 (Miniwatts Marketing Group, 2012). Internet tidak hanya dapat dinikmati oleh kalangan di kota besar seperti Semarang, internet telah meluas hingga daerah penyangga kota Semarang yaitu Kedungsapur. Kedungsapur adalah singkatan dari Kendal, Demak, Ungaran, Salatiga, dan Purwodadi yang merupakan gabungan dari Kabupaten Kendal, Kabupaten Demak, Kabupaten Semarang, Kota Semarang, Kota Salatiga, dan Kabupaten Grobogan. Meluasnya internet dibuktikan dengan banyaknya warung internet di Kabupaten Grobogan yang merupakan bagian dari kawasan Kedungsapur. Di Kabupaten Grobogan terdapat 100 warung internet. Salah satu kelompok yang tertarik pada teknologi internet adalah remaja (Beard, 2011, h. 173).

Kemajuan teknologi dan semakin meningkatnya penggunaan internet dapat mengarah pada perilaku kecanduan (Funk dkk, 2004, h.34). Kecanduan internet didefinisikan Beard dan Wolf (dalam Young & Abreu, 2011, h. 79) sebagai penggunaan teknologi internet yang tak terkendali, dan merusak. Young (dalam Essau, 2008, h. 233) membagi perilaku kecanduan internet berdasarkan tipe-tipe penggunaan internet, yaitu *cybersexual addiction*, *cyber-relationship addiction*, *net compulsions*, *information overload* dan *online-game addiction*.

Kecanduan *game online (online-gaming addiction)* merupakan penggunaan yang berlebihan terhadap *video game online, role playing games*, atau permainan interaktif melalui internet. Tanda-tanda yang ditunjukkan antara lain, bermain hampir setiap hari dan dalam waktu yang lama (lebih dari 4 jam), merasa gelisah atau pemarah jika tidak dapat bermain, dan mengorbankan kegiatan sosial (Young, 2009, h.361-363).

Remaja akan kesulitan mengatur waktu yang dihabiskan dalam aktivitas *online* yang sedang berlangsung tanpa pengawasan yang efektif dan disiplin dalam keluarga, seperti pada bermain *game online* (Yen dkk, 2007, h. 325). Remaja yang telah ketergantungan dengan *game online* ingin selalu terhubung dengan internet. Orang tua merupakan seseorang yang penting dan berpengaruh pada anak, pengasuhan dari orang tua dapat meningkatkan atau mencegah perkembangan masalah yang berhubungan dengan internet (Livingstone & Helsper, 2008, h. 8).

Konflik antara orangtua dan remaja dan rendahnya kepuasan terhadap fungsi keluarga berkorelasi positif dengan kecanduan internet pada remaja (Yen dkk, 2007, h. 325).

Keluarga memiliki peranan penting dalam sosialisasi remaja (Barker & Hunt, 2006, h. 350), faktor keluarga merupakan faktor yang mempengaruhi kecanduan internet pada remaja (Yen dkk, 2007, h. 364). Orang tua merupakan bagian dari keluarga yang memiliki peranan yang sangat penting dan dibutuhkan anak. Orang tua juga merupakan sistem dukungan dan tokoh kelekatan yang penting dalam keluarga (Santrock, 2002, h.41).

### **Kelekatan terhadap Ayah**

Kelekatan didefinisikan Ainsworth (dalam Cardwell & Flanagan, 2005, h. 46) sebagai ikatan emosional yang dibentuk seorang individu dengan orang lain yang bersifat spesifik, mengikat dalam suatu ikatan yang bersifat kekal sepanjang waktu. Anak membutuhkan orangtua sebagai figur kelekatan dari masa kanak-kanak hingga remaja, karena kelekatan yang diperoleh anak saat kecil akan berdampak terhadap perkembangan pada remaja dan dewasa awal (Becker-Stoll & Fremmer-Bombik dalam Lerner & Steinberg, 2004, h. 334).

Sebagian besar anak memiliki kelekatan aman dengan salah satu orang tua dan kelekatan tidak aman dengan orang tua yang lain (Fox dkk, dalam Shaffer, 2009, h.458). Bukti-bukti menunjukkan bahwa anak memiliki kemungkinan yang sama untuk membentuk kelekatan terhadap ayah dan ibu (Cummings & Cummings, 2002, h. 45), sehingga dapat disimpulkan bahwa ayah juga memberikan kelekatan yang sama penting dengan ibu.

### **Aspek Kelekatan terhadap Ayah**

#### *1. Self image*

Gambaran diri merupakan hasil dari pengalaman masa lalu individu beserta cara orang lain memperlakukan individu. Gambaran diri yang positif dinyatakan sebagai kesadaran internal dari diri yang berharga, memiliki kemampuan, dicintai, dan mendapat dukungan.

#### *2. Other image*

Gambaran terhadap orang lain juga merupakan hasil dari pengalaman masa lalu individu yang berkaitan dengan sikap orang lain terhadap individu. Pada penelitian ini lebih ditekankan pada gambaran individu mengenai ayah

### **Kecenderungan Kecanduan *Game Online***

Young (dalam Ruiz & Strain, 2011, h.408) menyatakan indikasi dari kecanduan internet adalah selalu berpikir tentang internet, ketidakmampuan untuk mengontrol penggunaan internet,

menjadi gelisah atau mudah marah ketika mencoba untuk mengurangi penggunaan internet. Kecanduan internet secara umum digunakan untuk menggambarkan berbagai perilaku disfungsi yang melibatkan penggunaan komputer, bahkan jika internet tidak sedang diakses (Weintraub dkk, 2011, h. 407).

Young (dalam Essau, 2008, h. 233) membagi perilaku kecanduan internet berdasarkan tipe-tipe penggunaan internet yaitu: *cybersexual addiction*, *cyber-relationship addiction*, *net compulsions*, *information overload* dan *online-game addiction*. Salah satu bentuk kecanduan internet yang paling umum adalah kecanduan *game online* (Young dalam Padwa & Cunningham, 2010, h.44). Berdasarkan definisi dari kecanduan internet, kecanduan *game online* didefinisikan sebagai penggunaan *game online* yang tidak terkendali dan merusak.

### **Dimensi Kecanduan Game Online**

Griffiths (dalam Young, 2011, h.78-79) membuat enam dimensi kecanduan, yaitu:

1. *Saliency*.

*Saliency* terjadi ketika penggunaan *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu.

2. *Mood modification*

*Mood modification* mengacu pada pengalaman subjektif yang dipengaruhi oleh penggunaan *game online*.

3. *Tolerance* (Toleransi)

*Tolerance* merupakan proses yang membutuhkan peningkatan jumlah penggunaan *game online* secara progresif selama rentang periode tertentu untuk mendapatkan kepuasan. Pemain akan merasa perlu untuk meningkatkan lamanya waktu bermain *game online*.

4. *Withdrawal symptom* (Tanda-tanda ketidaknyamanan)

Perasaan tidak menyenangkan yang muncul saat aktivitas dihentikan atau ketidakmungkinan melakukan aktivitas yang diperlukan. Pemain akan merasa cemas dan gelisah ketika tidak dapat bermain *game online*.

5. *Conflict* (Konflik)

*Conflict* mengacu pada pertentangan yang muncul antara pengguna *game online* dengan orang-orang di sekitar atau lingkungan (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi, dan minat) atau konflik dalam diri sendiri

(konflik intrapersonal) yang berkaitan dengan waktu yang dihabiskan dalam penggunaan *game online*.

## 6. *Relapse*

Kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data diambil dengan menggunakan skala kelekatan terhadap ayah dan skala kecenderungan kecanduan *game online*. Populasi penelitian ini adalah remaja pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan. Subjek penelitian berjumlah 78 remaja. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengambilan data penelitian dilakukan di warung internet yang menyediakan fasilitas *game online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* ditunjukkan dengan skor korelasi  $r_{xy} = -0,513$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Arah hubungan negatif antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* memiliki arti bahwa semakin tinggi kelekatan terhadap ayah maka semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online*, atau semakin rendah kelekatan terhadap ayah maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan.

Koefisien determinasi yang ditunjukkan dengan *R square* pada variabel kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* adalah sebesar 0,263. Angka tersebut mengandung pengertian bahwa kelekatan terhadap ayah dalam penelitian memberi sumbangan efektif sebesar 26,3% terhadap variabel

kecanduan *game online*, sedangkan sisanya ditentukan oleh faktor lain yang tidak diungkap dalam penelitian.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kelekatan terhadap ayah yang rendah pada remaja akan memungkinkan remaja untuk memiliki kecenderungan kecanduan *game online* yang tinggi. Terujinya hipotesis dalam penelitian dikarenakan kelekatan terhadap ayah merupakan salah satu faktor yang berperan dalam menentukan munculnya kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lei dan Wu (2007, h. 634) pada remaja di Beijing, Cina. Hasil penelitian terhadap 712 responden tersebut menunjukkan bahwa kelekatan terhadap ayah memprediksi penggunaan internet secara patologis, hal ini mengindikasikan bahwa hubungan yang aman antara remaja dan ayah merupakan titik tolak dari penggunaan internet remaja.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterlibatan yang tinggi antara ayah dan remaja mencegah remaja mengalami tekanan psikologis dan terlibat dalam perilaku yang bermasalah (Furstenberg dan Marmer, dalam Flouri, 2005, h. 54). Perilaku bermasalah yang teresternalisasi (*externalizing behavior problems*) pada remaja dapat diprediksi dari komunikasi internet remaja, termasuk dari jumlah bermain *game online* (Holtz & Appel, 2011, h. 49).

Keluarga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam kecanduan. Keluarga diyakini memiliki pengaruh yang mendasar pada perkembangan anak. Pengasuh yang ada secara fisik dan emosi sangat penting untuk perkembangan anak dan remaja yang sehat. Pengasuhan yang disfungsional, kurangnya ketrampilan pengasuhan dan buruknya manajemen keluarga sangat berhubungan dengan penggunaan obat terlarang dan kenakalan remaja. Sebaliknya, pemantauan dan pengawasan dari orang tua berhubungan dengan penurunan resiko penggunaan narkoba. Dengan demikian, interaksi orang tua yang positif dapat melindungi remaja, sementara interaksi orang tua yang disfungsional membuat remaja beresiko dan cenderung mengembangkan kecanduan (Essau, 2008, h.9).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan hubungan antara karakteristik keluarga dengan kecanduan internet. Penelitian Liu dan Kuo (2007, h. 803) di Taiwan menunjukkan bahwa hubungan orang tua dan anak yang berkualitas berkorelasi negatif dengan tingkat kecanduan internet pada pelajar. Konflik remaja dengan orang tua dan kepuasan yang rendah terhadap fungsi keluarga berhubungan positif dengan kecanduan internet pada remaja (Yen dkk, 2007). Penelitian van den Eijnden dkk (2010, h.87) di Belanda menunjukkan bahwa peran orang

tua dapat mencegah remaja mengembangkan penggunaan internet secara kompulsif. Kualitas komunikasi orang tua mengenai penggunaan internet merupakan alat yang efektif untuk mencegah penggunaan internet secara kompulsif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan pada penelitian ini adalah ada hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja laki-laki pengguna *game online* di Kabupaten Grobogan. Koefisien korelasi  $r_{xy}=-0,513$  dengan  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Sumbangan efektif kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* adalah sebesar 26,3%.

Saran yang dapat diberikan bagi orang tua adalah dapat melakukan pencegahan sedini mungkin dengan memperkenalkan penggunaan internet yang lebih positif, seperti untuk mengerjakan tugas sekolah. Orang tua dapat melakukan pengawasan terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak/remajanya serta memberikan pemahaman bahwa kecanduan bermain *game online* akan menimbulkan dampak negatif. Orang tua juga dapat mengarahkan ketertarikan subjek pada komputer dengan mengikutsertakan subjek kursus komputer seperti desain grafis, *computer programming* atau *web programming*. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terhadap variabel penelitian kecanduan *game online*, dapat melakukan penelitian dengan meneliti figur-figur penting kelekatan yang lain seperti ibu atau kelompok pertemanan untuk lebih memahami penggunaan *game online* pada remaja secara komprehensif. Peneliti selanjutnya juga dapat lebih memperhatikan ciri-ciri kecanduan, memastikan responden adalah pecandu *game online* dan lebih mengungkap perilaku kecanduan yang diperlihatkan. Perbedaan jenis kelamin pecandu *game online* juga bisa lebih dapat diperhatikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apa yang Dilakukan Kaum Muda? (2011, 31 Maret). *Nielsen Newsletter*, edisi 15, hal. 2.
- Barker, J.C., & Hunt, G. 2004. Representations of Family: A Review of the Alcohol and Drug Literature. *International Journal of Drug Policy*, 15, 347–356
- Beard, K.W. Working with Adolescents Addicted to The Internet. In: Young, K.S. & Abreu C.N. 2011. *Internet Addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken: John Willey & Sons, Inc.
- Cardwell, M., & Flanagan, C. 2005. *Psychology AS: The Complete Companion*. Cheltenham: Nelson Thomes Ltd.
- Cummings, E.M., & Cummings, J.S. Parenting and Attachment In: Bornstein, M.H. 2002. *Handbook of Parenting 2<sup>nd</sup> Volume 5 Practical Issues in Parenting*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates; 35-58.



- Eastin, M.S. 2005. Teen Internet Use: Relating Social Perceptions and Cognitive Models to Behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 8, 62–75.
- Essau, C.A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment*. London: Elsevier
- Flouri, E. 2005. *Fathering and Child Outcomes*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Funk, J.B., Baldacci, H.B., Pasold, T., & Baumgardner, J. 2004. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence* 27, 23-29.
- Holtz, P. & Appel, M. 2011. Internet Use and Video Gaming Predict Problem Behavior in Early Adolescence. *Journal of Adolescence* 34, 49-58.
- Lei, L., & Wu, Y. 2007. Adolescents' Paternal Attachment and Internet Use. *Cyberpsychology and Behavior*, 10, 5, 633-639.
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. 2010. *Social Media and Young Adult*. Pew Internet [Online]. Tersedia: <http://pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults/Summary-of-Finding.aspx>
- Lerner, R.M., & Steinberg, L. 2004. *Handbook of Adolescent Psychology*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Livingstone, S., & Helsper, E. 2008 Parental Mediation and Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52, 4, 581-599.
- Liu, C.Y., & Kuo, F.Y. 2007. A study of Internet Addiction through the Lens of the Interpersonal Theory. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 6, 799–804.
- Marrone, M. 2000. *Attachment and Interaction*. London: Jessica Kingsley.
- McDevitt, T.M., Ormrod, J.E. 2010. *Child Development and Education (Fourth Edition)*. New Jersey: Pearson Publication International.
- Miniwatts Marketing Group. (2012, 30 Juni). Internet Users in the World. *Internet World Stats: Usage and Population Statistics* [Online]. Tersedia: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Nalwa, K., & Anand, A. 2003. Internet addiction in students: A cause of concern. *CyberPsychology & Behavior*, 66, 653-656.
- Padwa, H., & Cunningham, J. 2010. *Addiction: A References Encyclopedia*. California: ABC-CLIO, LLC.
- Ruiz, P., & Strain, E.C (Eds). 2011. *Lowinson and Ruiz's Substance Abuse: A Comprehensive Textbook*. Philadelphia: Lippincot Williams & Wilkins.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga
- Shaffer, D.R. 2009. *Social and Personality Development Sixth Edition*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- van den Eijnden, R.J.J.M., Spijkerman, R., Vermulst, A.A., van Rooij, T.J., & Engels, R.C.M.E. 2010. Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent-Child Relationships. *Journal Abnormal Child Psychology*, 38, 77-89.
- Weintraub, P., Dunn, T.M., Yager, J., & Taintor Z. In: Ruiz, P., & Strain, E.C (Eds). 2011. *Lowinson and Ruiz's Substance Abuse: A Comprehensive Textbook*. Philadelphia: Lippincot Williams & Wilkins.
- 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.

- Young, K. S. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Young, K.S. & Abreu C.N. 2011. *Internet Addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken: John Willey & Sons, Inc.