

**HUBUNGAN REGULASI DIRI DAN POLA ASUH OTORITATIF
TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Universitas Islam
Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Disusun Oleh:

Faiz Mahdi Raharjo

NIM 19107010081

Pembimbing:

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-296/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN REGULASI DIRI DAN POLA ASUH OTORITATIF TERHADAP ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAIZ MAHDI RAHARJO
Nomor Induk Mahasiswa : 19107010081
Telah diujikan pada : Senin, 22 Desember 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi
SIGNED

Valid ID: 6979e484bf9ba



Penguji I

Miftahun Ni'mah Suseno, S.Psi., M.A.,
Psikolog
SIGNED

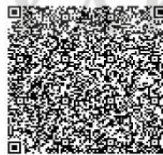
Valid ID: 6979c18d1a2c3



Penguji II

Ratna Mustika Handayani, S.Psi., M.Psi., Psi.
SIGNED

Valid ID: 6979d979d56ac



Yogyakarta, 22 Desember 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 697afa7d09ac1

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiz Mahdi Raharjo

NIM : 19107010081

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Regulasi Diri Dan Pola Asuh Otoritatif Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja”** adalah benar hasil karya penelitian saya sendiri, tanpa melanggar aturan akademik seperti penjiplakan, pemalsuan data atau memanipulasi data. Selain itu, terdapat beberapa bagian yang peneliti ambil dari kutipan penulis lain, namun telah sesuai dengan tata cara yang dibenarkan. Apabila terbukti penelitian ini melanggar kode etik akademik dan peraturan, maka sebagai peneliti saya siap menerima konsekuensi yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya supaya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 November 2025
Pembuat Pernyataan,



Faiz Mahdi Raharjo
NIM: 19107010081

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh

Setelah saya memeriksa, mengarahkan, dan memenuhi perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Faiz Mahdi Raharjo

NIM : 19107010081

Prodi : Psikologi

Judul : Hubungan Regulasi Diri Dan Pola Asuh Otoritatif Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Psikologi.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggul untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang *munaqosyah*. Demikian atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarokatuh

Yogyakarta, 13 November 2025
Pembimbing,



Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi
NIP : 19811014 200901 2 004

MOTTO

“It always seems impossible until it's done.”

- Nelson Mandela –

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا مَا آتَاهَا

“Allah tidak memikulkan beban kepada seseorang melainkan sekedar apa yang Allah berikan kepadanya.”

(QS. At-talaq (65): 7)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan karunia dan Rahmat-Nya sehingga atas izin-Nya amanah sebagai mahasiswa dapat saya selesaikan dengan baik. Tak lupa atas kebaikan-Nya, Allah SWT selalu menyertai dengan menghadirkan orang-orang baik yang selalu mendo'akan dan menjadi penguat bagi diri saya hingga saat ini.

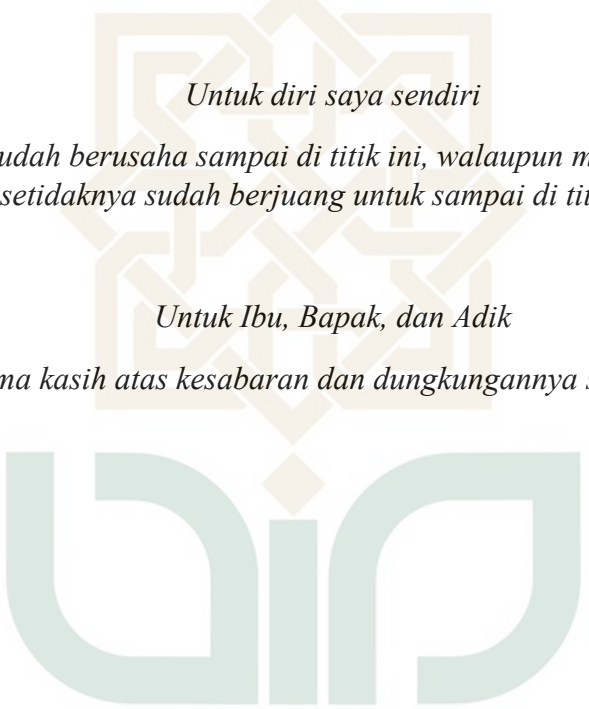
Teruntuk tempat saya menimba ilmu dan menapakkan langkah dalam upaya mewujudkan cita-cita, Program Studi Psikologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Untuk diri saya sendiri

Terima kasih sudah berusaha sampai di titik ini, walaupun masih ada kurangnya, setidaknya sudah berjuang untuk sampai di titik ini.

Untuk Ibu, Bapak, dan Adik

Terima kasih atas kesabaran dan dukungannya selama ini.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb Alhamdulillahrabbi'l'amin, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan petunjuk, rahmat, inayah, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) dengan judul "Hubungan Regulasi Diri Dan Pola Asuh Otoritatif Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja".

Tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat-Nya dengan segala keistimewaan-Nya menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia dalam berperilaku, menjadi insan yang bermanfaat bagi orang lain dan sekitarnya. Skripsi ini merupakan wujud karya terakhir saya sebagai Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan sendiri, tentunya ada banyak sekali bantuan dari pihak lain, selain diri sendiri. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Denisa Apriliawati, S.Psi., M. Res. selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Sara Palila, S.Psi., M.A., Psi. selaku dosen pembimbing skripsi
4. Ibu Miftahun Ni'mah Suseno, S.Psi., M.A., Psikolog, selaku dosen pembahas pada saat seminar proposal sekaligus dosen penguji 1 pada saat munaqosyah.
5. Ibu Ratna Mustika Handayani, S.Psi., M.Psi., Psi. selaku dosen penguji 2 pada saat munaqosyah.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu kepada saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu
7. Seluruh Staff Tata Usaha Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dalam hal administrasi
8. Ayah saya Misbachun Eko Rahardjo dan Ibu saya Ririn Setyaningsih, yang telah memberikan support baik secara emosional maupun finansial
9. Adik saya Fatimah Hurin Hanifah, yang selalu memberikan support emosional.
10. Teman-teman saya yang membantu dalam mengerjakan skripsi: Alfain Azhari, Iqbal Ardhy, Rizqi Aditya, Adam Syihab, dan beberapa teman yang mungkin tidak saya sebutkan namanya kurangnya daya ingat saya dan hal lainnya, terima kasih telah bersedia direpoti di waktu yang tidak menentu dengan pertanyaan saya.
11. Teman-teman semasa kuliah yang menemani ketika saya tidak sedang dalam keadaan yang baik untuk mengerjakan skripsi: Akhmad Faza, Eli

Zaki, Jaka Ramadhani, Taufik Hidayatullah, Habib Ahmad, Salman Al-Farisi, Erico, Zaidan Zafran dan Hendi, serta teman-teman lain yang mungkin tidak saya sebutkan karena keterbatasan ingatan saya, terima kasih banyak atas kehadiran kalian dalam proses mengerjakan skripsi.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, karena keterbatasan penulis.

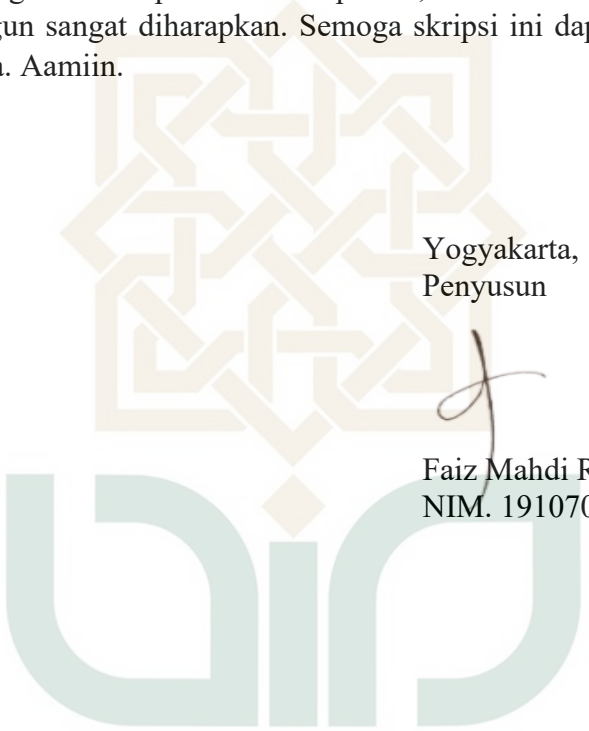
Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan serta membalas seluruh kebaikan dengan hal yang lebih baik lagi. Peneliti menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Yogyakarta, 13 November 2025

Penyusun



Faiz Mahdi Raharjo
NIM. 19107010081



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	10
C. Manfaat Penelitian	10
D. Keaslian Penelitian.....	12
BAB II DASAR TEORI	20
A. Adiksi Game Online.....	20
B. Regulasi Diri	24
C. Pola Asuh Otoritatif	28
D. Dinamika Hubungan Regulasi Diri dan Pola Asuh Otoritaitf terhadap Adiksi Game Online pada Remaja.....	31
E. Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

A. Desain Penelitian.....	39
B. Indetifikasi Variabel Penelitian.....	39
C. Definisi Operasional Variabel Penelitain.....	39
D. Populasi Dan Sampel	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur	47
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. ORIENTASI KANCAH	54
B. PERSIAPAN PENELITIAN.....	56
C. PELAKSANAAN PENELITIAN.....	61
D. HASIL PENELTIAN	62
E. PEMBAHASAN	87
BAB V KESIMPULAN & SARAN	95
A. KESIMPULAN.....	95
B. SARAN.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Literature Review.....	12
Tabel 3.1 Blueprint aitem skala Game Addiction Scale for Adolescence	44
Tabel 3.2 Distribusi aitem skala Game Addiction Scale for Adolescence	45
Tabel 3.3 Blueprint skala Self-Regulation Qurstionnaire	46
Tabel 3.4 Distribusi aitem skala Self-Regulation Questionnarie	46
Tabel 3.5 Blueprint skala Parental Authority Questionnaire	47
Tabel 4.1 Distribusi aitem skala Game Addiction Scale for Adolescents (GASA)	58
Tabel 4.2 Distribusi aitem skala Self-Regulation Questionnaire (SRQ)	59
Tabel 4.3 Distribusi aitem skala Parental Authority Questionnaire (PAQ).....	60
Tabel 4.4 realiabilitas alat ukur.....	61
Tabel 4. 5 Deskriptif Pastisipan Penelitian berdasarkan karakteristik adiksi	62
Tabel 4.6 Deskriptif Partisipan Penelitian Berdasarkan Usia	63
Tabel 4.7 Memisahkan analisis antara kelompok usia remaja awal, tengah, dan akhir.....	64
Tabel 4.8 deskriptif statistik remaja tengah	65
Tabel 4.9 deskriptif statistik remaja akhir.....	66
Tabel 4.10 norma kategorisasi	66
Tabel 4.11 Kategorisasi Hipotetik Adiksi Game Online pada remaja awal Berdasarkan Data Empirik	67
Tabel 4.12 Kategorisasi Hipotetik Adiksi Game Online pada remaja tengah Berdasarkan Data Empirik	67
Tabel 4.13 Kategorisasi Hipotetik Adiksi Game Online pada remaja akhir Berdasarkan Data Empirik	68
Tabel 4.14 Kategorisasi Hipotetik Regulasi Diri pada remaja awal Berdasarkan Data Empirik	68
Tabel 4.15 Kategorisasi Hipotetik Regulasi Diri pada remaja tengah Berdasarkan Data Empirik	69
Tabel 4.16 Kategorisasi Hipotetik Regulasi Diri pada remaja akhir Berdasarkan Data Empirik	69

Tabel 4.17 Kategorisasi Hipotetik Pola Asuh Otoritatif pada Remaja Awal Berdasarkan Data Empirik	70
Tabel 4.18 Kategorisasi Hipotetik Pola Asuh Otoritatif pada Remaja tengah Berdasarkan Data Empirik	70
Tabel 4.19 Kategorisasi Hipotetik Pola Asuh Otoritatif pada Remaja akhir Berdasarkan Data Empirik	71
Tabel 4.20 Uji Outlier Usia Remaja Awal	71
Tabel 4.21 Uji Outlier Usia Remaja Akhir	72
Tabel 4.22 Uji Normalitas Remaja Awal	72
Tabel 4.23 Uji Normalitas Remaja Tengah.....	72
Tabel 4.24 Uji Normalitas Remaja Akhir	73
Tabel 4.25 Uji Multikolinearitas Pada Usia Remaja Awal	75
Tabel 4.26 Uji Multikolinearitas Pada Usia Remaja Tengah.....	75
Tabel 4.27 Uji Multikolinearitas Pada Usia Remaja Akhir	76
Tabel 4.28 Uji Heteroskedastisitas pada usia remaja awal	76
Tabel 4.29 Uji Heteroskedastisitas pada usia remaja tengah	77
Tabel 4.30 Uji Heteroskedastisitas pada usia remaja akhir.....	77
Tabel 4.31 Uji Autokorelasi pada usia remaja awal	78
Tabel 4.32 Uji Autokorelasi pada usia remaja tengah	78
Tabel 4.33 Uji Autokorelasi pada usia remaja akhir.....	79
Tabel 4.34 Uji f pada usia remaja awal.....	80
Tabel 4.35 Uji f pada usia remaja tengah.....	80
Tabel 4.36 Uji f pada usia remaja tengah.....	81
Tabel 4.37 koefisien pada usia remaja awal.....	81
Tabel 4.38 koefisien pada usia remaja tengah	82
Tabel 4.39 koefisien pada usia remaja akhir.....	84
Tabel 4.40 Uji t usia remaja awal.....	85
Tabel 4.41 Uji t usia remaja tengah	86
Tabel 4.42 Uji t usia remaja akhir.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Dinamika psikologi	37
Gambar 4.1 Uji Linearitas Pada Usia Remaja Awal.....	73
Gambar 4.2 Uji Linearitas Pada Usia Remaja Tengah	74
Gambar 4.3 Uji Linearitas Pada Usia Remaja Tengah	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 hasil validasi modifikasi alat ukur	106
Lampiran 2 Flyer kuisioner	114
Lampiran 3 Screenshoot google form	115
Lampiran 4 Skala tryout	117
Lampiran 5 Tabulasi Data Tryout	120
Lampiran 6 Validitas dan Reliabilitas Data Try Out	132
Lampiran 7 Skala Penelitian	134
Lampiran 8 Tabulasi Data	137
Lampiran 9 Statistik Deskriptif	158
Lampiran 10 Uji Outlier	160
Lampiran 11 Uji Normalitas	161
Lampiran 12 Uji Heteoskedastisitas	162
Lampiran 13 Uji Autokorelasi	163
Lampiran 14 Uji f	164
Lampiran 15 Uji t	165

Hubungan Regulasi Diri Dan Pola Asuh Otoritatif Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja

Faiz Mahdi Raharjo

19107010081

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara regulasi diri dan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online pada remaja. Menggunakan metode kuantitatif korelasional, penelitian ini melibatkan 152 remaja yang berdomisili di Yogyakarta dengan kriteria aktif bermain game dan terindikasi mengalami adiksi game online. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan dinamika hubungan berdasarkan tahapan usia remaja: Pada remaja awal: Hasil uji t pada variabel regulasi diri menunjukkan nilai -4,49 ($p < 0,001$) dan pola asuh otoritatif sebesar -2,32 ($p = 0,029$) dengan sumbangan efektif 70,4%. Pada remaja tengah: Hasil uji t pada variabel regulasi diri menunjukkan nilai -6,09 ($p < 0,001$) dan pola asuh otoritatif sebesar 9,81 ($p < 0,001$) dengan sumbangan efektif 73,1%. Pada remaja akhir: Hasil uji t pada regulasi diri menunjukkan nilai -59,26 ($p < 0,001$) dan pola asuh otoritatif sebesar 4,39 ($p < 0,001$) dengan sumbangan efektif mencapai 98,5%. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun pola asuh otoritatif merupakan gaya pengasuhan yang ideal, namun jika tidak diimbangi dengan kemampuan regulasi diri yang baik pada individu, remaja tetap berisiko tinggi mengalami adiksi game online. Implikasi hasil penelitian diharapkan menambah wawasan bagi orang tua dan pendidik bahwa Hubungan eksternal dari pola asuh harus berjalan selaras dengan pengembangan Hubungan internal remaja guna mencegah perilaku adiksi secara efektif.

Kata Kunci: *Regulasi Diri, Pola Asuh Otoritatif, Adiksi Game Online, Remaja.*

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

The Relationship between Self-Regulation and Authoritative Parenting Style toward Online Game Addiction among Adolescents

Faiz Mahdi Rahrjo

19107010081

ABSTRACT

This study aims to investigate the relationship between self-regulation and authoritative parenting style toward online game addiction in adolescents. Utilizing a quantitative correlational method, this research involved 152 adolescents residing in Yogyakarta who met the criteria of being active gamers and exhibiting symptoms of online game addiction. Data analysis revealed varying relational dynamics based on the developmental stages of adolescence: In early adolescents, the t-test results for the self-regulation variable showed a value of -4.49 ($p < 0.001$) and authoritative parenting at -2.32 ($p = 0.029$), with an effective contribution of 70.4%. In middle adolescents, the t-test for self-regulation showed a value of -6.09 ($p < 0.001$) and authoritative parenting at 9.81 ($p < 0.001$), with an effective contribution of 73.1%. In late adolescents, the t-test for self-regulation reached -59.26 ($p < 0.001$) and authoritative parenting at 4.39 ($p < 0.001$), with a substantial effective contribution of 98.5%. The conclusion of this study indicates that although an authoritative parenting style is considered an ideal parenting approach, adolescents remain at high risk of online game addiction if it is not balanced with strong individual self-regulation skills. The implications of these findings are expected to provide insights for parents and educators, emphasizing that the external relationship provided by parenting must work in harmony with the development of the adolescent's internal relationship to effectively prevent addictive behavior.

Keywords: *Self-Regulation, Authoritative Parenting, Online Game Addiction, Adolescents.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian pesat setiap harinya memberikan berbagai pengaruh terhadap berbagai lini kehidupan umat manusia, kemajuan tersebut memberikan manfaat yang memudahkan kehidupan manusia meliputi ranah ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan, Game online adalah salah satu wujud dari pesatnya kemajuan internet yang menawarkan manfaat hiburan yang signifikan bagi penggunaannya (Ameliya, 2008). Untuk mengoprasikan game online, pemain membutuhkan media yang dapat menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya, media tersebut dapat berupa jaringan internet maupun *Local Area Network* atau yang lebih umum dikenal dengan istilah LAN (Misnawati, 2016). Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara game online dengan permainan lain yang dimainkan secara offline, luasnya jangkauan game online yang dapat menghubungkan banyak pemain dari berbagai belahan dunia melalui internet merupakan sebuah perbedaan kontras antara game online dengan game offline, di sisi lain untuk permainan luring (offline) atau permainan yang tidak membutuhkan akses jaringan internet, hanya dapat dimainkan dengan orang yang berada disekitar pemain tersebut (Young, 2009).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pujol et al (2016) ditemukan bahwa game online yang dimainkan selama 1 jam dalam kurun waktu satu pekan dapat berdampak positif pada pertumbuhan anak, dampak tersebut berupa peningkatan respon psikomotorik, peningkatan tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada respon yang menjadi semakin cepat dan konsisten terhadap rangsangan visual. Pada penelitian yang sama terhadap durasi bermain yang berbeda yakni 2 jam dalam satu pekan ditemukan respon psikomotorik yang hampir serupa dengan anak yang bermain game online selama 1 jam dalam satu pekan. Sejalan dengan Pujol et al (2016), Tridhonanto (2011) menyebutkan salah satu manfaat bermain game online adalah dapat menstimulasi sistem motorik, dengan catatan

adanya koordinasi yang baik antara informasi visual yang diterima mata dan respons yang diberikan oleh otak, selanjutnya otak akan memerintahkan tangan agar menekan tombol tertentu.

Young (2009) menyampaikan bahwa berdasarkan data yang dirilis oleh American Medical Association (AMA) pada tahun 2007, mayoritas remaja di Amerika, yaitu 90% terlibat dalam permainan daring (game online). Selain itu, studi tersebut menyoroti bahwa 15% dari populasi tersebut atau jumlahnya melampaui 5 juta remaja berpotensi terdampak adiksi game online, hal yang tak kalah mengejutkan adalah terdapat 30 juta atau sekitar 10% remaja di china pada tahun 2007 mengalami kecanduan game online. Indonesia menempati urutan ke 3 di dunia pada tahun 2021 dengan pengguna game online terbanyak di dunia, dengan jumlah pengguna sebanyak 94,5 % atau 263 juta orang dan dilansir dari nasional.sindonews.com, Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023 mencatat terdapat 46,2 % pengguna game online berasal dari kelompok usia 0-18 tahun. Survey yang dilakukan oleh Djunaidi & Dwiastuti (2007) juga selaras dengan data yang dirilis oleh BPS tersebut, survey tersebut menunjukkan hasil berupa segmen pengguna utama game online didominasi oleh kaum remaja. Sedangkan untuk pengguna game online yang mengalami adiksi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh gurusingan (2020) terhadap 69 subjek menyebutkan bahwa sebanyak 71% atau 49 orang yang mengamali adiksi game online.

Penggunaan game online secara berlebihan dengan durasi lebih dari 9 jam dalam kurun waktu satu pekan dapat memunculkan dampak negatif bagi remaja berupa masalah perilaku, konflik dengan teman sebaya, dan berkurangnya kemampuan bersosialisasi (Pujol et al, 2016). Sejalan dengan Pujol et al (2016), Efendi & Prasetyo (2014) memaparkan aktivitas permainan game online yang melampaui batas wajar dapat mengakibatkan dampak merugikan pada dimensi sosial dan kondisi mental individu remaja. Efendi & Prasetyo (2014) juga menambahkan bahwa komunikasi yang buruk dengan keluarga, khususnya orang tua dapat menjadi penyebab anak mencari pelarian kepada game online.

Dilansir dari tribunnews.com Munculnya rasa malas dalam mengikuti kegiatan sekolah yang dapat mengakibatkan menurunnya prestasi seorang pelajar merupakan salah satu dampak negatif apabila seorang remaja bermain game online. Terdapat kasus sebuah kasus yang terjadi di kawasan desa sekip kecamatan lubuk pakam diliserdang, aparat mengamankan sebelas pelajar dalam sebuah razia yang dilakukan, pelajar yang diamankan juga didapati masih mengenakan seragam lengkap dan sedang bermain game online pada jam sekolah. Hal tersebut disebabkan karena tingkat motivasi pada remaja cenderung lebih tinggi ketika menghadapi tantangan pemecahan masalah yang disajikan dalam permainan daring (online games) dibandingkan dengan proses menghafal substansi nilai-nilai Pancasila yang merupakan bagian dari kurikulum mata pelajaran PPKn.

Menurut Mazalin & Moore (2004), pengidolaan berlebihan terhadap karakter yang berada dalam sebuah game online sehingga seseorang menirukan perilaku dari karakter tersebut merupakan salah satu dampak apabila seorang remaja terlalu lama terpapar game online. Pernyataan tersebut selaras dengan Anderson dan Bushman (2001) yang mengatakan bahwa terlalu sering bermain game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan potensi perilaku agresif pada kalangan remaja.

Pada awalnya game dibuat dengan tujuan agar menjadi media untuk mengatasi stress bagi para pemainnya, namun pada kenyataannya game online dapat menimbulkan ketergantungan bahkan memicu seseorang untuk melakukan tindakan kriminal (Ruslan, 2013). Abedini et al (2012) menambahkan bahwa dampak negatif dari kecanduan game online dapat merambat ke bidang Kesehatan, personal, dan sosial anak. Soleman (2009) menemukan bahwa Sebagian besar bentuk permainan daring berpotensi menimbulkan konsekuensi merugikan pada aspek kesehatan mental, interaksi sosial, dan kondisi fisik. risiko ini merupakan indikasi kuat terhadap perkembangan gangguan kecanduan game online. Karena waktu yang dihabiskan bersama keluarga semakin berkurang, hubungan sosial keluarga menjadi renggang. Secara psikis, pikiran terus berpikir tentang

permainan yang sedang dimainkan. Selain itu, dia akan berada di dekat radiasi komputer, yang dapat membahayakan otak dan mata.

Menurut Lemmens dkk (2009) beberapa faktor yang menjadi penyebab munculnya adiksi game online antara lain: kepuasan hidup rendah, larut dalam kesendirian, dan adanya dukungan lingkungan sosial. Sedangkan menurut Supendi (2012) pemicu adiksi game online disebabkan oleh faktor internal antara lain: munculnya dorongan atau ketertarikan dari dalam diri individu untuk bermain game online, perasaan jenuh, kesulitan menjalankan tugas, dan kurangnya pengendalian diri, sedangkan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi game online berupa pengaruh teman, hubungan interpersonal yang kurang harmonis, dan tekanan dari orang tua.

Smart (2010) mengemukakan bahwa perilaku bermain game online yang dilakukan secara rutin dapat berkembang menjadi kondisi adiksi pada individu. Orang tua yang sering menggunakan game sebagai pengalih perhatian anak dapat memperkuat kebiasaan ini. Faktor seperti kurangnya perhatian orang tua, stres, dan lingkungan juga bisa membuat anak kecanduan game. Peran aktif orang tua dalam menciptakan relasi yang suportif dengan anak merupakan faktor krusial dalam upaya pencegahan terhadap adiksi game online. Dengan kata lain kunci dari kematangan sosial dan emosional pada anak terbetuk dari pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh Baumrind (1991), mengidentifikasi beberapa gaya pengasuhan yang berbeda yakni: otoriter, demokrasi, abai, dan permisif. Masing-masing dengan karakteristik dan dampak yang unik pada perkembangan anak.

Roshayat et al (2025) menyatakan bahwa pola asuh otoritatif berhubungan negatif secara signifikan dengan internet gaming disorder jika dibandingkan dengan pola asuh otoriter dan permisif. Suhail (2022) melakukan penelitian mengenai adiksi game, tingkat agresifitas dan membandingkan pola asuh otoritatif, otoriter, dan permisif juga memaparkan hasil yang serupa dimana pola asuh otoritatif berhubungan negatif dengan adiksi game online. Penelitian yang dilakukan oleh Amaliah & Permana (2022) tentang adiksi game online dan pola asuh otoritatif,

otoriter, dan permisif hasilnya adalah pola asuh otoritatif berhubungan negatif dan bersifat signifikan terhadap adiksi game online.

Efektivitas pola asuh otoritatif dalam mencegah adiksi sangat bergantung pada variabel internal remaja, yaitu regulasi diri. Pola asuh otoritatif idealnya berfungsi sebagai katalis untuk membangun motivasi belajar dan kemampuan kontrol diri pada anak (Amin & Harianti, 2018). Permasalahan muncul ketika remaja, khususnya di usia remaja akhir, memiliki tingkat regulasi diri yang rendah atau negatif. Dalam kondisi ini, pola asuh otoritatif yang menekankan pada pemberian otonomi dan kepercayaan justru dapat menunjukkan hubungan positif dengan tingkat adiksi game online. Hal ini dikarenakan otonomi yang diberikan oleh orang tua otoritatif disalahgunakan oleh remaja yang tidak mampu mengontrol impulsnya sebagai kebebasan tanpa batas untuk bermain game (Rho dkk., 2018).

Pola asuh otoritatif secara teoretis dipandang sebagai faktor protektif utama dalam memitigasi risiko adiksi game online pada remaja. Hubungan negatif yang ditemukan dalam mayoritas literatur menunjukkan bahwa kombinasi antara kontrol orang tua yang rasional dan kehangatan emosional mampu meningkatkan kontrol diri (self-control) remaja, sehingga mereka memiliki regulasi diri yang lebih baik dalam penggunaan teknologi (Pratama & Sano, 2020). Dalam kondisi ini, keterbukaan komunikasi dalam pola asuh otoritatif memenuhi kebutuhan psikologis akan keterikatan (relatedness), yang membuat remaja tidak merasa perlu mencari kompensasi emosional atau pelarian secara berlebihan di dunia virtual (Hurlock, 1991). Namun, efektivitas pola asuh ini dapat melemah dan bahkan menunjukkan hubungan positif terhadap risiko adiksi apabila kontrol yang diberikan orang tua tidak dibarengi dengan pemantauan aktivitas digital yang spesifik atau jika remaja mempersepsikan arahan orang tua sebagai ancaman terhadap otonomi mereka di masa remaja tengah dan akhir.

Kondisi yang menyebabkan hubungan positif antara pola asuh yang seharusnya ideal ini dengan adiksi game online sering kali dipicu oleh dominasi interaksi teman sebaya (peer group). Pada fase remaja madya hingga akhir (15–21 tahun), loyalitas sosial remaja cenderung bergeser dari lingkungan keluarga menuju kelompok sebaya sebagai upaya mencari identitas diri (Hurlock, 1991). Data penelitian menunjukkan bahwa meskipun orang tua menerapkan pola asuh otoritatif yang demokratis, intensitas interaksi dalam komunitas game online dapat menciptakan tekanan konformitas yang sangat kuat. Riset oleh Surbakti (2022) dalam *Indonesian Health Scientific Journal* mengindikasikan bahwa interaksi sosial di dalam dunia game sering kali memberikan rasa memiliki yang lebih intens dibandingkan interaksi di dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh temuan Kurniawan (2021) yang menyatakan bahwa remaja dengan keterikatan tinggi pada teman sebaya di dunia maya memiliki risiko adiksi 4,5 kali lebih tinggi, sebuah kondisi di mana peran teman sebaya melampaui efektivitas pengasuhan orang tua. Dengan demikian, kuatnya budaya kompetisi dan solidaritas digital dalam kelompok sebaya menjadi variabel kunci yang dapat membelokkan pengaruh positif dari pola asuh otoritatif menjadi kerentanan terhadap adiksi.

Hurlock (1973) menyatakan bahwa tahapan perkembangan remaja yang paling rentan adalah remaja awal, hal tersebut lantaran masa remaja awal adalah fase transisi di mana orang mengalami perubahan secara fisik dan sosial. Pada kondisi tertentu masa transisi ini dapat menimbulkan krisis yang dapat menyebabkan perilaku menyimpang. Ekowarni (1993) menjelaskan dalam beberapa situasi, khususnya apabila seseorang dengan kepribadian yang buruk menempati kondisi lingkungan yang kurang kondusif dan tidak segera ditangani, maka penyimpangan tersebut akan menjadi perilaku yang lebih merugikan. Hal tersebut dapat mendorong berbagai perilaku menyimpang lainnya serta kegiatan negatif yang menyalahi norma masyarakat, terutama kenakalan remaja.

Jap dkk (2013) berpendapat bahwa remaja dalam fase pertengahan mengalami masa transisi biologis yang sangat penting. Dari perspektif

neuropsikologi, terjadi ketidakseimbangan perkembangan antara sistem limbik yang mengatur dorongan kesenangan dengan korteks prefrontal yang berperan dalam pengendalian diri. Kondisi inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan regulasi diri remaja terhadap kepuasan instan, seperti yang ditemukan pada aktivitas game online.

Menurut Siste dkk (2020), pada fase remaja akhir pemicu adiksi bergeser menjadi masalah kemandirian dan keinginan untuk melarikan diri dari tekanan hidup. Ketika remaja mulai hidup mandiri seperti saat kuliah atau tinggal di kos, mereka memiliki kendali penuh atas waktunya. Namun, jika kebebasan ini tidak dikelola dengan baik karena kurangnya disiplin diri, individu tersebut menjadi sangat rentan terjebak dalam kecanduan.

Fenomena adiksi game online di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan dengan karakteristik yang berbeda pada setiap tahapan perkembangan remaja. Menurut klasifikasi perkembangan Hurlock (1991), pada fase remaja awal (12–15 tahun), kecenderungan adiksi mulai terbentuk akibat tingginya impulsivitas dan kurangnya kontrol diri, di mana penelitian mencatat sekitar 56,3% dari populasi remaja pengguna game berada pada rentang usia ini (Surbakti & Purwati, 2022). Memasuki fase remaja tengah atau madya (15–18 tahun), risiko adiksi mencapai puncaknya karena kuatnya pengaruh teman sebaya dan kebutuhan akan pengakuan sosial. Data menunjukkan bahwa prevalensi adiksi pada tingkat siswa menengah atas mencapai 28,1%, dengan sekitar 5,1% di antaranya masuk dalam kategori adiksi berat (JIKESI, 2024). Lebih lanjut, intensitas bermain pada remaja tengah sangat tinggi, dengan prevalensi mencapai 54,1% yang berkorelasi signifikan terhadap penurunan interaksi sosial nyata (Surbakti & Purwati, 2022).

Sementara itu, pada fase remaja akhir (18–21 tahun) yang umumnya mencakup mahasiswa, adiksi game online lebih sering menjadi mekanisme pelarian dari stres akademik. Riset menunjukkan bahwa prevalensi adiksi pada kelompok usia ini tetap tinggi, yakni mencapai 47% (Lestari & Wimbari, 2023). Perilaku adiksi pada remaja akhir memiliki pola yang berbeda dibandingkan fase sebelumnya, di mana mereka cenderung bermain

pada waktu larut malam sehingga berdampak buruk pada kualitas tidur dan performa akademik di perguruan tinggi.

Ghuman dan Griffiths (2012) berpendapat bahwa perilaku berlebihan dalam bermain game online dapat menyebabkan hilangnya minat dalam kegiatan bermasyarakat, ketidakmampuan mengelola waktu dengan baik, penurunan hasil belajar, buruknya hubungan dengan orang lain, kondisi keuangan, kesehatan, dan aspek penting kehidupan lainnya. Penelitian oleh King dan Delfabbro (2018) menunjukkan hal serupa bahwa prioritas remaja akan menjadikan game sebagai prioritas dibandingkan hal lain akibat aktivitas yang berlebihan dalam bermain game.

Umumnya kemampuan kontrol diri yang matang pada individu mampu menyelaraskan dorongan impulsif dengan tujuan jangka panjang. Secara kognitif, remaja dengan regulasi diri yang baik memiliki fungsi eksekutif yang kuat untuk menetapkan batasan waktu bermain dan memprioritaskan kewajiban akademik di atas kesenangan sesaat. Kemampuan untuk melakukan self-monitoring ini memungkinkan remaja menggunakan teknologi secara fungsional sebagai sarana hiburan tanpa kehilangan kendali atas durasi dan intensitas penggunaannya (Gillebaard & de Ridder, 2015).

Kemampuan seseorang untuk mengatur diri sendiri sangat penting untuk mencegah kecanduan game online. Jeong & Kim (2011) menjelaskan bahwa rendahnya regulasi diri ditemukan sebagai faktor risiko utama yang meningkatkan kecenderungan adiksi game online pada remaja. Regulasi diri yang baik membantu remaja mengontrol waktu bermain dan menghindari dampak negatif dari penggunaan game yang berlebihan. Menurut Miller & Brown (1991) kemampuan seseorang yang ditujukan untuk membangun memotivasi diri sendiri, mengatur tindakan, dan mengevaluasi kemajuan menuju tujuan yang diinginkan disebut sebagai kemampuan regulasi diri. Regulasi diri yang baik akan membantu seorang individu untuk mencapai perkembangan diri dan dapat menjadi indikator kesuksesan hidup hal tersebut disebabkan karena regulasi diri dapat memengaruhi perilaku dan reaksi emosional orang setiap hari. Dengan demikian, tehnik yang efektif

dalam meningkatkan pengaturan diri sangat dibutuhkan (Gabbiadini & Greitemeyer, 2017).

Menurut Pranata & Diana (2023) Kemampuan regulasi diri yang baik pada seseorang akan membantunya dalam mengendalikan diri terhadap kebahagiaan sesaat yang muncul sebagai reaksi terhadap game online yang sedang dimainkan, selanjutnya kemampuan regulasi diri yang kuat juga dapat membantu seseorang untuk mencegah dari ketergantungan terhadap internet. Remaja yang kurang berinteraksi sosial dan memiliki regulasi diri yang lemah berisiko tinggi mengalami kecanduan game online karena tergiur kebebasan, anonimitas, dan kesenangan instan yang ditawarkannya sebagai bentuk pelarian dari dunia nyata. Berdasarkan perspektif psikologi perkembangan, remaja dapat terhindar dari dampak adiksi apabila mereka memiliki kemampuan regulasi diri (self-regulation) yang baik, yaitu kapasitas untuk memantau, mengevaluasi, dan mengendalikan impuls bermain game demi mencapai tujuan jangka panjang seperti prestasi akademik (Ghufron & Risnawita, 2014).

Pemilihan Yogyakarta sebagai lokasi penelitian memiliki keunggulan komparatif dibandingkan kota besar lainnya seperti Jakarta atau Surabaya, terutama dalam hal konsentrasi subjek remaja akhir yang merantau. Berbeda dengan Jakarta yang didominasi oleh remaja lokal yang tinggal bersama keluarga, Yogyakarta adalah pusat migrasi pelajar nasional di mana mayoritas remaja akhir hidup secara mandiri di rumah kos tanpa pengawasan langsung orang tua (Suhail & Fakhr, 2022). Kondisi ini menciptakan laboratorium sosial yang ideal untuk menguji kekuatan pola asuh otoritatif yang dilakukan dari jarak jauh (remote parenting) dan bagaimana hal tersebut berinteraksi dengan kemampuan regulasi diri remaja dalam menghadapi kebebasan penuh (Siste dkk., 2020).

Karakteristik adiksi game online di Yogyakarta memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya di Indonesia. Berdasarkan data APJII (2024) dan studi komparatif Utami & Rahmawati (2023), prevalensi adiksi pada kelompok remaja tengah dan akhir (15–21 tahun) di Yogyakarta mencapai 22,4%. Angka ini tergolong tinggi jika

dibandingkan dengan Jakarta yang berada di angka 19,5%, di mana meskipun akses teknologi lebih maju, remaja di Jakarta memiliki variasi hiburan yang lebih beragam. Sementara itu, dibandingkan dengan Surabaya yang mencatat angka 20,2%, remaja di Yogyakarta menunjukkan durasi bermain malam hari yang lebih panjang karena didukung oleh ekosistem "kota pelajar" dengan akses Wi-Fi murah di area publik yang beroperasi 24 jam. Jika disandingkan dengan Bandung yang memiliki angka 18,7%, kecenderungan adiksi di Yogyakarta lebih banyak dipicu oleh faktor peer group dalam komunitas akademis, sedangkan di Bandung lebih didominasi oleh pengaruh tren gaya hidup dan mode (Lestari & Wimbari, 2023).

Keunggulan komparatif Yogyakarta sebagai lokasi penelitian terletak pada tingginya konsentrasi remaja perantau yang hidup mandiri tanpa pengawasan langsung orang tua, berbeda dengan Jakarta atau Surabaya yang didominasi remaja lokal (Suhail & Fakhr, 2022). Situasi ini menjadi laboratorium sosial yang ideal untuk menguji bagaimana pola asuh otoritatif jarak jauh (remote parenting) berinteraksi dengan kemampuan regulasi diri remaja dalam menghadapi kebebasan penuh (Siste dkk., 2020). Sayangnya, kemudahan akses digital ini sering tidak diimbangi dengan regulasi diri yang memadai, sehingga berdampak pada penurunan motivasi belajar, gangguan fungsi sosial, hingga hambatan akademik (Kusuma & Handayani, 2022; Nuraini, 2020). Oleh karena itu, menelaah fenomena adiksi di Yogyakarta menjadi krusial untuk merumuskan strategi intervensi yang relevan dengan karakteristik remaja dan budaya pendidikan setempat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian kali ini apakah terdapat hubungan antara regulasi diri dan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online pada remaja ?

B. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah: Mengetahui hubungan antara pola asuh otoritatif dan regulasi diri terhadap intensitas bermain game online pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi kedalam dua aspek:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam keilmuan psikologi klinis khususnya mengenai pengaruh dari regulasi diri dan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online pada remaja.

2. Manfaat praktis

a. Untuk subjek

Penelitian diharapkan dapat menjadi gambaran seputar hubungan regulasi diri dan pola asuh otoritatif adiksi game online pada remaja.

b. Untuk orang tua

Penelitian ini diharapkan mampu membuka pandangan orang tua atas gambaran efektivitas pola asuh otoritatif dan regulasi diri pada anak terhadap adiksi game online, khususnya pada usia remaja.

c. Untuk peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menambah bahan kajian khususnya pada topik adiksi game online, regulasi diri, dan pola asuh otoritatif

D. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 *Literature Review*

No.	Nama Peneliti	Judul	Tahun	<i>Grand Theory</i>	Metode Penelitian	Alat Ukur	Subjek dan Lokasi Penelitian	Hasil Penelitian
1	A Paramesti, A Purnamasari	Regulasi Diri Dan Kecenderungan Adiksi Instagram Pada Mahasiswa Pengguna Instagram Di Universitas X	2019	<i>Kecenderungan adiksi instagram</i> D'Souza, Samyukta, & Bivera , 2019 <i>Regulasi diri</i> Miller, Brown, Lawendowski, 1991	Kuantitatif korelasional	Test for Instagram Addiction (TIA) yang dikembangkan oleh D'Souza, Samyukta, dan Bivera (2019) The Self-Regulation Questionnaire (SRQ) oleh Brown, Miller, & Lawendowski (1999) yang dikembangkan oleh peneliti	160 mahasiswa pengguna Instagram universitas x	Regulasi diri yang tinggi berhubungan dengan tingkat kecanduan media sosial Instagram yang rendah, dan sebaliknya
2	MYA Pratama, YW Satwika	Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Perilaku Cyberloafing Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Surabaya	2022	<i>Regulasi diri</i> Zimmerman, 1989	Kuantitatif Korelasional	Short Self Regulation Questionnaire (SSQR) oleh Chen & Lin (2018)	540 mahasiswa Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya angkatan 2018, 2019, dan 2020	Pengaruh regulasi diri terhadap perilaku cyberloafing mahasiswa relatif kecil

3	LF Aggraeni, CH Soetjningsih	Kontrol Diri Akademik dengan Prokrastinasi Akademik pada Siswa Sma Di Kota X yang Kecanduan Game Online	2023	<i>Kecanduan game online</i> Lemmens, 2009 <i>Kontrol diri</i> Tangney, 2004	Kuantitatif Eksperimen	Skala kontrol diri	46 siswa SMA kota x	Terdapat korelasi negatif yang kuat antara kemampuan kontrol diri akademik siswa dengan kecenderungan prokrastinasi akademik dengan pada siswa yang mengalami kecanduan game online
4	Y Yosephine, T Lesmana	Pola Asuh Orangtua dan Kecenderungan Adiksi Online Game pada Remaja Akhir di Jakarta	2020	<i>Pola asuh orang tua</i> Santrock, 2010 <i>Adiksi online game</i> Griffiths, 2008	Kuantitatif korelasional	Skala The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire yang dikembangkan oleh Jap et al. (2013) Construction and Validation of PS-FFQ oleh Shyny (2017)	263 remaja akhir di Jakarta	Hanya dimensi otoritatif dari pola asuh orang tua yang tidak menunjukkan hubungan dengan kecenderungan kecanduan game online, sementara dimensi lainnya memiliki korelasi positif dan signifikan
5	JR Tiwa, OI Palandeng, J Bawotong	Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado	2021	<i>Peranan keluarga</i> Sukrakarta, (2014) <i>Faktor kecanduan game</i>	Kuantitatif Survey	Kuisisioner pola asuh orang tua oleh Devi, C (2012)	72 siswa SMA Kristen Zaitun manado	Pola asuh demokratis adalah yang paling banyak diterapkan oleh orang tua. Kecanduan game online di kalangan siswa mayoritas masih terkendali. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara pola asuh orang tua

				online Smart, 2010		Kuisisioner kecanduan game online oleh Fransisca, G.B. (2015).		dengan kecanduan game online pada siswa remaja di SMA Kristen Zaitun Manado.
6.	A Malik, AP Nanda, R Kumra	Children in the digital world: exploring the role of parental-child attachment features in excessive online gaming	2020	<i>Parental attachment</i> Kenny & Rice, 1995 <i>Self Control</i> Rothbaum et al., 1982	Kuantitatif komparasional	Menggunakan alat ukur dengan metode Structural Equation Modeling (SEM)	426 siswa dalam sebuah sekolah di Mumbai, India yang tergabung dengan Central Board of Secondary Education (CBSE)	Hubungan antara keterasingan orang tua dan orang tua komunikasi dan permainan online yang berlebihan dari konsumenmuda terbukti signifikan
7	IH Chen, ZH Lee, XY Dong, JH Gamble, HW Feng	The Influence of Parenting Style and Time Management Tendency on Internet Gaming Disorder among Adolescents	2020	<i>Internet Gaming Disorder</i> Eichenbaum, A et al, 2015 <i>Parenting style</i> K kim, 2015 <i>Time Management</i> WE Kelly & JL Johnson, 2005	Kuantitatif Komparasional	Kuisisioner gangguan video game yang mengadaptasi kuisisioner oleh D Gentile (2009) Mengadopsi Chinese version of the Simplified Parenting Style Scale (CSPSS) oleh IH Chen et al (2010)	390 siswa yang mengisis kuisisioner dan setelah dikurangi dengan siswa yang tidak menyelesaikan kuisisioner, maka jumlah subjek menjadi 357 siswa kelas 10 & 11 siswa yang berasal dari 2 SMA di kota Linyi, China	Sebanayak 44 dari 357 siswa mengalami kecanduan game online Kehangatan emosi dengan ayah dan ibu mampu dapat menjadi faktor protektif dan mampu meringankan Internet gaming disorder, namun bila berlebihan akan muncul reaksi penolakan

						Time Management Tendency Scale (TMTS) oleh Huang & Zhang (2001)		
8	Ö Uçur, YE Dönmez	Problematic internet gaming in adolescents, and its relationship with emotional regulation and perceived social support	2021	<i>Problematic game use or gaming</i> Kim & kim, 2010 <i>Adolescent age period increase the risk of PIG</i> Johansson & Gotestam, 2004 <i>Emotional dysregulation</i> Aldao et al, 2010 <i>Social support</i> Mo et al, 2018	Kuantitatif	-	1291 remaja usia 12-18 tahun, dengan total 1067 remaja yang mengikuti proses hingga akhir	Problematic internet gaming ditemukan pada 19,2 % laki-laki dan 6,8 % perempuan, sedangkan dari total sunjek terdapat 13.5 % mengalami problematic gaming disorder Remaja laki-laki dengan disregulasi emosi yang tinggi dan persepsi dukungan sosial yang rendah memiliki hubungan signifikan dengan problematic gaming
9	MV Martins, A Formiga, C	Adolescent internet addiction	2020	<i>Internet addiction</i>	Observasi dan Kuantitatif	Validated Portuguese version	Siswa sekolah kelas 7-12 di sekolah	Tingkat kecanduan remaja terhadap internet

	santos, D souse, C Resende, R Campos, N Nogueira, P Carvalho, S Ferreira	– role of parental control and adolescent behaviours		A Tsitsika et al, 2011 <i>Parental control in association of internet addiction</i> G. Giles & I.R. Price, 2008		of Young's Internet Addiction Test (IAT) oleh H.M. Pontes et al (2014) WHO five well-being index (WHO-5)	umum wilayah Cova da Beira	yang signifikan sejumlah 16,5 % Remaja dalam struktur keluarga tunggal dikaitkan dengan resiko internet addiction yang lebih tinggi
10	A Karababa	Examining Internet Addiction of Early Adolescents in terms of Parenting Styles	2020	<i>Internet addiction</i> Young, 1998 <i>Adolescents are vulnearable to internet addiction</i> Chambers, Taylor, & Potenza, 2003 <i>Parenting style</i> Siomos et al., 2012	Kuantitatif	Parent-Child Internet Addiction Scale oleh Eşgi, 2014 The Multidimensional Assessment of Parenting Scale (MAPS) oleh Karababa, 2019	382 orang tua yang anaknya sedang menduduki SMP di Denizli, Turki	Pola asuh proaktif, penguatan positif, kehangatan, dukungan, dan gaya pengasuhan yang positif berhubungan negatif dengan internet addiction

1. Keaslian topik

Penelitian terkait topik adiksi game online yang dikaitkan dengan regulasi diri itu sendiri telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, bahkan terdapat penelitian terkait topik regulasi diri yang dikaitkan dengan kecanduan media sosial maupun kecanduan smartphone. Sedangkan penelitian terkait adiksi game online yang dihubungkan pada topik pola asuh juga telah dilakukan sebelumnya, namun beberapa penelitian sebelumnya banyak yang berfokus kepada adiksi game online dan pola asuh secara general yang tujuannya untuk membandingkan pola asuh tertentu dan hubungannya dengan adiksi game online. Dapat dikatakan bahwa penelitian sebelumnya meneliti adiksi game online dengan regulasi diri maupun pola asuh otoritatif secara terpisah, untuk itu pada penelitian kali ini peneliti berupaya mengangkat mengenai topik adiksi game online beserta hubungannya dengan regulasi diri dan pola asuh otoritatif secara spesifik.

2. Keaslian teori

Peneliti mendefinisikan adiksi game yang peneliti pilih pada penelitian ini yakni menggunakan definisi dari Lemmens et. al. (2009). Teori ini telah banyak digunakan pada penelitian sebelumnya. Menurut Lemmens et. al, (2009) Perilaku bermain game yang tidak terkendali dapat memicu berbagai gangguan psikologis dan sosial, bahkan ketika individu tersebut memiliki kesadaran akan dampak negatif dari kebiasaan tersebut. *Grand theory* yang digunakan pada variabel adiksi game online ini memiliki kesamaan dengan yang telah digunakan oleh Saputra (2019)

Pada variabel regulasi diri peneliti memilih menggunakan teori dari Miller & Brown (1991). Teori ini banyak digunakan pada penelitian sebelumnya. Miller & Brown (1991) membagi regulasi diri menjadi 7 tahapan yakni : receiveing, evaluating, tringgering, searching, formulating, implementing, dan assessing. *Grand theory* yang digunakan pada variabel regulasi diri memiliki kesamaan dengan yang digunakan oleh Saputra (2019)

Untuk mengidentifikasi jenis pola asuh orang tua yang diterapkan, peneliti menggunakan teori dari Baumrind (1967). Baumrind

mendefinisikan pola asuh otoritatif ditandai dengan pendekatan yang positif dan mendukung, di mana orang tua berupaya menstimulasi kemandirian anak, namun pada saat yang sama tetap menegakkan batasan dan kontrol terstruktur terhadap perilaku mereka. Orang tua yang memiliki gaya pola asuh ini menyerahkan keputusan kepada anak untuk membuat pilihan dan bertindak, namun dengan panduan dan dukungan yang hangat. Komunikasi dalam pola pengasuhan ini bersifat dua arah, dengan orang tua yang siap memberikan dukungan dan asuhan yang dibutuhkan anak. Grand theory yang digunakan pada variabel Pola asuh otoritatif memiliki kesamaan dengan yang digunakan oleh Tamami (2011), namun peneliti berfokus kepada pola asuh otoritatif, sedangkan Tamami (2011) melakukan penelitian dengan pola asuh berdasarkan teori Baumrind (1967) secara umum.

3. Keaslian alat ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur *Game Addiction Scale for Adolescents* (GASA) oleh Lemmens et. Al (2009) yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk mengukur variabel adiksi game online. Alat ukur ini telah banyak digunakan pada penelitian sebelumnya dengan rentan usia yang sama dengan penelitian ini yakni remaja.

Peneliti melakukan modifikasi pada skala *Self-regulation Questionnaire* yang dikembangkan oleh Miller, Brown, dan Lawendowski (1999) untuk melakukan pengukuran tingkat regulasi diri pada remaja. Alat ukur ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik dan telah digunakan pada penelitian sebelumnya, maka peneliti berpendapat bahwa alat ukur ini relevan untuk digunakan dalam konteks penelitian ini.

Peneliti juga melakukan modifikasi pada skala *Parental Authority Questionnaire* (PAQ) yang disusun oleh Buri (1991). Alat ukur tersebut disusun berdasarkan teori pola asuh oleh baumrind (1971), modifikasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengambil skala pola asuh otoritatif saja, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Alat ukur ini telah digunakan pada penelitian sebelumnya, selain itu alat

ukur ini juga digunakan pada subjek dengan rentan usia yang sama yakni remaja.

4. Keaslian Subjek

Penelitian ini menggunakan remaja di Yogyakarta sebagai responden untuk mengisi kuisioner dan selanjutnya akan dipisahkan antara responden yang mengalami adiksi game online dengan yang tidak mengalami adiksi game online. Usia responden berkisar antara 12-21 tahun berdasarkan kriteria usia remaja oleh Hurlock (1981) dan melibatkan responden laki-laki dan Perempuan. Adiksi game online pada remaja saat ini menjadi salah satu isu kesehatan mental yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia. Hal ini berbeda dengan yang dilakukan oleh Saputra (2019) yang menggunakan mahasiswa atau remaja dengan rentan usia remaja akhir sebagai subjek dan Tamami (2011) yang menggunakan siswa Mts atau remaja dengan rentan usia remaja awal. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyoko dkk (2015) juga hanya menggunakan subjek siswa SMP dan SMA atau rentan usia remaja awal hingga remaja tengah.



BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah tercantum sebelumnya, peneliti menemukan bahwa regulasi diri dan pola asuh otoritatif berhubungan secara signifikan dengan adiksi game online remaja di Yogyakarta. Jika ditinjau secara terpisah, berdasarkan masing-masing variabel bebas dengan variabel tergantung secara terpisah, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut; pada kelompok usia remaja awal terdapat hubungan negatif signifikan antara regulasi diri dan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online, sedangkan pada kelompok usia remaja tengah dan akhir hubungan antara adiksi game online dengan pola asuh otoritatif adalah positif lantaran kurangnya regulasi diri pada kelompok usia tersebut.

B. SARAN

1. Bagi remaja

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat Hubungan yang signifikan antara regulasi diri dan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online. Remaja yang bermain game online perlu memperhatikan tujuan hidupnya agar tidak terlalu berlarut dalam kegiatan bermain game online sehingga berdampak pada adiksi game online.

2. Bagi Orang tua

Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran mengenai dampak penerapan pola asuh otoritatif terhadap adiksi game online, sehingga bagi orang tua yang membaca dapat lebih bijak dalam memberikan arahan kepada anaknya. Sehingga tetap memperhatikan perkembangan regulasi diri pada anak agar tidak terpapar adiksi game online

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran mengenai adiksi game online dan faktor yang dapat mempengaruhinya, sekaligus menjadi rujukan tambahan

dalam penelitian mengenai topik serupa. Dalam melakukan penelitian baru dengan topik yang sama dapat dilakukan dengan mengganti maupun menambahkan variabel-variabel lain selain yang digunakan dalam penelitian ini yakni regulasi diri dan pola asuh orang otoritatif, maupun mengganti subjeknya selain remaja. Dengan melakukan penambahan ataupun pergantian variabel diharapkan dapat memperluas kajian mengenai adiksi game online. Selain itu kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda dari penelitian ini, sehingga dapat memperkaya topik adiksi game online. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meninjau penelitian ini dari sisi demografi yang lebih luas sesuai dengan kondisi subjek, sehingga dapat yang diperoleh menjadi lebih luas, tidak hanya terbatas dalam ruang lingkup hubungan antar variabel saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, Y., Zamani, B. E., Kheramand, A., & Rajabizadeh, G. (2012). Impact of mothers' occupation status and parenting styles on levels of self control, addiction to computer games, and educational progress of adolescent. *Addict & health*. Vol 4 No 3.
- Amaliah, S. L., & Permana, I. (2022). The relationship of parents' parenting patterns with online game addiction during the covid-19 pandemic at smk mekanika cirebon. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 2(8), 1-552.
- Ameliya, R. S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online game pada Remaja. Skripsi Pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amin, S. & Harianti, R. (2018). Pola Asuh Orang Tua Motivasi Belajar Anak:Deepublish. Yogyakarta.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. doi:10.1111/1467-9280.00366
- APJII. (2024). Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
- Aqila Smart. (2010). Cara cerdas mengatasi anak kecanduan Game (Cet. 1.). Yogyakarta: A+Plus Books.
- Arikunto, S. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2011). Metode Penelitian. Pustaka Belajar.
- Bandura (2005). The Primacy of Self-Regulation in Health Promotion. *APPLIED PSYCHOLOGY: AN INTERNATIONAL REVIEW*, 54 (2), 245–254

- Baumrind, D. (1967). Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic psychology monographs*.
- Baumrind, 1991. The Influence of Parenting Style on Adolescent Competence and Substance Use. *Journal of adolescent* Vol 11 No. 1. Sage Publication.
- Berger, E.H. 2008. *Parents as Partner in Education: Families and School Working Together* Seventh Edition. New Jersey: Merril Prentice Hall.
- Berk, L. E. (2012). *Development through the lifespan 1: Dari prenatal sampai remaja (transisi menjelang dewasa) / Laura E. Berk (Ed. ke-5.)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Brown, J.M., Miller, W.R. and Lawendowski, L.A. (1999) The Self-Regulation Questionnaire. In: Vandecreek, L. and Jackson, T.L., Eds., *Innovations in Clinical Practice: A Sourcebook*, Vol. 17, Professional Resource Press/Professional Resource Exchange, Sarasota, FL, 281-292
- Buri, J. R. (1991). Parental authority questionnaire. *Journal of personality assessment*, 57(1), 110-119.
- Djunaidi, A. & Dwiastuti. (2007). Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game. *Jurnal Psikologi*: 22-40
- Durbin, J. and Watson, G.S. (1951) Testing for Serial Correlation in Least Squares Regression. II. *Biometrika*, 38, 159-177.
- Efendi, N. A., & Prasetyo, A. (2014). Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar (studi kasus pada warung internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). (Naskah Publikasi)

- Ekowarni, E. 1993. Kenakalan Remaja: Suatu Tinjauan Psikologi. *Bulletin Psikologi*. 2: 24-27
- Fielding, N. (1996). Bias in criminological research. *Journal of Forensic Psychiatry*, 7(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/09585189608409913>
- Gabbiadini, A., & Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational study. *Personality and Individual Differences*, 104, 129-136.
- Gillebaart, M., & de Ridder, D. T. (2015). Effortless self-control: A novel perspective on response conflict strategies in trait self-control. *Social and Personality Psychology Compass*, 9(2), 88-99.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Gurusinga Fitri Mona (2021). Hubungan kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua kabupaten Deli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*. 2 (2). 1- 8.
- Grant, J. E. & Kim, S. W. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. *Psychopathol*, 36, 200–203.
- Hurlock, E.B. 1973. *Perkembangan Anak*. Jilid 2. Edisi Keenam, Jakarta: Erlangga.

- Hurlock, Elizabeth B. 1981. *Developmental Psychology Life Span Approach*. Fifth Edition. New Delhi : Tata Mc. Graw Hill
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi 5). Jakarta: Erlangga.
- Harian Suara Merdeka, 17 September 2003 Lima remaja keroyok seorang pemuda
- Irwanto, dkk. 1994. *Psikologi Umum*. Cetakan III. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia (JIKESI). (2024). Analisis Tingkat Kecanduan Game Online pada Siswa Menengah Atas. *JIKESI*, 5(1).
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Triola, M. F. (2018). *Elementary statistics using Excel*. Sixth edition. Pearson.
- Kenny, J. & Kenny, M. 1991. *Dari Bayi Sampai Dewasa*. Jakarta: Gunung Mulia
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assess-ment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Kurniawan, D. (2021). Pengaruh Peer Group Terhadap Perilaku Adiksi Game Online di Tingkat Remaja Menengah. *Jurnal Psikologi Sosial-Klinis*, 4(1).
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* 12: 77–95.

- Lestari, A. D., & Wimbari, S. (2023). Overview of Online Game Addiction Among Indonesian Early Adulthood. *International Journal of Advanced Social Sciences and Humanities (IJASSH)*, 2(1).
- Linayaningsih, F., & IW, M. V. (2019). PENGARUH POLA ASUH AUTHORITATIVE DAN KONFORMITAS TEMAN SEBAYA TERHADAP PROBLEMATIC ONLINE GAME USE (POGU) PADA PELAJAR SMP X SEMARANG. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 20(1), 30-42.
- Makagingge, M., Karmila, M., & Chandra, A. (2019). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku sosial anak (studi kasus pada anak usia 3-4 tahun di KBI al madina sampangan tahun ajaran 2017-2018). *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 115-122.
- Mazalin, D., & Moore, S. (2004). Internet Use, Identity Development and Social Anxiety Among Young Adults. *Behaviour Change*, 21(02), 90–102. doi:10.1375/behc.21.2.90.55425
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2).
- Miller, W. R., & Brown, J. M. (1991). Self-regulation as a conceptual basis for the prevention and treatment of addictive behaviours. In N. Heather, W. R. Miller & J. Greeley (Eds.), *Self-control and the addictive behaviours* (pp. 3-79). Sydney: Maxwell Macmillan Publishing Australia
- Oktavia, L., Sugiyo, S., & Awalya, A. (2021). The Relationship Between Self-Regulation, Parent-Adolescent Attachment and Self-Concept With Online Game Addiction. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 10(1), 1-7.
- Özgür, H. (2019). Online Game Addiction Among Turkish Adolescents: The Effect of Internet Parenting Style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68.
- F.J. Monks, A.M.P. Knoers, Haditono, S.R (2000). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Masa University Press.

- Neal, D. & Carey, K. (2005). A Follow-Up Psychometric Analysis Of The Self-Regulation Questionnaire. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(4), 414–422.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldmen, R.O. (2001). *Human development*. New York : McGraw-hill.
- Parwati, A. D., Fitrianingrum, D. P., & Mukhaira, I. (2025). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMKN 6 Kota Tangerang. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(10), 380-386.
- Prasetiani, A. T. (2019). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- Pratama, A. S., & Sano, A. (2020). Relationship between Authoritative Parenting Style and Online Game Addiction. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 5(2).
- Prawitasari, N. W. (2018). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Adiksi Game Online pada Remaja Akhir.
- Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., ... & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough?. *Annals of neurology*, 80(3), 424-433.
- Rho, M. J., Lee, H., Lee, T. H., Cho, H., Jung, D., Kim, D. J., & Choi, I. Y. (2018). Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. *International journal of environmental research and public health*, 15(1), 40.
- Robinson, C. C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (2001). The parenting styles and dimensions questionnaire (PSDQ). *Handbook of family measurement techniques*, 3(319-321). Rooij, 2011. Gaming addiction a psychiatric disorder or not?. *Journal Addiction*; 106: 205–12.
- Rosna, Supendi. (2012). Program Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Video Games Pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Lembang

- Kabupaten Bandung. Skripsi. Bandung: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia.
- Roshayat, N. K., Mohamed, N. F., Tajuddin, N. A. A., & Rahmatullah, B. The relationship between parenting styles and internet gaming disorders among secondary school children from the East Coast District in Malaysia.
- Ruslan, H. (2013)<https://news.republika.co.id/berita/mr0jxi/kecanduan-main-game-online-tujuh-remaja-nekat-mencuri>
- Saputra, M. (2019). Pengaruh regulasi diri, pola asuh permisif, durasi bermain game online, intensitas bermain game online, dan demografi terhadap adiksi game online (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Santrock, JW. (2002). Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup. Edisi 5. Volume 1. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Christian, H., Adrian, Siswidiani, L. P., ... & Suwartono, C. (2020). The impact of physical distancing and associated factors towards internet addiction among adults in Indonesia during COVID-19 pandemic: a nationwide web-based study. *Frontiers in psychiatry*, 11, 580977.
- Suhail, A. Study of Game Addiction, Aggression and Parenting Style Among College Students. *International Journal of Health Sciences*. <https://doi.org/10.53730/IJHS.V6NS3.7004>
- Sulistyo, J. T., Evanytha, E., & Vinaya, V. (2015). Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), 396-406.
- Surbakti, K., & Purwati, P. (2022). Hubungan intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Lingkungan 4 Kelurahan Hutasuht Kecamatan Sipirok. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, 7(2), 127–134

- Soleman, M. 2009. Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Game online. <http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-gamezone/ad6b1ea>.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Tamami, A. N. I. (2011). Pengaruh pola asuh orang tua dan self regulated learning terhadap prokrastinasi pada siswa MTsN 3 Pondok Pinang.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *e-journal keperawatan*, 7(1), 1-7.
- Tridhonanto, A. (2011). Optimalkan Potensi Anak dengan Game. PT. Elex Media komputindo.
- Utami, N. W., & Rahmawati, A. (2023). Perbandingan Perilaku Adiksi Game Online pada Remaja di Kota Pelajar: Studi Komparatif Yogyakarta, Jakarta, dan Surabaya. *Jurnal Psikologi Terapan Indonesia*, 6(2).
- Weinstein, A.M. 2010. —Computer & Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, vol. 36, p. 268–276
- Yee, N. (2002). *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*.
- Young, K. S. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents”. *The American Journal of Family Therapy*.
- Yu, C., Li, W., Liang, Q., Liu, X., Zhang, W., Lu, H., ... & Gan, X. (2019). School climate, loneliness, and problematic online game use among Chinese adolescents: The moderating effect of intentional self-regulation. *Frontiers in public health*, 7, 90.
- Zimmerman, B. J. (1990). Self-Regulated Learning and Academic Achievement: An Overview. *Educational Psychologist*, 25(1), 3–17. doi:10.1207/s15326985ep2501_2
- <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catatan-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online>

<https://www.tribunnews.com/regional/2014/01/27/belasan-siswa-terjaring-razia-saat-bermain-game-online>

