

Dyah Ayu Murtiningsih, S. Tr. Kes  
Endang Sri Wahyuni, MPH



# POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGARUHNYA TERHADAP KECEMASAN REMAJA PECANDU GAME ONLINE



Editor : Retna Pebri Arifianti, M. Psi

POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGARUHNYA  
TERHADAP KECEMASAN REMAJA PECANDU  
*GAME ONLINE*

Dyah Ayu Murtiningsih, S. Tr. Kes  
Endang Sri Wahyuni, MPH



**Tahta Media Group**

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGARUHNYA  
TERHADAP KECEMASAN REMAJA PECANDU  
GAME ONLINE**

Penulis:

Dyah Ayu Murtiningsih, S. Tr. Kes  
Endang Sri Wahyuni, MPH

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Retna Pebri Arifianti, M. Psi

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

v, 49 , Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-5981-91-8

Cetakan Pertama:

Juni 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2022 by Tahta Media Group**

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP**  
**(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)**  
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku dengan judul “**Pola Asuh Orang Tua dan Pengaruhnya terhadap Kecemasan Remaja Pecandu *Game Online***” dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan baik materiil maupun spiritual selama proses penyusunan buku ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan buku ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan buku ini. Akhirnya penulis berharap semoga buku ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Penelitian Terkait.....	3
<b>BAB II REMAJA PECANDU GAME ONLINE .....</b>	<b>6</b>
A. Definisi .....	6
B. Kriteria Pecandu Game Online .....	6
C. Prevalensi.....	7
D. Penyebab Kecanduan Game Online .....	7
E. Permasalahan Yang Muncul Pada Remaja Pecandu Game Online ...	9
<b>BAB III POLA ASUH .....</b>	<b>11</b>
A. Definisi .....	11
B. Dimensi Pola Asuh .....	11
C. Jenis Pola Asuh.....	13
D. Faktor Penentu Pola Asuh.....	15
<b>BAB IV KECEMASAN .....</b>	<b>17</b>
A. Definisi .....	17
B. Prevalensi Remaja Yang Mengalami Kecemasan .....	17
C. Tanda Dan Gejala Kecemasan .....	18
D. Faktor Penyebab Kecemasan .....	19
E. Klasifikasi Kecemasan.....	19
F. Parameter Kecemasan.....	20
<b>BAB V POLA ASUH ORANG TUA DAN PENGARUHNYA TERHADAP KECEMASAN REMAJA PECANDU GAME ONLINE .....</b>	<b>21</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	21
B. Analisis Uji Hipotesis .....	29
C. Pembahasan .....	30
D. Penutup .....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>PROFIL PENULIS.....</b>	<b>49</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Salah satu tanda dari gerakan revolusi industri 4.0 adalah semakin pesatnya pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai macam sektor kehidupan manusia pada saat ini. Bagi masyarakat Indonesia, kemajuan teknologi informasi tersebut membawa banyak manfaat meskipun dibalik itu semua juga dapat menimbulkan berbagai macam bahaya yang mengintai disaat penggunaannya tidak tepat. Adanya kecanduan *game online* merupakan salah satu fenomena berbahaya yang sudah kita rasakan saat ini (Utami & Hodikoh, 2020). Ditambah dengan kondisi pandemi COVID-19 saat ini, dimana pembatasan sosial menimbulkan peningkatan kegiatan di dalam rumah yang mana salah satunya adalah bermain *game online* (Fazeli *et al.*, 2020). Fenomena bermain *game online* seringkali dikaitkan dengan kelompok usia remaja, sebab usia remaja dikenal sebagai kelompok usia yang paling banyak memanfaatkan sekaligus bermasalah dalam pemanfaatan teknologi terutama *game online* (Hussain *et al.*, 2012).

Berdasarkan data yang ada, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah yang sangat konstan pada remaja yang menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* selama dekade terakhir ini (De Pasquale *et al.*, 2021). Di Indonesia sendiri menunjukkan jumlah remaja yang mengalami kecanduan bermain *game online* berada pada angka 10,15%, yang berarti 1 dari 10 remaja mengalami kecanduan *game online* (Jap *et al.*, 2013). Menurut hasil studi yang telah dilakukan oleh Severo *et al.* (2020) di Brazil terhadap 555 sampel, diketahui bahwa 38,2% diantaranya mengalami kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa prevalensi dari kecanduan *game online* di dunia berada pada angka 3,05% (Stevens *et al.*,

2020). Remaja laki-laki diketahui memiliki kecenderungan 2,5 kali lebih banyak untuk mengalami kecanduan *game online* dibandingkan remaja perempuan (Stevens *et al.*, 2021).

Durasi dan frekuensi bermain *game online* akan memberikan dampak baik maupun buruk terhadap pemainnya (De Pasquale *et al.*, 2021). Masalah kecemasan, merupakan salah satu aspek psikososial yang banyak ditemukan pada remaja yang sudah kecanduan *game online*. Fazeli *et al.* (2020) menyatakan bahwa kecemasan merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas tidur remaja, yang nantinya akan berdampak terhadap kualitas hidup mereka. Menurut hasil temuan Wang *et al.* (2018), tingkat kecanduan remaja dalam bermain *game online* berhubungan dengan gejala klinis pada kondisi depresi dan juga gangguan kecemasan. Hal tersebut kemudian mendukung pernyataan bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* juga akan merasakan kecemasan walaupun bermain *game online* bermanfaat sebagai hiburan (De Pasquale *et al.*, 2021; Alfud & Helmiansyah, 2017).

Kecemasan pada remaja tidak hanya dikaitkan dengan kondisi kecanduan *game online*, melainkan juga dapat dikaitkan dengan pola asuh orang tua di rumah. Sejauh ini, jenis pola asuh otoriter dan permisif memiliki hubungan dan pengaruh terhadap tingkat kecemasan pada remaja (Wolfradt *et al.*, 2003; Miyasato *et al.*, 2003). Jika dilihat dari sudut pandang pola asuh, kecemasan pada remaja dapat muncul karena interaksi antara orang tua dan anak yang tidak berjalan dengan baik, seperti misalnya orang tua memberi hukuman atas kesalahan yang dilakukan anak, atau orang tua yang memberikan kebebasan tanpa batas sehingga anak berkembang tanpa pengawasan ataupun arahan, serta tingginya tuntutan dari orang tua (Ayun, 2017; Baumrind, 1991).

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara kecemasan dan pola asuh orang tua yang telah dilakukan pada tahun 2015 oleh Sari & Rustika, menemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara pola asuh demokratis dengan taraf kecemasan. Hal ini memiliki arti bahwa semakin baik pola asuh demokratis yang diterapkan pada remaja maka semakin rendah pula tingkat kecemasan yang dirasakannya. Namun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cong *et al.* pada tahun 2020 ditemukan bahwa tidak terdapat hubungan antara pola asuh dan kecemasan. Sehingga, Cong *et al.* pada tahun 2020 kemudian menarik kesimpulan berdasarkan penelitiannya bahwa

kemungkinan pola asuh bukan merupakan faktor utama penyebab kecemasan pada remaja. Penelitian ini memfokuskan pada hubungan pola asuh terhadap kecemasan pada remaja pecandu *game online*.

## **B. PENELITIAN TERKAIT**

1. Penelitian dengan judul “*Perceived Parenting Style and Adolescents’ Social Anxiety in Selangor, Malaysia*” yang dilakukan oleh Cong *et al.* pada 2020 dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh yang dirasakan remaja dan kecemasan sosial, serta perbedaan budaya yang ada di Malaysia. Penelitian ini merupakan studi *cross sectional* menggunakan metode survei. Melalui *accidental sampling/convenience sampling*, penelitian ini dilakukan pada 372 siswa/remaja SMA di Selangor. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menganalisis data demografi para sampel, dan menggunakan uji korelasi *pearson product moment* untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pola asuh dan kecemasan sosial. Pola asuh juga tidak secara signifikan memprediksi kecemasan sosial pada remaja. Kemudian diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pola asuh dan tingkat kecemasan sosial berdasarkan ras serta kelompok usia. Dapat disimpulkan, pola pengasuhan yang diterima mungkin bukan penyebab utama kecemasan sosial remaja di Malaysia.
2. Penelitian yang dilakukan oleh De Pasquale *et al.* (2021) dengan judul “*Online Videogames Use and Anxiety in Children during the COVID-19 Pandemic*” bertujuan untuk menilai prevalensi anak-anak pecandu dan pengguna *game* di Italia selama masa pandemi COVID-19 dan mencari hubungannya dengan kecemasan. Desain *cross sectional* dipilih menjadi desain pada penelitian ini. Dengan menggunakan *total sampling*, penelitian ini dilakukan pada 162 anak-anak disalah satu sekolah di Italia yang berada di kisaran usia 8–10 tahun. Dari penelitian ini ditemukan beberapa informasi seperti sampel memiliki risiko yang rendah mengalami adiksi *game* setelah diukur dengan instrumen *VASC*, sampel berada pada level sedang pada perilaku anxietas (*trait anxiety*) setelah diukur menggunakan *TAD*, serta

sampel memiliki *state anxiety* yang rendah setelah diukur menggunakan *CAM-S*. Ditemui bahwa sampel laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game*, dibanding sampel perempuan. Namun pada sampel perempuan ditemui memiliki level *trait anxiety* yang lebih tinggi. Dari analisis regresi, ditemukan bahwa *state anxiety* dapat memprediksi kecanduan *game*.

3. Penelitian berjudul “*Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder*” oleh Wang *et al.* tahun 2017 bertujuan untuk mencari tahu hubungan antara *Internet Gaming Disorder (IGD)* dan *General Anxiety Disorder (GAD)*. Peneliti juga ingin mencari tahu tentang efek dari inhibisi perilaku pada hubungan antara *IGD* dan *GAD* dan hubungan antara *GAD*, depresi dan kecemasan pada subjek dengan *IGD*. Desain pada penelitian ini adalah *cross sectional*. Penelitian dilakukan pada sampel sebanyak 87 pemuda dengan Riwayat *IGD* dan 87 anak muda tanpa Riwayat *IGD*. Sampel direkrut dengan *purposive sampling*. Adapun temuan pada penelitian ini adalah *GAD* berhubungan dengan *IGD*. Penyakit penyerta (komorbid) *GAD* bisa memberikan kontribusi yang tinggi pada kesulitan emosional seperti kecemasan, depresi, fobia. *GAD* harus diperiksa dengan baik dan intervensi harus direncanakan saat menangani pemuda dengan *IGD*. Perilaku inhibisi mengacaukan hubungan antara *GAD* dan *IGD*.
4. Sari & Rustika (2015) melakukan penelitian *cross sectional* yang berjudul “*Hubungan Pola Asuh Otoritatif dengan Taraf Kecemasan pada Siswa Akselerasi SMA Negeri 1 Denpasar*” bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh otoritatif dengan taraf kecemasan siswa akselerasi. Sampel pada penelitian ini adalah semua siswa akselerasi SMA Negeri 1 Denpasar yang direkrut dengan teknik *total sampling*. Metode analisis data yang digunakan adalah korelasi dengan *pearson product moment*. Dari penelitian ini kemudian didapatkan hasil koefisien korelasi antara pola asuh otoritatif dengan taraf kecemasan adalah -0,268 ( $p=0,035$ ), dengan demikian dapat ditarik kesimpulan terdapat hubungan negatif antara pola asuh otoritatif dengan taraf kecemasan.

5. Penelitian tentang “Pola Asuh Orang tua pada Remaja yang Bermain *Game online*” oleh Nugraheni (2017) bertujuan untuk mengetahui pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain *game online*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan pengambilan sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*. Diketahui sebanyak 100 remaja berusia 18–22 tahun menjadi sampel dalam penelitian ini. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh ayah demokratis dan ibu permisif serta pola asuh ayah demokratis dan ibu demokratis memiliki skor yang dominan pada remaja yang kecanduan bermain *game online* sebesar 23%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfuad, Z., & Helmiansyah. (2017). The impact of *online games* on social and cognitive development of elementary school students. Proceedings of the 1St International, Icip, 373–380. <https://repository.bbg.ac.id/handle/495>
- American Psychiatric Association [APA]. (2013). *DSM-5: Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association
- Barlian, E. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif*. Padang: Sukabina Press
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Dev. Psychol*, 4, 1–103.
- Beesdo, K., Knappe, S., & Pine, D. S. (2009). Anxiety and anxiety disorders in children and adolescents: Developmental issues and implications for DSM-V. *The Psychiatric clinics of North America*, 32(3), 483–524. <https://doi.org/10.1016/j.psc.2009.06.002>
- Chand, S., & Marwaha, R. (2021). *Anxiety*. Ncbi.nlm.nih.gov. Retrieved 18 July 2021, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK470361/>
- Chaoyi, H. *Authoritarian vs. authoritative parenting*. Dept. Of Psychology, UCLA. Diakses 8 August 2021, dari <http://smhp.psych.ucla.edu/pdfdocs/parent.pdf>
- Collins, W., Maccoby, E., Steinberg, L., Hetherington, E., & Bornstein, M. (2000). Contemporary research on parenting: The case for nature and nurture. *American Psychologist*, 55(2), 218-232. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.55.2.218>

- Cong, C., Aik, C., Rabbani, M., & Ni, A. (2020). Perceived parenting style and adolescents' social anxiety in Selangor, Malaysia. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 24(1), 17. <https://doi.org/10.7454/hubs.asia.1120220>
- Cote, A., Coles, S., & Dal Cin, S. (2020). The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior. *Aggressive Behavior*, 47(2), 135-147. <https://doi.org/10.1002/ab.21931>
- Dahlan, M. S. (2013). *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dalbudak, E., Evren, C., Aldemir, S., & Evren, B. (2014). The severity of Internet addiction risk and its relationship with the severity of borderline personality features, childhood traumas, dissociative experiences, depression, and anxiety symptoms among Turkish University Students. *Psychiatry Research*, 219(3), 577-582. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2014.02.032>
- De Pasquale, C., Chiappedi, M., Sciacca, F., Martinelli, V., & Hichy, Z. (2021). Online video games use and anxiety in children during the covid-19 pandemic. *Children*, 8(3), 205. <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Deloitte Southeast Asia. (2015). *Deloitte Consumer Insight Capturing Indonesia's Latent Market*. Deloitte Southeast Asia
- Dewi, E. U. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua pada waria di Kembang Kuning Surabaya. *Keperawatan*, 3(1).
- Edwards, C. (2006). *Ketika anak sulit diatur*. Bandung: Kaifa.
- Efendi, N. A. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game online dan Dampak negatifnya bagi Pelajar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah

Surakarta].

[http://eprints.ums.ac.id/29906/15/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/29906/15/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)

- Engel, G. (1977). The Need for a New Medical Model: A Challenge for Biomedicine. *Science*, 196(4286), 129-136. <https://doi.org/10.1126/science.847460>
- Faisal, N. (2016). Pola Asuh Orang Tua dalam Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal An-Nisa*, 9, 121–137.
- Fazeli, S., Mohammadi Zeidi, I., Lin, C., Namdar, P., Griffiths, M., Ahorsu, D., & Pakpour, A. (2020). Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the COVID-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100307. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E., Jiménez-Murcia, S., Del Pino-Gutiérrez, A., & Ribas, J. (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in psychology*, 9, 787. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787>
- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal Of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>
- Hamilton, M. A. X. (1959). The assessment of anxiety states by rating. *British journal of medical psychology*, 32(1), 50-55. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8341.1959.tb00467>
- Hasanah, U. (2016). Pola asuh orangtua dalam membentuk karakter anak. *Jurnal Elementary*, 2(2), 72-82.

- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent *online* gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Upsala journal of medical sciences*, 120(4), 263–275. <https://doi.org/10.3109/03009734.2015.1049724>
- Hermawan, I. (2019). Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method). Kuningan: *Hidayatul Quran*.
- Hurlock, EB. (2013). *Perkembangan Anak*. Jilid I. Editor: Agus Dharma. Penerjemah: Tjandrasa, M dan Zarkasih, M. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). *Online* gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. <https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>
- Hyun, G., Han, D., Lee, Y., Kang, K., Yoo, S., Chung, U., & Renshaw, P. (2015). Risk factors associated with *online game* addiction: A hierarchical model. *Computers In Human Behavior*, 48, 706-713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>
- Ibrahim A.S. (2012). *Panik neurosis dan gangguan cemas*. Tangerang: Jelajah Nusa
- Insan, K. (2019). *Hubungan kecanduan game online dengan kecemasan pada remaja di smk negeri 1 padang tahun 2019*. [Disertasi, Universitas Andalas].
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China. *Internet Research*, 24(1), 2-20. <https://doi.org/10.1108/intr-01-2013-0004>
- Jin, Y., He, L., Kang, Y., Chen, Y., Lu, W., Ren, X., Song, X., Wang, L., Nie, Z., Guo, D., & Yao, Y. (2014). Prevalence and risk factors of anxiety

status among students aged 13-26 years. *International journal of clinical and experimental medicine*, 7(11), 4420–4426.

Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2016.10.004>

Junaidi. (2015). Statistika non-parametrik. <http:repository.unja.ac.id>

Kendler, K., Myers, J., & Prescott, C. (2000). Parenting and adult mood, anxiety and substance use disorders in female twins: an epidemiological, multi-informant, retrospective study. *Psychological Medicine*, 30(2), 281-294. <https://doi.org/10.1017/s0033291799001889>

Kuppens, S., & Ceulemans, E. (2018). Parenting Styles: A Closer Look at a Well-Known Concept. *Journal Of Child and Family Studies*, 28(1), 168-181. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1242-x>

Kuss, D., & Griffiths, M. (2011). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). *Leaving a never-ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. Proceedings of DiGRA Conference*, 211–217. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.54479.pdf>

Leménager, T., Gwodz, A., Richter, A., Reinhard, I., Kämmerer, N., Sell, M., & Mann, K. (2013). Self-Concept Deficits in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Addiction. *European Addiction Research*, 19(5), 227-234. <https://doi.org/10.1159/000345458>

Lestari, Sri. (2012). *Psikologi keluarga: Penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Jakarta: Prenada Media Group

- López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). The role of personality on disordered gaming and *game* genre preferences in adolescence: Gender differences and person-environment transactions. El papel de la personalidad en el juego problemático y en las preferencias de géneros de videojuegos en adolescentes. *Adicciones*, 33(3), 263–272. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1370>
- Maccoby, E. E., Martin, J. A., & Hetherington, E. M. (1983). Socialization, personality, and social development. *Handbook of child psychology*, 4.
- Mais, F., Rompas, S., & Gannika, L. (2020). Kecanduan *game online* dengan insomnia pada remaja. *Jurnal keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- Matthews, G. (2007). Distress. Dalam G. Fink (Edisi 2). *Encyclopedia of stress* (vol. 1, pp.838-843). San Diego, CA: Academic Press. <https://www.elsevier.com/books/encyclopedia-of-stress/fink/978-0-08-056977-2>
- McLean, C. P., Asnaani, A., Litz, B. T., & Hofmann, S. G. (2011). Gender differences in anxiety disorders: prevalence, course of illness, comorbidity, and burden of illness. *Journal of psychiatric research*, 45(8), 1027–1035. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2011.03.006>
- Mishra, P. I. N. K. I., & Kiran, U. V. (2018). Parenting style and social anxiety among adolescents. *Int J Appl Home Sci*, 5(1), 117-23.

- Miyasato, K., Kanai, S., & Osumi, M. (2003). Depersonalization-derealization syndrome. *Ryoikibetsu shokogun shirizu*, (38), 599-603.
- Murtiningsih, D. A. & Wahyuni, E.S. (2022). Hubungan Pola Asuh terhadap Kecemasan pada Remaja Pecandu *Game Online*. *Penelitian, Politeknik Kementerian Kesehatan Surakarta*.
- Narmandakh, A., Roest, A. M., de Jonge, P., & Oldehinkel, A. J. (2021). Psychosocial and biological risk factors of anxiety disorders in adolescents: a TRAILS report. *European child & adolescent psychiatry*, 30(12), 1969–1982. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01669-3>
- Nugraheni, T.D. (2017). *Pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan bermain game online*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <http://eprints.umm.ac.id/43842/1/jiptummpg-gdl-diahttrinug-49442-1-hall1-14-y.pdf>
- Okta, Sofia. (2009). *Tindakan remaja pada masa pubertas*. Yogya: UGM Publishing Press. Diakses 15 September 2021, dari <http://www.sofia-psy.staff.ugm.ac.id>.
- Perkonigg, A., Kessler, R. C., Storz, S., & Wittchen, H. (2000). Traumatic events and post-traumatic stress disorder in the community: prevalence, risk factors, and comorbidity. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101(1), 46–59. <https://doi.org/10.1034/j.1600-0447.2000.101001046.x>
- Priyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif* (Edisi 2). Zifatama Publishing. [https://www.researchgate.net/publication/304781758\\_BUKU\\_METOD\\_E\\_PENELITIAN\\_KUANTITATIF](https://www.researchgate.net/publication/304781758_BUKU_METOD_E_PENELITIAN_KUANTITATIF)
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. *Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12–17.

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multi- media Edukasi.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Psikologi perkembangan*. Edisi 6. Penerjemah: Sarah. B. Adelar dan Shinto Saragih. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sanvictores, T., & Mendez, M. (2022). *Types of Parenting Styles and Effects on Children*. Ncbi.nlm.nih.gov. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK568743/>.
- Sarwar, S. (2016). Influence of Parenting Style on Children's Behaviour. *Journal Of Education and Educational Development*, 3(2), 222. <https://doi.org/10.22555/joeed.v3i2.1036>
- Sari, A., & Rustika, I. M. (2015). Hubungan pola asuh autoritatif dengan taraf kecemasan pada siswa akselerasi sma negeri 1 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 215–221. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p1>
- Severo, R., Soares, J., Affonso, J., Giusti, D., de Souza Junior, A., & de Figueiredo, V. *et al.* (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry*, 42(5), 532-535. <https://doi.org/10.1590/1516-4446-2019-0760>
- Shen, C., Ratan, R., Cai, Y., & Leavitt, A. (2016). Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer *Online Games*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(4), 312-329. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>
- Soetjiningsih., Ranuh, IG. N Gde. (2017). *Tumbuh kembang anak* (Edisi 2). Jakarta: EGC.
- Soto, Christopher. (2018). *Big Five personality traits*.

- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568. <https://doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Ströhle, A., Gensichen, J., & Domschke, K. (2018). The diagnosis and treatment of anxiety disorders. *Deutsches Arzteblatt international*, 155(37), 611–620. <https://doi.org/10.3238/arztebl.2018.0611>
- Sukmawati, I. (2012). *Hubungan pola asuh orang tua dengan kecemasan pada remaja smpn di kecamatan banjarsari ciamis* [Disertasi, Universitas Gadjah Mada].
- Supendi, Rosna. (2012). *Program bimbingan dan konseling untuk mengurangi kecanduan video games pada siswa kelas vii smp 1 lembang kabupaten bandung*. [Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia].
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *game online* terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan *game online* berhubungan dengan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Von der Heiden, J., Braun, B., Müller, K., & Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers In Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wang H. R., Cho H., Kim D.-J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical *online* sample with DSM-5 internet gaming disorder. *J. Affect. Disord.* 226 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08>

- Wolfradt, U., Hempel, S., & Miles, J. (2003). Perceived parenting styles, depersonalisation, anxiety and coping behaviour in adolescents. *Personality And Individual Differences*, 34(3), 521-532. [https://doi.org/10.1016/s0191-8869\(02\)00092-2](https://doi.org/10.1016/s0191-8869(02)00092-2)
- Wong, D., Ng, T., Zhuang, X., Wong, P., Leung, J., Cheung, I., & Kendall, P. (2020). Cognitive-behavior therapy with and without parental involvement for anxious Chinese adolescents: A randomized controlled trial. *Journal Of Family Psychology*, 34(3), 353-363. <https://doi.org/10.1037/fam0000585>
- Woog, K. (2022). Community.pepperdine.edu. Retrieved 9 March 2022, from <https://community.pepperdine.edu/counselingcenter/content/alcoholandotherdrugs/woogpepperdine.pdf>.

## PROFIL PENULIS



Dyah Ayu Murtiningsih, S.Tr.Kes., lahir di tenggarong, 13 Oktober 2000. Memulai pendidikan Sarjana Terapi Terapi Okupasi pada Tahun 2018 di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Surakarta. Pada 2019, menerima beasiswa dari program beasiswa pemerintah Kalimantan Timur yaitu Kaltim Tuntas. Kemudian berhasil menuntaskan pendidikan dan mendapatkan gelar Sarjana Terapan Terapi Okupasi pada tahun 2022.



Endang Sri Wahyuni, SST, MPH. Lahir di Klaten 4 Mei 1984. Telah menyelesaikan studi Diploma 3 tahun 2004. Pernah menjadi praktisi Terapis Okupasi (2004-2009) di GIS Lazuardi Cinere Depok, Nusantara Stroke Centre Kuningan Jakarta, RS. Abdi Waluyo Menteng Jakarta Pusat, dan RS. Telogorejo Semarang. Kemudian melanjutkan Pendidikan Diploma 4 Terapi Okupasi di Poltekkes Kemenkes Surakarta pada 2013 serta Magister of Public Health pada tahun 2016. Sejak tahun 2010 mengajar di Jurusan Okupasi Terapi Poltekkes Kemenkes Surakarta sampai sekarang.

Salah satu tanda dari gerakan revolusi industri 4.0 adalah semakin pesatnya pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai sektor kehidupan manusia yang dapat membawa dampak positif maupun negatif. Salah satu fenomena yang sangat berbahaya dan sudah banyak kita temukan di masyarakat adalah terjadinya kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis remaja terutama pada tingkat kecemasannya. Namun, kecemasan pada remaja tidak bisa jika hanya dikaitkan dengan kondisi kecanduan *game online* saja, melainkan juga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang diterapkan di rumah.

Buku ini berisi pemaparan dan hasil kajian tentang hubungan antara pola pengasuhan orang tua di rumah terhadap tingkat kecemasan pada remaja pecandu *game online*. Buku ini juga mengupas tentang karakteristik remaja pecandu *game online*, tingkat kecemasan yang dialami, serta hubungannya terhadap pola asuh yang diterapkan oleh orang tua di lingkungan rumah.



CV. Tahta Media Group  
Surakarta, Jawa Tengah  
Web : [www.tahtamedia.com](http://www.tahtamedia.com)  
Ig : tahtamedia group  
Telp/WA : +62 813 5346 4169

ISBN 978-623-5981-91-8

