

Hubungan Antara Pola Asuh Autoritatif Orang Tua Dan Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMPN 4 Semarang

The Relationship Between Authoritative Parenting Style And Self-Control With Tendency Online Game Addiction In Adolescents At SMPN 4 Semarang

¹Gisma Dian Wardayani, ²Rohmatun, ³Anisa Fitriani

¹Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

²Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

³Dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

*Corresponding Author:

gismawardayani@std.unissula.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online pada remaja di SMPN 4 Semarang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 4 Semarang kelas VIII yang berjumlah 121 siswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala pola asuh autoritatif dengan reliabilitas 0,753, skala kontrol diri dengan reliabilitas 0,893 dan skala kecanduan game online dengan reliabilitas 0,934. Analisis data menggunakan analisis regresi 2 prediktor dan korelasi parsial. Hasil uji hipotesis pertama memperoleh skor R sebesar 0,508 dan F_{hitung} sebesar 29,947 serta nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis pertama diterima. Hipotesis kedua, diperoleh $r_{x_1y} = -0,273$ dengan taraf signifikansi 0,003 ($p < 0,01$) menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis kedua diterima. Hipotesis ketiga, diperoleh $r_{x_2y} = -0,325$ dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,01$) menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online artinya hipotesis ketiga diterima. Pola asuh autoritatif dan kontrol diri secara bersama-sama memberikan sumbangan efektif sebesar 32,5% terhadap kecenderungan kecanduan game online.

Kata Kunci: Kecanduan game online, pola asuh autoritatif orang tua, kontrol diri

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between authoritative parenting style and self-control with tendency online game addiction in adolescents at SMPN 4 Semarang. The subjects in this study were students of grade 8 of SMPN 4 Semarang amounted to 121 students. The sampling method used in cluster random sampling. The scale used in this study is the scale of authoritative parenting style with reliability of 0,753, the scale of self-control with a reliability of 0,893 and the scale of online game addiction with reliability of 0,934. Data analysis using regression analysis 2 predictors and partial correlation. The results of the first hypothesis test

obtained an R score of 0,508 and F of 29,947 with a significance level of 0,000 ($p < 0,01$). This shows that there is a significant relationship between authoritative parenting style and self-control with tendency online game addiction, meaning the first hypothesis is accepted. The second hypothesis, obtained $r_{x1y} = -0,273$ with a significance level of 0,003 ($p < 0,01$) which means there is a significant negative relationship between authoritative parenting style and tendency online game addiction, meaning the second hypothesis is accepted. The third hypothesis is obtained by $r_{x2y} = -0,325$ with a significance level of 0,000 ($p < 0,01$) which shows that there is a significant negative relationship between self-control and tendency online game addiction, meaning the third hypothesis is accepted. Authoritative parenting style and self-control together make an effective contribution of 32,5% to tendency online game addiction.

Keywords: Online game addiction, authoritative parenting style, self-control

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi terutama internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Kebutuhan manusia menggunakan teknologi internet diantaranya untuk pendidikan, kesehatan, dan hanya sebagai hiburan. Salah satu bidang teknologi yang banyak disukai atau digemari anak-anak sampai orang dewasa akhir-akhir ini adalah *game online*. Venkatesh (Ariati, 2015) menyatakan bahwa *game online* merupakan aktivitas yang sifatnya menghibur saat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang. *Game online* merupakan permainan yang bisa diakses oleh banyak orang dan terhubung oleh suatu jaringan (internet). Individu yang bermain *game online* terkadang tidak mengenal waktu sehingga lupa untuk melakukan aktifitas yang bermanfaat (Affandi, 2013). Akibat individu yang bermain *game online* dengan berlebihan dan tidak dibarengi aktivitas lain akan menyebabkan kecanduan. *American Psychiatric Association* menyatakan bahwa *internet gaming disorder* (IGD) masuk dalam DSM-5 sebagai perilaku kecanduan. Istilah klinisnya mengacu pada keterlibatan dalam suatu macam permainan dengan penggunaan internet secara terus-menerus sehingga menyebabkan gangguan klinis secara signifikan (Kaptsis *et al.*, 2016).

Berdasarkan hasil riset Newzoo (2017) Indonesia merupakan negara dengan jumlah gamer terbanyak sekitar 43,7 juta gamer diantaranya 56% berjenis kelamin laki-laki (Anonim, 2017). Selain itu sebanyak 61% gamer Indonesia aktif setiap bulannya bermain game di lebih dua platform. Sementara 46% bermain di perangkat *mobile* dan PC (komputer) (Wulandari, 2018). Hasil wawancara yang dilakukan terhadap keempat subjek mengalami kecanduan *game online* adalah subjek mulai bermain *game online* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar. Media yang digunakan subjek untuk bermain *game online* yaitu *smartphone* atau komputer dan rata-rata subjek bermain selama 3 jam lebih setiap harinya, akan tetapi ketika hari libur subjek dapat bermain selama seharian. Subjek tidak mampu apabila tidak bermain *game online* selama seminggu. Walaupun orang tua subjek sudah memerintahkan subjek untuk berhenti bermain, namun subjek tetap terus bermain. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang secara empirik.

Kriteria diagnosa menurut DSM-5 (*American Psychiatric Association*, 2013) terkait *internet gaming disorder* adalah penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan dengan pemain lain, sehingga mengarah ke

penurunan atau tekanan klinis yang signifikan ditunjukkan oleh lima (atau lebih) dari gejala-gejala berikut dalam periode 12 bulan:

- a. Keasyikan dengan game internet (individu berpikir tentang aktivitas game sebelumnya atau mengantisipasi bermain game berikutnya; game internet menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari)

Catatan: gangguan ini berbeda dari perjudian internet yang termasuk dalam gangguan perjudian
- b. Gejala penarikan ketika game internet diambil (gejala ini biasanya digambarkan sebagai lekas marah, cemas atau sedih tetapi tidak ada tanda-tanda fisik penarikan farmakologis)
- c. Toleransi: kebutuhan menghabiskan lebih banyak waktu untuk terlibat dalam permainan internet
- d. Upaya yang tidak berhasil untuk mengendalikan keikutsertaan dalam game internet
- e. Kehilangan minat pada hobi dan hiburan sebelumnya akibat dari game internet
- f. Terus menggunakan game internet secara berlebihan meskipun mengetahui tentang masalah psikososial
- g. Membohongi anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai lama waktu bermain
- h. Menggunakan game internet untuk melarikan diri atau menghilangkan suasana hati yang negatif (misalnya perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan)
- i. Membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, kesempatan pendidikan atau karir yang signifikan karena bermain game internet

Smart (2010) mengemukakan bahwa individu yang gemar bermain *game online* dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online* dengan melebihi batas waktu yang ditentukan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan individu kecanduan diantaranya kurangnya perhatian dari orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Kecanduan *game online* menurut Lee (Kusumawati dkk., 2017) dipengaruhi oleh fungsi keluarga dimana membutuhkan intervensi dalam keluarga untuk mencegah adanya kecanduan *game online*. Pola asuh autoritatif menurut Baumrid (Santrock J. , 2007) adalah pola asuh dimana orang tua bersikap hangat dan memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapat. Orang tua juga mendorong anak agar mampu mandiri walaupun tetap memberikan batasan dan mengendalikan tindakan yang dilakukan.

Pola asuh autoritatif menurut Baumrid (Papalia & Feldman, 2014) ada lima aspek diantaranya yaitu:

1. Aspek kehangatan yaitu menggambarkan keterbukaan orang tua terhadap anak dan ekspresi kasih sayang. Orang tua yang lebih dominan dalam aspek ini maka akan menunjukkan sikap ramah, memberikan semangat ketika anak mengalami kesulitan/masalah dan memberikan pujian.
2. Aspek kedisiplinan adalah upaya orang tua untuk membuat peraturan bersama kemudian mereapkannya dengan konsisten dan disiplin.

3. Aspek kebebasan adalah orang tua memberi sedikit kebebasan kepada anak dalam hal memilih apa yang diinginkan dan dilakukan terbaik bagi diri sendiri. Orang tua juga banyak memberi kesempatan pada anak untuk berkomunikasi dengan lebih baik dan membuat keputusan secara bebas.
4. Aspek hadiah dan hukuman rasional adalah orang tua memberikan *reward* kepada anak ketika melakukan suatu hal yang benar begitupun sebaliknya orang tua akan memberikan *punishment* kepada anak jika melakukan suatu hal yang salah.
5. Aspek penerimaan adalah orang tua mengakui kemampuan yang dimiliki anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak selalu bergantung terhadap keluarga

Havigurts (Kusumawati dkk., 2017) menyatakan bahwa masa remaja merupakan proses belajar dalam mengontrol diri sendiri yang sesuai dengan tugas perkembangan awal. Hal ini yang menyebabkan kontrol diri remaja tidak stabil yang terkadang rendah dan terkadang tinggi atau dapat dikatakan sedang. Averill (Thalib, 2010) mengemukakan kontrol diri adalah variabel psikologis yang meliputi mengelola informasi yang penting atau tidak penting, memilih suatu tindakan yang diyakini benar dan kemampuan untuk memodifikasi perilaku. Kontrol diri juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah pikiran, emosi, dan perilaku individu atau dapat dikatakan juga sebagai mengesampingkan dorongan hati dan kebiasaan sehingga memungkinkan individu untuk memonitor dan mengatur diri sendiri dalam memenuhi harapan. Harapan dapat ditentukan oleh diri sendiri atau masyarakat yang termasuk hukum, norma, ideal, tujuan dan standar lainnya (Vohs & Baumeister, 2016).

Averill (Thalib, 2010) menyatakan bahwa dalam mengontrol diri terdapat tiga jenis kemampuan yang meliputi tiga aspek yaitu diantaranya:

1. *Behavioral Control* adalah kemampuan dalam mengontrol perilaku dibagi menjadi dua komponen yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administrion*) dan kemampuan mengatur stimulus (*stimulus modifiability*).
2. *Cognitive Control* yaitu individu memiliki kemampuan dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan yang terdiri dari dua komponen diantaranya memperoleh informasi dan melakukan penilaian.
3. *Decisional Control* yaitu kemampuan individu memilih tindakan berdasarkan pada suatu yang disetujui atau diyakini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi kelas VIII sebanyak 256 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Metode pengambilan data yang dilakukan adalah metode skala. Skala yang digunakan yaitu skala kecanduan *game online* yang terdiri dari 26 aitem dengan reliabilitas 0,934 dan daya beda aitem tinggi antara 0,388-0,790. Skala pola asuh autoritatif terdiri dari 14 aitem dengan reliabilitas 0,753 dan daya beda aitem tinggi antara 0,259-0,516. Skala kontrol diri terdiri dari 22 aitem dengan reliabilitas 0,893 dan daya beda aitem tinggi antara 0,400-0,625. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi 2

prediktor digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan uji korelasi parsial untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga dengan bantuan perangkat lunak *SPSS for Windows Release versi 23.0*. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik koefisien *Alpha Cronbach* dengan program *SPSS versi 23.0*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan membagikan skala kepada kelas-kelas yang telah ditentukan sebelumnya yaitu VIII B, VIII C, VIII E, VIII F di SMPN 4 Semarang. Penelitian ini menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Z* dengan taraf signifikan 0,05 untuk uji normalitas. Suatu data yang memiliki distribusi normal jika memiliki taraf signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Variabel	Mean	Std. Deviasi	KS-Z	Sig	P	Ket.
Kecanduan Game Online	41,09	13,297	0,149	0,000	$\geq 0,05$	Tidak normal
Pola Asuh Autoritatif	47,68	4,999	0,080	0,057	$\geq 0,05$	Normal
Kontrol Diri	68,99	9,376	0,064	0,200	$\geq 0,05$	Normal

Hasil uji normalitas variabel pola asuh autoritatif diperoleh KS-Z sebesar 0,080 dengan signifikan $p = 0,057$ ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan sebaran data pola asuh autoritatif memiliki distribusi data normal. Hasil uji normalitas variabel kontrol diri diperoleh KS-Z sebesar 0,064 dengan signifikan $p = 0,200$ ($p > 0,05$). Hasil tersebut juga menunjukkan sebaran data kontrol diri memiliki distribusi data normal. Sedangkan hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* diperoleh KS-Z sebesar 0,149 dengan signifikan $p = 0,000$ ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kecanduan *game online* memiliki distribusi tidak normal. Azwar (2000) mengatakan bahwa analisis dapat dilakukan tanpa harus melakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap sejauh mana kesesuaian asumsi yang bersangkutan. Walaupun data yang digunakan tidak sesuai dengan asumsi-asumsinya, maka kesimpulan hasil analisisnya tidak seslau *invalid*.

Berdasarkan hasil uji linearitas pada variabel pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan *game online* diperoleh F_{linier} sebesar 41,466 dengan taraf signifikan $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan *game online* berkorelasi secara linear. Selanjutnya hasil uji linieritas pada variabel kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* diperoleh F_{linier} sebesar 47,075 dengan taraf signifikan $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* berkorelasi secara linier.

Hasil uji multikolinearitas yaitu nilai *tolerance* sebesar 0,625 ($> 0,1$) dengan VIF sebesar 1,599 (< 10) dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut lebih kecil dari 10, sehingga tidak mengalami multikolinearitas pada variabel bebas model regresi. Ketiga uji asumsi yang terpenuhi menunjukkan bahwa teknik analisis regresi ganda dapat digunakan sebagai meramalkan hubungan ketiga variabel pada penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

No.	Hipotesis	Korelasi	Sig	P	Ket.
1.	Pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online	R=0,580	0,000	<0.01	Diterima
2.	Pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan game online	$r_{x1y} = -0,273$	0,003	<0,01	Diterima
3.	Kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan game online	$r_{x2y} = -0,325$	0,000	<0,01	Diterima

Uji hipotesis pertama digunakan korelasi regresi 2 prediktor. Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pertama telah diperoleh bahwa pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dapat memprediksi kecenderungan kecanduan *game online* dengan perolehan nilai R sebesar 0,580 dan F_{hitung} sebesar 29,947 dan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hal tersebut menandakan bahwa hipotesis pertama yang diajukan peneliti diterima artinya terdapat hubungan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Tiwa, dkk (2019) dengan hasil uji statistik yang menunjukkan ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *game online* pada usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. Hasil penelitian ini didapatkan pola asuh orang tua yang paling banyak diterapkan adalah pola asuh demokratis. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh bersifat negatif sehingga memiliki arti bahwa semakin rendah perolehan skor kontrol diri maka akan semakin tinggi intensitas bermain *game online*.

Hasil analisis hipotesis kedua secara parsial memiliki hubungan negatif yang signifikan menunjukkan $r_{x1y} = -0,273$ dengan taraf signifikansi 0,003 ($p < 0,01$). Hal tersebut mengartikan ada hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan *game online* maka hipotesis kedua diterima. Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati, dkk (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Gaya pengasuhan remaja yang lebih dominan adalah autoritatif. Sedangkan kecanduan *games online* pada remaja lebih dominan berada pada kategori sedang.

Hasil analisis hipotesis ketiga diperoleh $r_{x2y} = -0,325$ dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini dapat diartikan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* sehingga hipotesis ketiga diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kim, dkk (2008) yang menunjukkan kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecanduan *game online*. Penelitian ini dilakukan kepada sejumlah pemain *game online* di Korea dengan jumlah subjek penelitian 1471 dimana 1216 subjek laki-laki dan 255 subjek perempuan yang terdiri dari pelajar, pekerja dan sebagainya.

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata *mean* dalam skala pola asuh autoritatif orang tua 47,68 dengan subjek sebanyak 60 siswa sehingga

menunjukkan bahwa pola asuh autoritatif orang tua dalam penelitian ini berkategori sangat tinggi. Hal ini dikarenakan orang tua mampu memberikan responsivitas dan kontrol yang efektif secara seimbang. Hasil analisis data rata-rata *mean* dalam skala kontrol diri 68,99 dengan subjek sebanyak 60 sehingga menunjukkan bahwa kontrol diri berkategori tinggi. Hal ini disebabkan laki-laki memiliki tingkat kontrol diri lebih rendah daripada perempuan dan subjek penelitian lebih banyak perempuan daripada laki-laki sehingga kontrol diri berada dikategori tinggi. Kecanduan *game online* berkategori sangat rendah dengan rata-rata *mean* adalah 41,09 dengan subjek sebanyak 67. Hal ini disebabkan tidak ada keterangan secara jelas terkait kategori jawaban Sangat Sering, Sering, Kadang-Kadang, dan Tidak Pernah sehingga subjek kurang paham untuk menentukan keadaan dirinya. Selain itu dipengaruhi jumlah subjek penelitian yang kebanyakan perempuan dimana faktanya kecanduan *game online* sering terjadi pada laki-laki. Subjek juga dapat mengontrol diri dengan baik saat bermain *game online* karena subjek memperdulikan aktivitas lain seperti makan, tugas sekolah dan bersosialisasi serta mematuhi aturan dan larangan yang diberikan orang tua.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa:

- 1) Ada hubungan yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dan kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang sehingga hipotesis yang diajukan diterima dengan sumbangan efektif sebesar 32,5 % sehingga 67,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini seperti faktor kurang kegiatan, lingkungan, hubungan sosial, maupun depresi dan faktor lainnya.
- 2) Ada hubungan negatif yang signifikan antara pola asuh autoritatif orang tua dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang.
- 3) Ada hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 4 Semarang.

SARAN

1. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat mempertahankan pola asuh autoritatif yang diberikan oleh orang tua dengan cara disiplin, mendengarkan nasihat orang tua, dan menghormati orang tua serta mematuhi larangan yang diberikan orang tua. Siswa juga diharapkan dapat mempertahankan kontrol diri dengan cara berpikir terlebih dahulu sebelum bertindak, mempertimbangkan dengan baik segala sesuatu sebelum mengambil keputusan, dan menerima saran dari orang lain jika memang baik untuk diri sendiri.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan variabel-variabel lain yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain stress, kurang perhatian, lingkungan dll, atau bahkan menemukan variabel baru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti dengan penuh kerendahan hati mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang Bapak Ruseno Arjanggih, S.Psi, M.A yang telah membantu dalam proses akademik maupun penelitian.
2. Ibu Dra. Rohmatun, M.Si, Psi dan Ibu Anisa Fitriani S.Psi, M.Psi, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membantu serta membimbing penulis, meluangkan waktu dan tenaganya pada proses pembuatan penelitian ini.
3. Bapak Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si selaku dosen wali yang senantiasa membimbing selama proses perkuliahan ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang selaku tenaga pengajar telah bersedia berbagi ilmu yang bermanfaat sehingga penulis memperoleh pengetahuan dan pengalaman selama menempuh studi.
5. Bapak kepala sekolah SMPN 4 Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian ini.
6. Ibu Helena Lilis V, S.Pd selaku guru BK kelas VIII SMPN 4 Semarang yang telah membantu selama pengambilan data penelitian.
7. Seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Semarang yang telah membantu mengisi skala penelitian.
8. Ayah dan Mamah yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi saya untuk selalu berani melangkah, optimis dan semangat dalam meraih tujuan yang diinginkan.
9. Sahabat-sahabat yang selalu hadir dalam keadaan apapun yang menjadi tempat curhat, selalu memberikan semangat, dan saling membantu, *you are is the best guys* yaitu Dian Suci Pratiwi, Hana Nurlaeli Fadillah, Dyah Wulan Yuliani, Dewi Riskaya Astuti, Iga Mangesthi Suluhing Nurthiani, Fitria Dian Kusumaningrum, Ichdha Sausan Zahraningsih, Frida Zakiyya Harasuna, Ika Puji Rahayu, Fikri Tahta Nurul Fiqih, Dodi Adi Budiarto.
10. Keluarga Psikologi Angkatan 2015, khususnya kelas B Fastco terimakasih kebersamaan, kekompakan dan kekeluargaannya. *See you on top!*

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177-187.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition*. London: American Psychiatric Publishing.
- Anonim. (2017, Juni 1). *The indonesian gamer 2017*. Retrieved from Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Ariati, J. (2015). Antisipasi kecanduan game online bagi siswa SMK dengan gaming addiction awareness programme (game). *INFO*, 17(1), 29-44.

- Azwar, S. (2000). Asumsi-asumsi dalam inferensi statistika. 1-11.
- Kaptsis, D., King, D., Delfabbro, P., & Gradisar, M. (2016). Withdrawal symptoms in internet gaming disorder: a systematic review. *Clinical Psychology Review, 43*, 58-66.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry, 23*, 212-218. doi:10.1016/j.eurpsy.2007.10.010
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP, 8*(1), 88-99. doi:10.24036/rapun.v8i1.7955
- Papalia, D., & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Experience Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putri, N. F., & Prasetyaningrum, S. (2018). The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children. *Journal Psikodimensia, 17*(2), 120-134. doi:10.24167/psidim.v17i2.1636
- Santrock, J. (2007). *Remaja, jiid 2, edisi kesebelas*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Smart, A. (2010). *Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Jogjakarta: A Plus Books.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi pendidikan berbasis analisis empiris aplikatif*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- Vohs, K. D., & Baumeister, R. F. (2016). *Handbook of self-regulation, third edition: research, theory, and applications*. New York: The Guilford Press.
- Wulandari, D. (2018, Agustus 10). *Skyegrid tawarkan solusi untuk segmen gamer*. Retrieved from Mix Marketing Communication: <https://mix.co.id/marcomm/news-trend/skyegrid-tawarkan-solusi-untuk-segmen-gamer>