

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI KOTA SURABAYA

Salsa Bhenany Sugianto Putri¹, Fety Khosianah², Iffah Rosyiana³

¹⁻³ Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

³iffahrosyiana@um-surabaya.ac.id

Article Information

Received

30 Oktober 2025

Revised:

05 Februari 2026

Published:

29 April 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada remaja di Kota Surabaya. Pola asuh orang tua dalam penelitian ini meliputi lima aspek, yaitu kontrol dan pemantauan, dukungan dan keterlibatan, komunikasi, kedekatan, serta pendisiplinan. Intensitas bermain *game online* diukur melalui tiga aspek, yakni frekuensi, durasi, dan perhatian terhadap permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan metode accidental sampling. Responden penelitian berjumlah 217 remaja berusia 15–18 tahun yang berdomisili di Surabaya dan aktif bermain *game online*. Instrumen penelitian berupa skala pola asuh orang tua dan skala intensitas bermain *game online* yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain *game online* ($r = 0,244$; $p = 0,000$). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kualitas pola asuh orang tua, semakin terkontrol pula intensitas bermain *game online* remaja. Namun, karena kekuatan korelasi tergolong rendah, disimpulkan bahwa pola asuh orang tua bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi perilaku bermain *game online* pada remaja.

Kata kunci: Pola Asuh Orang Tua, Intensitas Bermain, *Game Online*

Keywords

Parenting Style, Online Gaming Intensity, Adolescents, Digital Behavior

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between parenting styles and the intensity of online gaming among adolescents in Surabaya. Parenting styles in this research encompass five aspects: control and supervision, support and involvement, communication, closeness, and discipline. The intensity of online gaming was measured through frequency, duration, and attention to the game. This quantitative correlational study involved 217 adolescents aged 15–18 years who actively play online games, selected using an accidental sampling technique. The instruments used were the Parenting Style Scale and the Online Gaming Intensity Scale, both of which demonstrated good validity and reliability ($\alpha > 0.70$). Data were analyzed using the Pearson Product Moment correlation test. The results indicate a positive and significant relationship between parenting style and online gaming intensity ($r = 0.244$; $p = 0.000$). This finding suggests that better parenting quality contributes to more controlled gaming behavior among adolescents. However, the low correlation coefficient implies that parenting is not the sole factor influencing adolescents' gaming behavior. Future studies are recommended to explore other contributing

variables such as peer influence, self-control, and environmental factors to provide a more comprehensive understanding of adolescent digital behavior.

Keywords: *Parenting Style, Online Gaming Intensity, Adolescents, Digital Behavior*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, khususnya pada kelompok remaja. Internet kini tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan informasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan yang populer, salah satunya melalui *game online*. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) menunjukkan bahwa pengguna internet tertinggi berada pada kelompok usia 15–18 tahun, dan sebagian besar di antaranya memanfaatkan internet untuk bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup remaja.

Meskipun memiliki sisi positif, seperti meningkatkan keterampilan strategi, kerja sama tim, serta menjadi sarana pelepas stres (Griffiths et al., 2019), penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Beberapa di antaranya adalah gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, berkurangnya keterampilan sosial, bahkan kecenderungan kecanduan digital (Young, 2009; Smart, 2020). Hasil survei awal yang dilakukan peneliti di Surabaya menunjukkan bahwa banyak remaja bermain *game online* setiap hari dengan durasi mencapai lebih dari tiga jam. Sebagian responden juga mengaku sering menunda tugas sekolah dan mengabaikan jam istirahat akibat bermain *game*.

Faktor keluarga, khususnya pola asuh orang tua, diyakini memiliki peran penting dalam mengarahkan perilaku digital remaja. Baumrind (1991) menyatakan bahwa pola asuh berpengaruh terhadap regulasi emosi, kebiasaan, serta perilaku anak. Pola asuh yang tepat, seperti *authoritative parenting*, dapat membantu anak mengembangkan kedisiplinan dan kontrol diri melalui keterlibatan aktif serta komunikasi yang efektif (Darling & Steinberg, 1993). Sebaliknya, pola asuh permisif atau *neglectful* sering kali membuat anak kurang memiliki batasan dalam penggunaan media digital, termasuk bermain *game online* (Juwi, Palandeng, & Jeavery, 2019).

Penelitian sebelumnya mendukung adanya hubungan antara pola asuh dengan perilaku digital remaja. Misalnya, Jaya (2018) menemukan adanya korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan adiksi pada pelajar. Juwi dkk. (2019) juga menunjukkan bahwa pola asuh permisif berhubungan dengan kecenderungan kecanduan *game online*. Namun, beberapa studi lain

menekankan bahwa faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya, stres akademik, dan kondisi lingkungan juga berperan penting (Lee, 2011). Perbedaan temuan ini memperlihatkan bahwa masih terdapat ruang untuk penelitian lanjutan.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada konteks sosial budaya di Surabaya, kota metropolitan dengan penetrasi internet tinggi dan jumlah remaja yang besar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam memahami hubungan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain *game online*, sekaligus memberikan manfaat praktis bagi orang tua dan lembaga pendidikan dalam mengarahkan perilaku digital remaja secara sehat. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada remaja di Kota Surabaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian adalah remaja usia 15–18 tahun di Kota Surabaya yang aktif bermain *game online*. Sampel penelitian berjumlah 217 orang yang diperoleh dengan teknik *accidental sampling*. Instrumen penelitian: 1) Skala Pola Asuh Orang Tua: mengukur lima aspek, yaitu kontrol dan pemantauan, dukungan dan keterlibatan, komunikasi, kedekatan, dan pendisiplinan. 2) Skala Intensitas Bermain *Game Online*: mengukur frekuensi, durasi, dan perhatian terhadap permainan. Kedua skala telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil reliabilitas yang baik ($\alpha > 0,70$). Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1.1 menunjukkan karakteristik responden penelitian yang terdiri dari 217 remaja di Kota Surabaya. Responden berusia 15–18 tahun dengan komposisi usia 15 tahun sebanyak 11 orang (5,1%), usia 16 tahun sebanyak 84 orang (38,7%), usia 17 tahun sebanyak 86 orang (39,6%), dan usia 18 tahun sebanyak 36 orang (16,6%). Berdasarkan jenis kelamin, responden laki-laki berjumlah 100 orang (46,1%) dan perempuan sebanyak 117 orang (53,9%).

Tabel 1.1 Karakteristik Responden

| Karakteristik | Keterangan | Frekuensi (N) | Persentase (%) |
|---------------|------------|---------------|----------------|
| Usia | 15 Tahun | 11 | 5,1 |
| | 16 Tahun | 84 | 38,7 |
| | 17 Tahun | 86 | 39,6 |
| | 18 Tahun | 36 | 16,6 |
| Jenis Kelamin | Laki-laki | 100 | 46,1 |
| | Perempuan | 117 | 53,9 |

Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain *game online* pada remaja.

Tabel 1.2 Hasil Analisis Korelasi Pearson Product Moment

| Variabel | r | Sig. (2-tailed) | N | Keterangan |
|--|-------|-----------------|-----|------------|
| Pola Asuh Orang Tua – Intensitas Bermain Game Online | 0,244 | 0,000 | 217 | Signifikan |

$r = 0,244$, $p = 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pola asuh orang tua dan intensitas bermain *game online* pada remaja di Kota Surabaya. Hubungan ini bersifat linear, sebagaimana hasil uji linearitas menunjukkan nilai *Sig. Deviation from Linearity* sebesar 0,588 ($> 0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin baik pola asuh orang tua, semakin terkontrol intensitas bermain *game online* pada remaja. Meskipun demikian, kekuatan hubungan yang tergolong rendah mengindikasikan bahwa pola asuh bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi intensitas bermain *game online*. Temuan ini sejalan dengan teori Baumrind (dalam Lestari, 2012) yang menyatakan bahwa pola asuh memengaruhi kontrol diri anak terhadap perilaku digital. Pola asuh permisif dan neglectful yang kurang kontrol dan pemantauan cenderung mendorong remaja untuk bermain game secara berlebihan karena kurangnya batasan dan pengawasan. Sebaliknya, pola asuh otoritatif yang menyeimbangkan kedekatan emosional dan kedisiplinan dapat menumbuhkan kesadaran remaja untuk mengatur waktunya.

Hasil ini juga mendukung pendapat Horrigan (dalam Muslim, 2019) bahwa intensitas bermain *game online* diukur melalui durasi, frekuensi, dan perhatian individu dalam bermain. Ketika pengawasan dan

keterlibatan orang tua menurun, remaja cenderung mencari kompensasi berupa kepuasan dan pengakuan di dunia maya melalui aktivitas bermain *game online*. Penelitian ini sejalan dengan temuan Jaya (2018) dan Permana & Tobing (2019) yang sama-sama menemukan adanya hubungan positif antara pola asuh permisif dengan meningkatnya kecanduan atau intensitas bermain *game online* pada remaja. Artinya, aspek pengawasan dan komunikasi dalam keluarga berperan penting dalam membentuk perilaku digital anak.

Dari sisi demografis, meskipun jumlah responden perempuan lebih banyak (53,9%), laki-laki menunjukkan intensitas bermain lebih tinggi karena faktor kompetitif dan preferensi terhadap permainan berbasis tantangan. Hal ini mendukung pandangan bahwa gender dan tahap perkembangan remaja (15–18 tahun) turut memperkuat hubungan pola asuh dengan perilaku bermain *game online*. Secara umum, hasil penelitian ini menegaskan bahwa peran orang tua tetap menjadi kunci dalam mengarahkan kebiasaan digital anak. Pola asuh yang didominasi oleh keterlibatan, komunikasi terbuka, dan pengawasan yang konsisten dapat menekan intensitas bermain *game online* yang berlebihan.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan adanya hubungan positif dan signifikan antara pola asuh orang tua dengan intensitas bermain game online pada remaja di Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berperan dalam mengarahkan dan mengontrol perilaku digital remaja, meskipun kekuatan hubungan yang ditemukan relatif rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pola asuh bukan satu-satunya faktor penentu, tetapi tetap menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam upaya mencegah perilaku bermain game online yang berlebihan.

Referensi

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game design and development*. New Reader Publishing.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality and behavior*. International Journal of Strategic Innovative Marketing, 3, 117–191.
- APJII. (2024). Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang. *APJII*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Artini, D. A. E. Y., Nyandra, M., & Suarjana, N. (2019). Hubungan pola asuh terhadap perilaku game online di SMK Kesehatan PGRI Denpasar. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 2, 409–418.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Metode penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017a). *Metode penelitian psikologi* (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.

- Azwar, S. (2017b). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode penelitian psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2024). Data jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin di Kota Surabaya 2024. *BPS Surabaya*.
- Bafdal, N., & Ardiansah, I. (2020). *Smart farming berbasis internet of things dalam greenhouse*. Unpad Press.
- Baumrind, D. (1967). Child care practices anteceding three patterns of preschool behavior. *Genetic Psychology Monographs*, 75(1), 43–88.
- Bibelia, J. T., Hidayati, N. O., & Somantri, I. (2021). Pola asuh orang tua pada remaja dengan kecanduan internet. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(1), 166–175.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus lengkap psikologi* (Kartono, K., Penerj.). PT Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus lengkap psikologi* (Dr. Kartini Kartono, Penerj., Edisi 1, Cetakan ke-13). Rajawali Pers.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus psikologi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. (2014). *Kamus lengkap psikologi*. Rajawali Pers.
- Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 1–16.
- Elandi, R. P., & Ariana, A. D. (2019). Pengaruh kecemasan sosial terhadap smartphone addiction pada remaja di Indonesia. *Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 08, 1–15.
- Fajar, M., & Masyhuri, Y. M. (2024). Kecanduan game online pada remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001.
- Fauzan, A. (2022). *Hubungan kecanduan game online dengan psychological well-being pada siswa kelas VIII SMPN 4 Waru Sidoarjo* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surabaya].
- Fikri, M. I., Budianita, E., Iskandar, I., & Cynthia, E. P. (2024). Klasifikasi tingkat kecanduan internet terhadap remaja Pekanbaru melalui pendekatan algoritma naïve Bayes. *Jurnal Sistem Informasi*, 6(2), 424–436.
- Genesaret, M. K., & Situmorang, D. D. B. (2022). Studi korelasional antara intensitas bermain online game dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. *Jurnal Psiko Edukasi*, 20(1), 20–31.

- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–788.
- Horrigan, J. B. (2002). New internet users: What they do online, what they don't, and implications for the net's future. *Pew Internet and American Life Project*, 1–27.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi perkembangan*. Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2008). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (I. Dayanti dkk., Penerj., Edisi ke-5). Erlangga.
- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online [Skripsi, Universitas Indonesia]. Universitas Indonesia Repository.
- Irawan, S., & Siska, W. D. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jaya, E. S. (2018). WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh? *The Conversation*.
- Jebarus, F., Amir, A., Salemuddin, M. R., Kasim, H., & Sriwahyuni. (2023). Kontrol sosial orang tua terhadap anak kecanduan game online di Kelurahan Pa'baeng-baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Jurnal Eureka*, 3(1), 56–68.
- Kay, M. A., & Saglam, M. (2025). Predictors of digital game addiction in early childhood: Digital parenting, family relations, and social competence. *Journal of Behavioral Addictions*. Elsevier.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in Northwestern Bangladesh. *Journal of Behavioral Addictions*, 2, 2–4.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi keluarga: Penanaman nilai dan penanganan konflik dalam keluarga*. Prenada Media Group.
- Longstreet, P., Brooks, S., & Gonzales, E. S. (2019). Kecanduan internet: Ketika emosi positif tidak begitu positif. *Jurnal Psikologi*, 57, 76–85.
- Maccoby, E. (1980). *Social development: Psychological growth and the parent-child relationship*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Malik, A., Nanda, A. P., & Kumra, R. (2020). Children in the digital world: Exploring the role of parental-child attachment features in excessive online gaming. *Young Consumers*, 2(3), 335–350.
- Manurung. (1995). *Manajemen keluarga*. Indonesia Publishing House.

- Masruroh. (2023). 2465 remaja Surabaya dirawat di RSJ Menur karena kecanduan game dan pornografi. *Kumparan*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 153–169.
- Maulizar, T. (2024). Lima game online populer di Indonesia tahun 2024. *RRI*.
- Mega, V. K. (2014). Hubungan pola komunikasi keluarga dengan perkembangan sosial remaja pada siswa kelas X SMK PGRI 1 Salatiga [Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana].
- Munita, Z. Z. (2021). *Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di Desa Jeblogan Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi* [Skripsi, IAIN Ponorogo].
- Muslim. (2019). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap akhlak remaja di Desa Rajek Kec. Gondong Kab. Grobogan [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang].
- Prasetyo, S. M., Gustiawan, R., Faarhat, & Albani, F. R. (2024). Analisis pertumbuhan pengguna internet di Indonesia. *Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, 2(1), 65–71.
- Rizkyta, D. P., & Fardana, N. A. (2017). Hubungan antara persepsi keterlibatan ayah dalam pengasuhan dan kematangan emosi pada remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 6(2), 1–13.
- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan anak dan remaja*. PT Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2002a). *Life-span development: Perkembangan masa hidup* (Edisi ke-5, Jilid 2). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2002b). *Adolescence: Perkembangan remaja* (Edisi ke-6). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (Edisi ke-6). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2009). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11). Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Perkembangan masa hidup*. Erlangga.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah mudah membuat game 3D*. Mediakom.
- Sofyan, W. (2010). *Remaja & masalahnya*. Alfabeta.
- Sulistyo, N. (2010). Klasifikasi game. *Sulistyo Nugroho Blog*.
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna. (2023). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur, konsentrasi belajar dan prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 40–47.

- 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), 2–8.
- Tridhonanto, A., & Agency, B. (2014). *Mengembangkan pola asuh demokratis*. PT Elex Media Komputindo.
- Trumello, C., Vismara, L., Sechi, C., Ricciardi, P., Marino, V., & Babore, A. (2021). Internet addiction: The role of parental care and mental health in adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(24), 2–12.
- Yosephine, & Lesmana, T. (2020). Pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi online game pada remaja akhir di Jakarta. *Jurnal Psibemetika*, 13(1), 49–56.
- Young, K. (2000). Cyber-disorders: The mental health concern for the new millenium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475–479.
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.