

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini semakin pesat sehingga banyak membawa perubahan dalam segala aktifitas masyarakat. Aktifitas manusia saat ini semakin berkembang sehingga memperoleh banyak temuan-temuan baru dalam teknologi yang dimanfaatkan untuk sarana peningkatan kesejahteraan dalam manusia. Salah satu produk manusia yaitu internet. Pengguna internet Indonesia tahun 2017 menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa internet Indonesia (APJII) adalah 143,26 juta pengguna. Angka tersebut meningkat dibandingkan sebelumnya, yakni tahun 2016 yang tercatat mencapai 132,7 juta. (setiawan, 2018)

Remaja adalah periode peralihan dari masa kanak-kanak ke dewasa. Remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun ia masih belum cukup masak untuk dapat dikatakan dewasa. (Dadan Sumara, 2017)

Pada awal tahun 2020 maraknya virus covid-19 di Indonesia. Covid-19 merupakan penyakit yang saat ini sedang menyebar di seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Penyebaran virus ini dengan kecepatan yang tidak terduga dan menghasilkan pengaruh yang luar biasa di seluruh dunia terutama berpengaruh terhadap ekonomi global dan kesehatan masyarakat. (mohamed H Aly, 2020).

Dengan adanya virus covid-19 masyarakat lebih banyak waktu dirumah, masyarakat cenderung merasa bosan sehingga Bermain games online memang menjadi salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat dalam masa pandemic, berdasarkan data yang diperoleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 9 november 2020 minat masyarakat dalam bermain game online mencapai 16,5% (Ginancar, 2020). Perusahaan verizon yang berpusat di new york city yang bergerak di bidang komunikasi menyatakan pegguna game online meningkat sebesar 75% karena pandemi covid-19 selama jam sibuk. (cnn, 2020)

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Game online melalui internet yang memberikan prasana yang lebih sebab

para pemain game online dapat berkontak dengan pemain lain dari seluruh pelosok dunia melalui perantara chatting. Game online jelas memiliki daya pikat di mata pecinta game, karena pada monitor terkandung gambar tiga dimensi yang membuat permainan bertambah menjadi nyata. (Adiningtiyas, 2017) Game online adalah suatu wujud permainan yang disambungkan via jaringan internet, game ini dapat dimainkan di unit komputer (PC), laptop, hand phone serta perangkat lainnya. (Yusnizal Firdaus, 2018)

Menurut (Maulidia, 2018) hasil studi menunjukkan bahwa mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui smartphone yang bermain game (25%). Mereka rata-rata bermain mobile game dengan durasi 53 menit. Dari sisi usia, gamer di Indonesia tak hanya dimainkan oleh kalangan muda saja. Studi menunjukkan seperempat dari jumlah total gamer memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, di mana persentasenya masing-masing 27%. Selain itu 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna smartphone dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan mobile game dengan persentase 17% dari basis gamer di Indonesia. Menurut (Nurfadilah, 2018) ada lebih dari 60 juta gamers, segmen mobile gaming di Indonesia mengalami pertumbuhan yang amat pesat dan diperkirakan menyentuh setidaknya 100 juta mobile gamers pada 2019-2020. Basis gamers di Indonesia terdiri dari 49% pengguna ponsel laki-laki dan 51% pengguna ponsel perempuan. Linzi Band, pengajar program Social and Emotional Thinking (SET) di Australian Independent School (AIS) mengatakan kecanduan game online dapat berdampak buruk dalam waktu dekat maupun jangka panjang. Dalam waktu dekat anak yang kecanduan akan mengalami gangguan tidur, kurang nafsu makan, mengisolasi diri dan lupa waktu. (Latief, 2016)

Kecanduan online game membawa dampak negatif, baik dari aspek fisik maupun psikologis. Dari aspek psikologis, buruknya hubungan sosial dengan keluarga dan teman, menyebabkan pecandu online game seringkali terisolasi dari masyarakat dan rentan menderita gangguan psikiatri, salah satunya adalah depresi. (Waruh Andan Puspitosari, 2009). Menurut (Kumparannews, 2020) Seorang remaja berusia 19 tahun di Grogol, Jakarta Barat, yang diduga mengalami depresi

tega menusuk ibunya sendiri. Pelaku diketahui belakangan sibuk bermain game online di ponselnya. Kata Kabid Humas Polda Metro Jaya Kombes Yusri Yunus di Polda Metro Jaya “Keterangan awal dari keluarga korban maupun tetangga bahwa memang anak ini sejak beberapa bulan ini memang ada kelainan, sejak mulai bermain game online”. Begitu pula Menurut penuturan dokter ahli jiwa di RSUD Wangaya Denpasar, dr I Gusti Rai Putra Wiguna, Sp.KJ. Dalam 6 bulan terakhir banyak remaja Bali yang mengalami depresi, gangguan jiwa yang disebabkan gadget dengan adiksi yang berbeda-beda. Ada yang karena media sosial (medsos), karena game online, dan juga karena kecanduan belanja online bahkan sampai ada yang hendak bunuh diri. (Agustina, 2019)

Remaja cenderung mudah mengalami kecanduan game online, remaja yang mengalami kecanduan game online biasanya karena mereka tidak diperhatikan di dunia nyata sehingga mereka mencari perhatian tersebut di dunia maya. Membiasakan anak sejak kecil untuk bermain gadget dapat membiasakan anak menjadi kecanduan ketika besar, orang tua dapat memberikan dukungan untuk anak agar dunia nyata lebih menarik hal itu akan mengalihkan dengan kecanduan game online dan orang tua dapat membatasi untuk bermain game online selama satu jam setiap hari atau anak hanya diperbolehkan bermain saat akhir pekan. (Rossa, 2019). Andrew ryan mengatakan bahwa anak dari pasangan orangtua yang tidak akur menjadi penyebab dari kecanduan game ini. "Anak akan merasa kesepian dan beralih ke dunia maya. Di sana, mereka mendapat perhatian dan apresiasi lebih karena berkomunikasi dengan pemain lain. (Taruna, 2019)

Menurut tinjauan studi terbaru oleh Population *Mental Health Group* di Melbourne School of population and Global Health yang meneliti 181 studi, pola asuh yang salah terbukti dapat menyebabkan depresi. Menurut psikolog Gracia Ivonika pola asuh otoriter biasanya tidak ada kehangatan karena orang tua terlalu protektif dan mengatur namun tidak diimbangi dengan kedekatan emosioal sehingga dapat memicu depresi pada anak. (Nugraheni M. , 2021). Penelitian yang dikeluarkan di *Journal of Personality* menemukan bahwa anak yang cenderung mendapat tekanan dari orang tua lebih rentan depresi. Menurut Prof.

Ryan Hong dari National University of Singapore mengatakan “ketika orang tua terlalu mendorong anak untuk mendapat prestasi membuat mereka menjadi apa yang mereka lakukan tidak pernah cukup seiring waktu bisa menimbulkan perilaku perfeksionis maladaptif. Kondisi ini dapat merugikan anak karena meningkatkan resiko depresi, cemas, bahkan bunuh diri” (Sukmasari, 2016). Menurut dokter Suzy Yusa Dewi selaku psikiater anak dan remaja di RSJ Dr Soeharto Heerdjan, Jakarta “pola asuh sangat menemntukan ibu dan ayahnya sibuk, si anak main game tidak dikontrol” ditambah dengan paparan dari dokter Kristiana Siste Kurnisanti, Psikiater spesialis adiksi dari Depatermen Psikiater RSCM Jakarta pentingnya peranan orag tua pada penggunaan gawai dan internet pada anak. Orang tua dapat mengontrol durasi anak bermain game online atau menggunakan media sosial. (Wirawan, 2019)

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kecanduan game khususnya game online. Dalam penelitian ini, peneliti ingin fokus tentang “hubungan pola asuh orang tua dan kecanduan game online dengan depresi pada remaja”. Kecanduan game online dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik maupun psikologis pada remaja.

Kecanduan game bak penggunaan komputer atau Video game dengan terlewat batas dan terus menerus yang berdampak timbulnya permasalahan pada hal sosial, emosional dan seseorang yang bermain game namun tidak bisa mengendalikan kegiatan bermain game yang secara berlebihan. (Jeroen S. Lemmens, 2009). Menurut (Young D. K., 1998) kecanduan online game adalah salah satu jenis dalam kecanduan internet dan kecanduan game online adalah adanya keterlibatan dengan game. Sedangkan menurut (Aviv Malkiel Weinstein, 2010) Kecanduan online game dengan ciri sejauh mana seseorang bermain game dalam waktu yang lama dan terlewat batas dan hal tersebut dapat menimbulkan efek negatif bagi seseorang yang bermain game tersebut. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan online game adalah sejauh mana seseorang bermain online game secara berulang dan tidak dapat mengontrol perilaku bermain yang berakibat negative salah satunya seperti melalaikan

kegiatan dikehidupan nyata dan lebih mementingkan untuk bermain online game. Beberapa aspek dari kecanduan game online. Menurut (Young D. S., 2017) yaitu: (1) salience, (2) excerssive use, (3) neglect work, (4) Anticipation, (5) Lack of control, (6) neglect of social life. Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online menurut (Herdiyansyah Masya, 2016) adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, Depresi, Kurang kontrol, Kurang Kegiatan, Lingkungan, Pola Asuh.

Pada penelitian yang dilakukan (Welly, 2018) menunjukkan bahwa adanya hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat depresi pada remaja.

Terori depresi menurut Radloff bahwa depresi adalah gangguan mood yang ditandai dengan simtom–simtom seperti suasana hati yang dirasakan negatif, gejala psikologis yang berkaitan dengan keadaan tubuh, perasaan yang dirasa positif oleh individu, serta perasaan negatif yang dirasakan individu berkaitan dengan perilaku orang lain. (Radloff, 1977) Depresi menggambarkan gangguan yang terutama ditandai oleh keadaan emosi sedih dan kelam serta terpaut dengan gejala-gejala psikologis, fisik, dan interpersonal. (Association, 1994) depresi merupakan respon normal terhadap berbagai stres kesibukan (Atkinson, 1991). Depresi menurut (Beck, 1985) depresi adalah suatu keadaan pribadi yang mengalami tekanan, hidupnya seakan tidak bermakna serta tidak memiliki tujuan. Ada beberapa faktor penyebab depresi yang sudah diteliti oleh beberapa ahli (Santrock J. , 2003), yaitu: a) ikatan antara ibu dan anak yang tidak memberikan rasa aman, b) tidak adanya cinta dan kasih sayang dalam pengasuhan anak, c) dalam hal ini ibu tidak melakukan komunikasi yang baik untuk dapat memberikan, d) menyampaikan bentuk kasih sayangnya pada anak, atau kehilangan salah satu 12 orang tua pada masa kanak-kanaknya, e) sehingga menciptakan set kognitif negatif. Faktor-faktor penyebab depresi yang diungkapkan oleh (Benjamin J Sadock, 2010) faktor biologi, faktor psikologis/kepribadian, dan faktor sosial. Terdapat 4 aspek depresi menurut (Beck, 1985) yaitu: aspek emosional, aspek kognitif, aspek motivasional, dan aspek gangguan fisik

Pola asuh menurut (James Kenny, 1991) merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang tua untuk membentuk perilaku anak-anak mereka meliputi peringatan, aturan, dan pengajaran. Pola asuh orang tua yaitu pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat. (Fitriyani, 2015). (Santrock J. W., 2012) menyatakan bahwa pola asuh adalah metode pengasuhan yang digunakan oleh orang tua agar anak-anaknya dapat tumbuh menjadi individu yang dewasa secara sosial. Jenis-jenis pola asuh orang tua menurut (Santrock J. W., 2012) terdapat tiga yaitu: (1) Pola asuh otoriter, (2) pola asuh demokratis, dan (3) pola asuh permisif. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua menurut (Hurlock, 2003), yaitu: (1) Kepribadian orang tua, (2) keyakinan, (3) persamaan dengan pola asuh yang diterima orang tua.

Salah satu faktor yang mempengaruhi Depresi adalah faktor sosial. Kecanduan game online dapat menyebabkan seseorang terisolasi dari keluarga dan masyarakat yang membuat remaja lebih sering bermain game online sebagai bentuk pelarian. Semakin sering menghabiskan waktu untuk bermain game, akan semakin membuat seseorang terisolasi. Akibatnya, rentan mengalami berbagai kelainan dan gangguan mental, salah satunya adalah depresi. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Ahmad Fikri Zaelani, 2019) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan bermain game online dengan depresi pada siswa SMP.

Pola asuh orang tua yang penuh dengan konflik serta sikap yang otoriter yang tidak mau kompromi dengan anak, akibatnya remaja berkeinginan untuk bebas dan merdeka tapi karena adanya tekanan dari orang tua sehingga berakhir depresi pada remaja (Muhammad, 2006) hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Syurkiati Arsyam, 2017) yang menunjukkan terdapat hubungan antara

pola asuh orang tua dengan tingkat depresi pada remaja siswa SMA Negeri 1 Sinjai Timur

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “adakah hubungan pola asuh orang tua dan kecanduan game online dengan depresi pada remaja di masa pandemi covid-19”

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan game online dengan depresi pada remaja di masa pandemi covid-19

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan pola asuh orang tua dengan depresi, adanya hubungan antara kecanduan game online dengan depresi, dan adanya hubungan antara pola asuh orang tua dan kecanduan game online dengan depresi pada remaja

Dari hasil penelitian ini nanti, diharapkan untuk dapat memberikan masukan dalam hal ilmu psikologi klinis mengenai hubungan pola asuh orang tua dan kecanduan game online dengan depresi pada remaja di masa pandemi covid-19 dan juga penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan bagi masyarakat.