DOI: https://doi.org/10.62017/arima

POLA ASUH PERMISIF ORANGTUA TUNGGAL PADA REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI RT 05 DAN RT 11 PANCORAN BARAT KELURAHAN PANCORAN JAKARTA SELATAN

Fifi Alfiah *[1]
Martini [2]
Nova Scorviana[3]

[1,2,3] Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
*e-mail: fifialfiah30@gmail.com[1], martini_anwar@yahoo.com[2], nova.scorviana@unj.ac.id[3]

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pola asuh permisif orangtua tunggal pada anak remaja yang mengalami kecanduna game online dan dampak negatif kecanduan game online pada remaja di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat, Kelurahan Pancoran, Jakarta Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif serta teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini dengan cara kualitatif yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Subjek penelitian ini adalah enam orangtua tunggal yang memiliki anak remaja dengan kriteria bermain game online dengan intensitas waktu berlebihan setiap harinya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Peneliti menemukan ke enam orangtua tunggal yang memiliki pola asuh permisif. Orangtua memberikan kebebasan kepada anak untuk beraktivitas dan bermain serta lemahnya kontrol orangtua menjadikan anak melakukan hal yang mereka inginkan dengan tanpa adanya aturan. 2) Dampak negatif dari Game online yang peneliti temui dilihat dari berbagai aspek seperti dari aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek sosial dan aspek akademis yang berpengaruh terhadap diri remaja seperti insomnia, mata mulai memerah, bartambah mata minesnya, mudah gelisah dan berbohong, malas bergaul dengan lingkungan, nilai akademik menurun.

Kata Kunci: *Pola asuh, Orangtua Tunggal, game online*

Abstract

The research aims to determine the permissive parenting patterns of single parents for teenagers who are addicted to online games and the negative impact of online game addiction on teenagers in RT 05 and RT 011 Pancoran Barat, Pancoran Village, South Jakarta. The research method used is descriptive and the data collection techniques used for this research are qualitative, namely observation, interviews, documentation and literature study. The subjects of this research were six single parents who had teenage children with the criteria of playing online games with excessive time intensity every day. The results of this research show that 1) Researchers found that six single parents had permissive parenting styles. Parents give children freedom to do activities and play and weak parental control makes children do what they want without any rules. 2) The negative impact of online games that researchers have found can be seen from various aspects such as health aspects, psychological aspects, social aspects and academic aspects which influence teenagers, such as insomnia, eyes starting to redden, increased eyesight, easily fidgeting and lying, lazy socializing. with the environment, academic grades decrease.

Keywords*: Parenting, Single Parent, online games*

PENDAHULUAN

Pondasi utama suatu generasi bangsa berawal dari pendidikan dalam keluarga. Keluarga sebagai madrasah pertama dan utama bagi anak untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan di masyarakat. Keluarga sebagai modal awal dalam pembetukan watak pribadi yang mapan bagi seorang anak. Pendidikan yang didapatkan dalam keluarga juga merupakan bagian dari pendidikan masyarakat dikarenakan keluarga merupakan bagian terkecil dari kesatuan di dalam bermasyarakat. Keluarga merupakan satu kesatuan hidup yang memberikan situasi belajar dan sarananya bila diliat dari sisi sosial. (Siswanto, 2020).

Keluarga yang ideal di masyarakat terdiri dari ayah, ibu, dan anak. dimana masing-masing pribadi mempunyai peranan serta tanggung jawabnya. Ayah yang mempunyai peran sebagai tulang punggung keluarga mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, sedangkan

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

ibu sebagai wanita yang memiliki sifat lemah, lembut, penyayang, memiliki keterampilan dalam mendidik anak-anak, menjaga dan mengurus rumah tangga dengan baik. Anak mempunyai kewajiban untuk berbakti, taat dan menghormati orangtua. Bila menjalankan sesuai dengan porsinya masing-masing akan terjalin hubungan yang baik, harmonis, dan penuh kasih sayang (Yanggo, 2013).

Ayah dan ibu sebagai orangtua memiliki kewajiban dalam memberikan persiapan baik mental, fisik dan jiwa agar anak dapat tumbuh serta berkembang dari sisi psikologis, fisik dan sosialnya. Oleh karena itu, memberikan pengajaran dan pendidikan serta menjalankan peranannya sebagai orangtua tidaklah mudah, terlebih jika dalam suatu keluarga mengalami ketidakfungsian keluarga yang diakibatkan karena permasalahan yang timbul dari pasangan rumah tangga seperti salah satu pasangan yang meninggal dunia ataupun mengalami perceraian. Ketidakfungsian keluarga yang membuat salah satu orangtua yang mengasuh dan memelihara anaknya dikenal sebagai orangtua tunggal atau *single parent* (Siswanto, 2020).

Orangtua tunggal adalah orangtua yang harus menjalankan peran ganda, yaitu sebagai ayah yang harus mencari nafkah untuk anaknya juga sebagai ibu yang memberikan perhatian dan kasih sayangnya kepada anak. Jika salah satu dari peran tersebut tidak berfungsi bisa menimbulkan dampak terhadap psikomotorik serta psikologis seorang anak (Levine, 2003).

Orangtua tunggal karena perceraian ataupun kematian dapat memberikan dampak pada tumbuh kembang anak menjadi mudah memberontak dan kurang patuh dikarenakan anak yang dibesarkan tanpa kasih sayang yang utuh dari orangtua. Sehingga menjadi tantangan serta tanggung jawab yang besar bagi orangtua tunggal dibandingkan dengan orangtua biasa dalam membentuk sikap, akhlak dan tingkah laku anaknya dalam mendidik, merawat, dan memberikan pola asuh yang dapat memberikan pengaruh terhadap proses berkembangnya karakter anak (Utami, 2023).

Pola asuh menurut Chabib Thoha dalam Tridhonanto (2014) merupakan suatu cara yang bisa diterapkan oleh orangtua kepada anaknya dalam mendidik sebagai rasa perwujudan tanggung jawab kepada anak. Menurut Surya (2003) mengemukakan bahwa pola asuh adalah representasi yang digunakan oleh orangtua dalam mendidik, membesarkan, merawat, mengasuh anak akan berdampak terhadap kemandirian belajar anak secara langsung.

Pendekatan pola asuh menurut Santoso (2014), terbagi menjadi tiga jenis yang dilakukan orangtua yaitu pola asuh secara demokratis, otoriter, serta permisif. Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang bersifat terbuka antara anak dengan orangtua disertai adanya kesepakatan, sedangkan pola asuh otoriter merupakan pola asuh yang menetapkan secara tegas batasan untuk anaknya, dan pola asuh permisif yaitu orangtua memberikan kebebasan kepada anak.

Menjalankan pengasuhan orangtua tunggal tidaklah mudah karena akan berpengaruh anak yang sering merasa diabaikan, kurang perhatian dikarenakan orangtua tunggal yang membagi waktunya serta perannya baik untuk bekerja, merawat, memberikan perhatian, dan membimbing anaknya (Nuriah, 2018).

Banyaknya waktu luang sedangkan orangtua mereka sibuk bekerja, menjadikan anak merasa kesepian sehingga mereka melakukan kegiatan lain dengan mencari perhatian atau hiburan, terlebih pada anak yang berada pada fase masa remaja, karena pada masa ini anak menjadi lebih sensitif dan aktif, mereka memerlukan perhatian orangtua yang lebih, dimana perubahan yang besar dialami seorang remaja, mereka lebih mudah terpengaruh oleh temannya di dalam pergaulan (Asrori, 2011).

Peralihan yang dilakukan seorang remaja biasanya dengan mencari sesuatu yang menghibur dan mereka sukai, salah satunya dengan bermain *game*. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat munculnya berbagai *game* yang ada, seperti *game online. Game online* adalah permainan yang bisa diakses oleh banyak orang di seluruh dunia, dimana dihubungkan oleh suatu jaringan untuk mesin yang dipakai pemain (Adam & Rollings, 2010). Pada penjelasan Dahwilani (2020) Darmawan (2023), menurut data statistik pada tahun 2020 di Indonesia pengguna *mobile game* sebanyak 50,8 juta (). Sedangkan menurut survei *Decision Lab* tahun 2018

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

menunjukkan bahwa sebesar 27% remaja pada usia 16-24 tahun merupakan orang yang paling banyak dalam hal bermain *game* di Indonesia.

Para remaja menyukai bermain game untuk mengisi waktu luangnya terlebih pada anak remaja dengan orangtua tunggal karena pola asuh yang diterapkan membuat mereka memilih bermain game online. Bila seseorang bermain dan berulang-ulang akan menjadi kebiasaan dan akhirnya kecanduan. Smart (2010), mengemukakan bahwa seseorang menyukai game karena dari yang terbiasa bermain dari waktu ke waktu. Faktor-faktor yang mendasari karena stress atau depresi, kurangnya aktivitas, kurangnya kontrol orangtua, kurangnya perhatian, pola asuh, lingkungan dan lain sebagainya.

Beberapa orangtua telah menyadari bahwa problem-problem kecanduan terjadi pada anaknya tetapi rasa sayang mereka kepada anak, jauh lebih dari itu, sehingga tidak mampu nenahan anak untuk tidak bermain game online secara berlebihan. Dampak yang sering dirasakan problem sakit mata karena jarang berkedip, paparan sinar layar yang sangat kuat dengan intensitas yang lama, anak kehilangan kontrol diri dan lebih emosional, bahkan bisa sampai malas sekolah dan malas mengaji hanya karena bermain game online (Jinan, 2020).

Berkaitan dengan penjelasan di atas, Abedini dalam Adwitiya & Suminar menjelaskan bahwa pola asuh tertentu memiliki hubungan terhadap ketergantungan bermain game online pada remaja, yang menyatakan bahwa pola asuh authoritative (otoritatif) dan authoritarian (otoriter) memiliki hubungan negatif dengan ketergantungan bermain game online, sedangkan pola asuh neglectful (mengabaikan) dan permissive (permisif) cenderung memiliki hubungan positif dengan ketergantungan bermain game online.

Sejalan dengan Abedini, menurut Colbert dalam (Kurniawan & Yuninda, 2021) bahwa, pola asuh permisif orangtua tidak terlibat dalam kehidupan remaja. Orangtua yang permisif secara garis besar tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua melakukan pengasuhan tetapi menghindari untuk melakukan kontrol.

Selain itu, menurut Utami tentang Pola Asuh Single Parent Dalam Mendidik Akhlak Anak Studi Kasus di Desa Kelurahan Kuripan Gang Bogeg Kecamatan Kota Agung Pusat menjelaskan bahwa pola asuh yag digunakan adalah demokratis dan permisif, dimana pada pola asuh demokratis, anak memiliki jiwa sosial yang tinggi dan penurut, sedangkan permisif membuat anak sulit untuk diatur dan agresif (Utami, 2023).

Seperti halnya penelitian terdahulu, bahwa pola asuh orangtua memberikan didikan kepada anak remajanya yang didasari oleh beberapa faktor, baik ekonomi, lingkungan, maupun pendidikan. Di damping itu, peneliti tertarik untuk meneliti pola asuh orangtua tunggal terhadap anak yang memasuki fase remaja awal dan tengah antara usia 10-18 tahun, yang mereka ingin mencoba hal-hal baru dan mencari jati diri, terlebih bila mereka yang kurang perhatian dan pengawasan dari orangtuanya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan terdapat beberapa orangtua tunggal dengan keterbatasan yang ada untuk menghidupi keluarganya. Di mana pada RT 11 ada tiga orangtua tunggal, dan di RT 05 ada tiga orangtua tunggal, dengan memiliki anak remaja sekitar usia 10-18 yaitu masa remaja awal dan masa remaja tengah. Sebagian orangtua tunggal yang berperan ganda dengan bekerja sebagai tukang cuci, percetakan, penjaga kosan, menggosok, jaga warung, dan sebagainya. Membuat mereka tidak memperhatikan anaknya secara maksimal. Sejalan dengan Colbert dalam (Kurniawan & Yuninda, 2021) bahwa, pola asuh permisif orangtua tidak terlibat dalam kehidupan remaja. Orangtua yang permisif secara garis besar tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua melakukan pengasuhan tetapi menghindari untuk melakukan kontrol. Sehingga anak mereka mencari kesibukan dan merasa lebih nyaman dengan teman sebayanya yaitu dengan bermain game secara online. Di samping itu kontribusi masa pandimi juga turut andil dalam mudahnya anak untuk bermain game online karena aktivitas belajar pada HP dengan intensitas bermain game online lebih dari tiga hingga lima jam setiap harinya, yang pada akhirnya membuat mereka terus bermain secara berulang-ulang hingga akhirnya mengalami kecanduan. Namun di sisi lain,

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

orangtua membiarkan bermain hingga lupa waktu tanpa memikirkan dampak yang akan ditimbulkan.

BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, mengenai gambaran pola asuh permisif orangtua tunggal pada anak remaja yang mengalami kecanduan *game online* yang berlokasi di RT 05 dan RT 011 Jalan Pancoran Barat, Kelurahan Pancoran, Kecamatan Pancoran, Jakarta Selatan.

KAJIAN PUSTAKA

Pola Asuh

Pola merupakan contoh, pedoman, dasar kerja, model. Menurut English dalam Saputra (2013) bahwa, pola adalah urutan dari suatu bentuk atau unsur-unsur tertentu, Pola merupakan seseorang atau objek yang menjadi motif atas objek yang lainnya.

Pola asuh terbentuk dari dua kata, yaitu pola dan asuh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pola adalah sistem, struktur, model, corak, cara kerja yang tetap. Sedangkan kata asuh memiliki arti membimbing anak (dengan melatih, membantu, dan sebagainya), memimpin (dengan menyelenggarakan, mengepalai) satu lembaga atau badan, menjaga anak (dengan mendidik, serta merawat) (Tridhonanto, 2014). Secara Istilah menurut Baumrind dalam Yusuf (2012) bahwa, pola asuh didefinisikan sebagai pola sikap atau perlakuan orangtua terhadap remaja yang masing-masing mempunyai pengaruh tersendiri terhadap perilaku remaja antara lain terhadap kompetensi intelektual, emosional, dan sosial.

Pola asuh merupakan pola yang berlaku dalam keluarga sebagai pola pengasuhan anak, dimana keluarga membangun perilaku generasi kedepannya sesuai dengan kehidupan masyarakat serta sesuai nilai dan norma yang baik (Hardywinoto, 2002). Pola asuh merupakan suatu kesatuan interaksi anak dan orangtua, dimana dengan mengubah tingkah laku, nilai-nilai, serta pengetahuan yang dianggap paling bijak agar anak bisa mandiri, berkembang secara sehat dan optimal, tumbuh, memiliki rasa ingin tahu, berorientasi untuk sukses, memiliki rasa percaya diri, serta bersahabat yang dilakukan oleh anak berdasarkan dorongan orangtua. Hal ini sejalan dengan Edwards yang mengemukakan tentang pola asuh bahwa pola asuh adalah interaksi orangtua dan anak, serta bagaimana orangtua membimbing, mendisiplinkan, melindungi dan mendidik anak untuk memperoleh kedewasaan di dalam masyarakat sesuai dengan norma-norma yang berlaku (Hidayati, dkk, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa pola asuh merupakan cara pengasuhan yang dilakukan orangtua kepada anaknya dengan merawat, mendidik, membimbing, mengajarkan, menjaga, serta membentuk tingkah laku anak menjadi lebih baik lagi untuk bekal pendewasaan di masa yang akan datang di dalam bermasyarakat.

Menurut Stewart dan Koch dalam Tridhonanto (2014) bahwa, pola asuh orangtua terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) **Pola Asuh Otoriter (*Authoritarian*)**

Pola asuh yang lebih mengedepankan dalam membangun kepribadian anak dengan menetapkan aturan mutlak harus dituruti, yang dibarengi dengan adanya ancaman (Tridhonanto, 2014). Pengausuhan otoriter adalah suatu gaya mengasuh yang menuntut serta membatasi anak untuk mengikuti peraturan yang ditetapkan orangtua. Umumnya, orangtua yang otoriter dalam berkomunikasi biasanya satu arah, serta tidak mengenal adanya kompromi. Tipe pelayanan dengan mengekang, menuntut anak untuk patuh, sering melarang anak, dan ringan tangan untuk menghukum (Siswanto, 2020).

Menurut Siswanto (2020) bahwa, pola asuh otoriter ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Orangtua cenderung mencari kesalahan anak dan menghukumnya.
   Pada orangtua otoriter, mereka biasanya hampir tidak menerima toleransi pada kesalahan yang dilakukan anak yang kemudian diberikan hukuman. Karena menganggap hukuman bisa membuat anak lebih baik lagi dan bisa menghindari kesalahan.
2. Anak patut mematuhi peraturan yang ditetapkan orangtua dan tidak boleh membantah.
   Orangtua merasa paling tepat dalam menentukan serta memilih kehidupan anak untuk sekarang dan masa yang akan datang. Beranggapan bahwa semua orangtua akan selalu

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

memberikan yang terbiak untuk anaknya dijadikan patokan dan pembenaran dalam bertindak kepada anak.

3. Anak dianggap membangkang bila terdapat perbedaan pendapat antara orangtua dengan anak.
   Bahwa pada pola asuh ini diinginkan orangtua unutk anak sangat patuh, bila melawan atau tidak setuju akan dianggap anak mereka pembangkang.
4. Orangtua cenderung menuntut kedisplinan.
   Orangtua memaksakan kesempurnaan, serta tidak menerima kelalaian. Mereka menginginkan agar anak dapat memiliki kepribadian yang baik.
5. Orangtua cenderung memberikan larangan serta perintah kepada anak.
   Orangtua memberikan perintah dan larangan untuk menentukan mana yang baik dan tidak menurut versinya sendiri, karena menganggap bahwa segala keputusan yang diambil orangtua untuk kebahagiaan dan kebaikan seorang anak.

Dampak diterapkannya pola asuh otoriter akan menimbulkan anak memiliki sikap serta sifat, seperti penakut, mudah terpengaruh, mudah stres, mudah tersinggung, tidak bersahabat, pemuurng dan merasa tidak bahagia, serta tidak mempunyai arah masa depa yang jelas (Tridhonanto, 2014). Hal ini juga sejalan menurut Siswanto (2020), terkait dampak yaitu, anak kurang berinisiatif, tidak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, komunikasi yang kurang bagus, anak merasa tertekan dan stress.

2) Pola Asuh Permisif (*Permissive*)

Pola asuh permisif merupakan pola asuh orangtua terhadap anak dengan memberikan kesempatan untuk melakukan suatu kegiatan tanpa pengawasan dari orangtua dalam rangka membangun kepribadian anak (Tridhonanto, 2014). Pada pola asuh permisif, orangtua memberikan kebebasan dalam bersikap, keinginan sendiri, serta menentukan perilaku terhadap anak. Orangtua tidak memberikan nasihat ataupun saran kepada anaknya. Dalam pola asuh ini membuat hubungan orang tua dengan anak penuh dengan kasih sayang, namun menjadikan anak egois, agresif tanpa mau mengerti dengan kondisi lingkungan.

Adapun ciri-ciri dari pola asuh permisif antara lain sebagai berikut:

1. Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggapnya benar. Anak telah terbiasa melakukan segala sesuatu yang menurutnya baik sehingga anak anak sulit bila mengalami penolakan oleh orang lain. Anak akan melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dianggapnya benar.
2. Lemahnya kontrol orangtua terhadap anak. Orangtua akan merasa tidak tega atau kasihan bila melarang anak. Akibatnya, pembiaran yang dilakukan orangtua terhadap perilaku anak dengan anggapan supaya anak bahagia.
3. Kurang membimbing. Semua dipasrahkan dan memberikan kepercayaan kepada anak dan tidak lagi memberikan bimbingan dari orangtua.
4. Tidak adanya hukuman karena tidak ada aturan yang mengikat. Orangtua menganggap bahwa kesejahteraan anak adalah segalanya, bila diberikan hukuman bisa menimbulkan trauma. Sehingga, dalam pengasuhan tidak diberikan hukuman.
5. Memberikan kebebasan kepada anak untuk sesuai keinginan atau dorongannya. Anak diberi kebebasan, namun bila tidak dikontrol orangtua bisa menumbuhkan sikap egois dalam diri anak.

Menurut Siswanto (2020) bahwa, dampak yang ditimbulkan dari pola pengasuhan permisif ini, yaitu anak menjadi egois, agresif, berperilaku sesuai dengan apa yang diinginkannya. Hal ini juga sejalan dengan Tridhonanto, bahwa anak akan suka memberontak, suka mendominasi, bersikap agresif serta impulsif, kurang memiliki rasa percaya diri serta pengendalian diri, dan prestasinya rendah (Tridhonanto, 2014).

3) Pola Asuh Demokrasi (*Authoritative*)

Pola asuh demokrasi adalah pola asuh dengan cara mengutamakan kepentingan anakyang bersikap pemikiran atau rasional. Pola asuh ini ditandai dengan adanya sikap terbuka yang dilakukan anak dengan orang tuanya. Anak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, serta pendapatnya sehingga dapat trerjalin komunikasi yang baik.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Orangtua pada dasarnya berlaku sebagai pemberi pendapat serta pengarahan terhadap kegiatan anak tanpa memaksakan kehendaknya. Pola asuh ini mengutamakan kepentingan anak, tapi tidak bimbang untuk mengarahkan anak bila sudah membahayakan anak. Pendapat serta keinginan anak diperhatikan, bila sesuai norma dan nilai maka disetujui orangtua untuk dilakukan.

Ciri-ciri dari jenis pola asuh demokrasi, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan pengarahan tentang perbuatan yang tidak baik untuk ditinggalkan serta perbutan baik dipertahankan.
   Orangtua yang melakukan pola asuh ini lebih mudah memberikan arahan dan larangan karena komunikasi yang terjalin dengan baik, dan telah membiasakan untuk saling memberikan pendapat serta menyepakati antara orangtua dengan anak.
2. Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga.
   Tercipta harmonis karena orangtua tidak memaksakan kehendak kepada anak, serta anak diajak untuk berdiskusi dan menentukan aturan yang ditetapkan bersama
3. Menentukan peraturan dan kedisiplinan dengan mempertimbangkan dan memperhatikan alasan-alasan yang dapat dipahami, diterima, dan dimengerti anak.
   Anak selalu terlibat dalam setiap keputusan dalam menentukan aturan. Mereka memberikan pengertian serta penjelasan kepada anak sehingga aturan yang diterapkan bisa diterima dan disepakati oleh anak.
4. Dapat mewujudkan suasana komunikatif antara anak dan orangtua serta sesama keluarga.
   Anak dapat dengan mudah dalam menyampaikan keinginannya karena segala hal didiskusikan dengan orangtua sehingga bisa menumbuhkan sikap terbuka antara orangtua dengan anak
5. Memberikan bimbingan dengan penuh pengertian.
   Orangtua terlibat langsung dalam meberikan pengertian serta bimbingan kepada anaknya. Orangtua berinteraksi secara langsung, sehingga anak mau menerima dan mengerti akan bimbingan serta pengertian dari orangtua dengan sukarela (Siswanto, 2020).
   Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh demokrasi, yaitu membentuk perilaku anak dalam memiliki rasa percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berorientasi terhadap prestasi, bersikap bersahabat, mampu mengendalikan diri, mempunyai arah hidup atau tujuan yang jelas, bersikap sopan, dan mau bekerja sama (Tridhonanto, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa pola asuh yang dilakukan orangtua terdapat tiga jenis, yaitu otoriter, permisif, serta demokrasi. Dimana tiap pola berbeda pengasuhan yang diberikan orangtua terhadap anaknya, ada yang diberi kebebasan yang bertanggung jawab, diberi tuntutan dan hukuman secara tegas, serta kebebasan tanpa pengarahan dan nasihat. Semua hal tersebut kembali kepada bagaimana orangtua ingin menerapkan pola pengasuhan kepada anaknya, yang diharapkan dapat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan membentuk perilaku anak yang baik.

Pengertian Orangtua Tunggal

Orangtua tunggal adalah orangtua yang seorang saja atau tunggal dalam membesarkan anaknya tanpa adanya tanggung jawab, dukungan, serta kehadiran dari pasangan (Haryanto, 2012). Orangtua tunggal disebut juga sebagai *single parent, single parent* merupakan orangtua tunggal yang tinggal seorang diri, baik itu ayah ataupun ibu saja (Mappiare, 1993). Hurlock menjelaskan bahwa orangtua tunggal adalah orangtua yang telah menduda atau menjanda baik ibu atau bapak yang mengasumsikan tanggung jawab untuk memelihara anak setelah kematian perceraian, pasangannya, atau kehadiran anak di luar nikah. Sedangkan menurut Duval & Miller dalam Siswanto (2020), *single parent* atau orangtua tunggal merupakan orangtua yang membesarkan serta merawat anak-anaknya tanpa dukungan ataupun kehadiran pasangan

Dapat disimpulkan bahwa orangtua tunggal atau yang kita kenal sebagai *single parent* merupakan orangtua yang memelihara anaknya seorang sendiri atau secara tunggal tanpa kehadiran pasangan baik itu dari pihak ibu ataupun dari pihak ayah.

1. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Orangtua Tunggal

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Berikut beberapa penyebab yang menjadikan orangtua tunggal dalam rumah tangga antara lain:

a. Perceraian perkawinan yang buruk. Hal ini terjadi karena suami dan istri sudah mengalami komunikasi yang sangat renggang, karena sudah mengalami perbedaan prinsip hidup dan ekonomi yang pada akhirnya menimbulkan suasana keruh pada rumah tangganya.
b. Ditinggalkan pasangan karena salah satunya meninggal dunia. Bila suami meninggal maka sang istri menjadi orangtua tunggal yang harus mengurus seluruh kebutuhan rumah tangga, bila istri yang meninggal pun sebaliknya.
c. Pasangan kekasih yang tidak sah atau tidak menikah. Di era moderenisasi saat ini prilaku hidup bebas sudah dikenal oleh kalangan generasi muda. Masuknya kebiasaan budaya barat salah satunya minuman keras dan seks bebas yang menjadikan hal tersebut sebagai tren dan tak segan tuk melakukannya, akibatnya wanita mengalami kehamilan.yang tak diinginkan dan menjadi problem baru yang harus membesarkan anaknya seorang diri, akibat perbuatan yang tak berpikir panjang terlebih dahulu.
d. Ditinggalkan pasangan. Suami istri yang sudah merasa tidak bisa komitmen hudup bersama dan merasa sudah tidak ada rasa tanggung jawab, terkadang bingung untuk memutuskan ingin bercerai atau tidak, karena alasan kendala keluarga yang sudah akrab, dan lain sebagainya. Akan tetapi bila hidup bersama sudah tidak ada rasa yang mengikat. Akhirnya salah satunya memilih untuk pergi tanpa memberikan kepastian bagaimana status hubungan perceraian mereka terlebih dahulu.
e. Mengadopsi anak tanpa menikah. Marak terjadi pemikiran liberal seperti tak perlu menikah, bila ingin punya anak adopsi saja. Di sisi lain baik untuk membantu panti asuhan dalam mengurangi biaya anak asuhnya. Hal ini juga berdampak ketika dewasa, tidak menutup kemungkinan anak memiliki pola pikir dan psikologi anak yang sama seperti orangtuanya di masa dewasa dan akan berakibat banyak orangtua yang mengasuh anak seorang diri, hal ini rentan terjadi penyakit mental yang melanda anak-anak generasi muda karena belum mendapatkan kasih sayang yang utuh dari kedua orangtuanya (Koes, 2015).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab terjadinya orangtua tunggal karena perceraian akibat dari perkawinan yang buruk. Selain itu, ditinggalkan pasangan karena sudah merasa tidak satu tujuan hidup, salah satu pasangan meninggal dunia. Adapun diluar dari perkawinan yaitu masalah pasangan kekasih yang tidak menikah karena mereka belum dewasa menyikapi perkawinan secara serius, adapun seseorang yang memiliki pemikiran tidak ingin menikah karena membayangkan kehamilan, melahirkan itu sulit jadi memutuskan untuk mengadopsi anak tanpa menikah sehingga harus membesarkan anak seorang diri.

Macam-macam Orangtua Tunggal

Menjadi orangtua tunggal tentu tidak mudah dan banyak sekali permasalahan yang harus dihadapi oleh seorang ayah atau ibu dalam memutuskan untuk membesarkan anaknya tanpa kehadiran seorang pasangan. Pandangan dalam kehidupan bermasyarakat terlihat bahwa keluarga yang ideal terdiri dari ayah ibu dan anak. Berikut penjelasan menurut Santrock (2007) bahwa, ada dua macam *single parent*, yaitu:

a. ***Single father*** adalah seorang ayah sebagai orangtua tunggal harus menggantikan peran ibu sebagai ibu rumah tangga yang mengerjakan pekerjaan rumah tangga seperti membersihkan rumah, memasak dan mengatur pemasukan dan pengeluaran rumah tangga, selain itu juga memperhatikan dan memenuhi kebutuhan fisik dan psikis anak-anaknya. Selain kewajiban sebagai kepala rumah tangga yang harus mencari nafkah untuk keluarganya.

b. ***Single mother*** adalah seorang ibu sebagai orangtua tunggal harus menggantikan peran ayah sebagai kepala keluarga, pengambil keputusan, pencari nafkah disamping perannya mengurus rumah tangga, membesarkan, membimbing, dan memenuhi kebutuhan psikis anak.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Dapat disimpulkan bahwa orangtua tunggal terdiri dari dua macam *single father* dan *single mother* yang keduanya memiliki peran ganda dalam mencari nafkah, memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarga, mengurus serta memberikan pendidikan yang baik untuk anak-anaknya.

Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah salah satu macam jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan *internet addictive disorder*. Sejalan dengan seperti halnya yang dijelaskan oleh Young yang menyatakan bahwa internet bisa menimbulkan kecanduan, salah satunya seperti halnya yaitu *computer game addiction* atau bermain *game* secara berlimpah (Kustiawan & Andy, 2019). Weinstein juga menggambarkan kecanduan *game online* sebagai penggunaan *game online* yang berlebihan atau kompulsif yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Orang yang kecanduan *game online* akan memainkannya secara kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan fokus pada pencapaiannya dalam *game online* sambil mengabaikan hal lainnya (Pande & Marheni, 2015). Kecanduan atau yang biasa disebut "*addiction"* dalam kamus psikologi merupakan keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius yang umumnya menambah kadar toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan baik secara psikologis maupun secara fisik serta menimbulkan gejala menutup diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin & James, 2014).

Pengertian kecanduan *game online* menurut Valkenburg & Peter (2009), adalah penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game*.

Berdasarkan penjelasan tersebut kecanduan *game online* dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan ketergantungan teknologi yang membuat seseorang bermain *game online* secara kompulsif, menutup diri dari kontak sosial, dan fokus dengan pencapaian pada *game online* dengan mengabaikan segala hal yang ada di lingkungan sekitarnya.

Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

Berikut merupakan *center for internet addiction recover* menurut Santoso dan Purnomo (2017), yang mengemukakan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* akan memiliki ciri-ciri fisik sebagai berikut:

a. Merasa tertarik dengan *game online* seperi memikirkan mengenai aktivitas *online* ketika sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* selanjutnya.
b. Memainkan satu jenis *game online* lebih dari 14 jam perminggu atau lebih dari satu bulan secara terus menerus menggeluti *game* tersebut meskipun sudah tidak menikmati permainannya lagi.
c. *Game online* menjadi kebutuhan yang wajib dilakukan dengan jumlah waktu yang meningkat untuk mencapai sebuah kesenangan yang diinginkan.
d. Merasa depresi, murung, gelisah, dan emosional ketika mencoba untuk berhenti ataupun mengurangi bermain *game online*.
e. Sikap menutup-nutupi atau mudah berbohong kepada keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh mengalami ketergantungan pada *game online*.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri fisik pada remaja yang mengalami kecanduan *game online*, dapat terlihat dengan jelas dan dirasakan oleh keluarga serta orang terdekat disekitarnya yang ditandai dengan remaja mudah emosional, sering menutupi atau berbohong, bila mencoba berhenti akan mudah depresi, stress, murung, gelisah, kurang fokus dengan kegiatan *offline*, menjadikan *game online* sebagai kewajiban yang dilakukan setiap hari dengan jumlah waktu yang terus bertambah dan lain sebagainya.

Dampak Kecanduan *Game Online*

Dampak Positif

Menurut (Pratiwi, dkk, 2019), *game* bergendre strategi. Saat bermain, anak-anak dan pemuda harus menggunakan berbagai strategi untuk memanangkan *game* tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi. Berikut beberapa dampak positif bermain *game online*, sebagai berikut:

a. Pengenalan Teknologi.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Game online dan *game* konsol secara tak langsung akan mengajarkan Pemuda untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

b. Kemampuan Membaca
Bagi Pemuda yang belum lancar membaca, *Game* Konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu Pemuda belajar membaca. Beberapa *game* ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu Pemuda untuk belajar dengan cara yang lebih asyik. Selain itu, saat bermain Pemuda juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh *game* dan narrator *game*. Maka, secara tak langsung Pemuda bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

c. Melatih Kerjasama
Pada *game multiplayer* atau *game* berpasangan, Pemuda diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

d. Stimulasi Otak
Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas mereka.

e. Mengembangkan Imajinasi
Permainan bisa membantu Pemuda untuk mengembangan imajinasi mereka. Pemuda bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).

f. Belajar Ekonomi
Banyak *game* yang mengajarkan Pemuda nilai-nilai ekonomi, misalkan permainan berbelanja, mengatur restoran, dan lain-lain. Permainan ini mengajarkan nilai uang dengan cara mendapatkan uang dan menukarkannya dengan objek atau barang yang bisa memfasilitasi dalam bermain *game* tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa selain dampak negatif ada pula dampak positif yang bisa dialami oleh remaja yang mengalami kecanduan *game online* misalnya, bergendre strategi, seperti: Melatih kemampuan spasial atau kemampuan pamudayang, pengenalan teknologi, kemampuan membaca, kemampuan kerjasama, simulasi kerja otak, mengembangkan imajinasi, belajar ekonomi atau belajar keuangan.

Dampak Negatif

Menurut King & Delfabbro (2018) dalam Sandy & Hidayat, (2019), kecanduan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif yang berbahaya bagi generasi muda akibat dari kecanduan *game online* meliputi lima dimensi, antara lain kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan ekonomi, berikut penjelasannya:

a. Aspek Kesehatan
Remaja kecanduan *online* permainan telah melemahkan kesehatan karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering makan (Männikkö, dkk, 2015).

b. Aspek psikologis
Banyak sekali adegan-adegan dalam *game online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti: perkelahian, pembunuhan dan pengrusakan, secara tidak langsung telah memengaruhi piliran bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata sama seperti di dalam *game online* tersebut. Remaja yang menderita gangguan jiwa akibat bermain *game online* ditandai dengan mudah marah, emosional, dan mudah mengumpat (Petrides & Furnham, 2000).

c. Aspek akademis
Kaum muda berada pada usia sekolah dan berperan sebagai siswa sekolah. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kinerja akademik (Lee, Yu, Lin, 2007). Waktu luang yang ideal untuk belajar di sekolah sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Biasanya konsentrasi anak muda terganggu dan tidak mampu menyerap materi guru secara maksimal.

d. Aspek sosial

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Beberapa pemain ketika bermain *game online*, mereka dapat menemukan jati diri mereka dengan berempati terhadap pembentukan avatar mereka dan membenamkan diri dalam dunia fantasi yang mereka ciptakan. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kontak dengan dunia nyata dan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Sosialisasi *online* ditemukan meningkat, namun pada saat yang sama sosialisasi dalam kehidupan nyata menurut Williams (2006) dalam Sandy & Hidayat (2019), bahwa remaja yang terbiasa hidup di dunia maya umumnya mengalami kesulitan dalam bersosialisasi di dunia nyata Sikap antisosial dan kurangnya keinginan berinteraksi dengan masyarakat, keluarga, dan teman merupakan ciri-ciri remaja yang kecanduan *game online*.

e. Aspek keuangan

Bermain *game online* memerlukan biaya. Membeli voucher untuk memainkan beberapa jenis *game online* saja membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang tidak memiliki penghasilan sendiri mungkin berbohong (kepada orang tuanya) dan menggunakan berbagai cara seperti mencuri hingga bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil temuan Chen, dkk (2005) bahwa sebagian besar kejahatan terkait *game online* adalah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian tersebut juga menemukan bahwa pelaku kejahatan terkait *game online* berusia sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa dampak negatif dari kecanduan *game online* yang dapat dialami dari beberapa aspek yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademis, aspek sosial, aspek keuangan.

METODE

Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengertian penelitian deskriptif menurut Bapak Sugiyono adalah penelitian yang menggambarkan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk melakukan generalisasi atau kesimpulan yang mungkin ditujukan kepada masyarakat umum, dan berguna untuk analisis data (Sugiyono, 2015). Adapun metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi atau gabungan, analisis data bersifat induktif dan hasil dari penelitian ini lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugyono, 2008). Selain itu menurut Auerbach & Silverstein, penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan analisis dan interpretasi teks serta hasil wawancara dengan tujuan untuk memperjelas makna suatu fenomena (Sugiyono, 2017).

Selain itu penelitian ini termasuk penelitian lapangan. Menurut Fathoni (2011), bahwa penelitian lapangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan di lapangan atau di lokasi penelitian, suatu tempat yang dipilih sebagai lokasi untuk menyelidiki gejala objektif yang terjadi dilokasi tersebut, yang dilakukan untuk menyusun laporan ilmiah. Berdasarkan uraian metode tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola asuh orangtua tunggal pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* serta menjelaskan dan menggambarkan dampak dari kecanduan itu sendiri.

Subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan (Arikunto, 2016). Teknik penentuan subjek penelitian ini dilakukan dengan cara purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik pengumpulan informasi berdasarkan tujuan, maksud, kegunaan, atau pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Dengan menggunakan teknik ini, subjek diambil berdasarkan tujuan dan kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Kriteria sabjek pada penelitian ini berjumlah enam orangtua tunggal dengan menerapkan pola asuh premisif yang memiliki anak remaja pada usia remaja awal antara usia 10 dan 13 tahun, serta remaja fase pertengahan antara usia 14 dan 18 tahun. yang sering bermain atau mengalami kecanduan *game online.*

Data primer merupakan sumber data yang langsung diperoleh kepada saat pengumpulan data (Sugiyono, 2018). Data primer yang digunakan dalam penelitian adalah data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, catatan wawancara secara langsung terhadap enam orangtua tunggal.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Menurut Sugiyono, sumber sekunder merupakan data yang berkaitan dengan penelitian, namun dapat pula diperoleh dari majalah dan makalah penelitian terdahulu (Sugiyono, 2008). Data sekunder akan digunakan untuk melengkapi penelitian ini seperti penelitian terdahulu, buku, buku *online* dan jurnal yang terkait dengan judul penelitian ini.

Teknik pengumpulan data observasi digunakan ketika peneliti tertarik pada perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam. Menurut Nasution, observasi merupakan landasan segala bidang ilmu pengetahuan, mengumpulkan fakta-fakta yang diperoleh langsung di lapangan (Sugyono, 2013). Metode observasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang terbaik untuk mendukung subjek penelitian (Ghony & Almanshur, 2017). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu alat yang digunakan untuk melihat, mengamati, mendengarkan, merasakan, dan menelusuri segala yang terjadi pada orang dan kondisi suatu objek yang diteliti. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi partisipan dan observasi tepatnya pada warga masyarakat di sekitar RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Jakarta Selatan, peneliti melakukan observasi dengan mengamati bahwa remaja yang berada di lingkungan tersebut suka bermain *game* dengan waktu yang relatif lama, dan ketika diamati kembali mengenai kondisi keluarga ternyata hanya mempunyai satu orangtua yang menjadikan faktor remaja tersebut sangat suka bermain *game* dikarenakan orangtua yang kurang memperhatikan anaknya. Hal ini merupakan salah satu bagian dari pola asuh permisif.

Teknik wawancara adalah suatu proses percakapan antara pewawancara dengan responden untuk tujuan tertentu, mengikuti pedoman, dan dapat berlangsung secara bertatap muka atau melalui metode komunikasi tertentu (Edi, 2016). Peneliti melakukan wawancara terhadap orangtua tunggal yang memiliki remaja kecanduan *game online* yaitu 3 orangtua tunggal yang bertempat di RT 011, serta 3 orangtua tunggal yang bertempat di RT 05, Pancoran Barat Kelurahan Pancoran, Jakarta Selatan.

Dokumentasi merupakan cara yg diguanakan untuk mendapatkan informasi, baik dalam bentuk gambar, keterangan yang mendukung penelitian, buku, jurnal yang ditujukan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, seperti buku-buku terkait, laporan kegiatan dan lain-lain (Sudaryono, 2017). Dokumentasi pada penelitian ini berupa gambar, catatan hasil wawancara serta data penduduk yang berstatus sebagai orangtua tunggal di lingkungan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya, sehingga hasil penelitian dari observasi dan wawancara menjadi akurat.

Studi Pustaka menurut Bapak Sugiyono, studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah (Sugiyono, 2018). Sumber referensi yang banyak ditemui antara lain buku online, buku, jurnal-jurnal, dan penelitian terdahulu yang terkait. Sumber data yang diperoleh dari tinjauan pustaka digunakan sebagai penguat penelitian berdasarkan pengetahuan dan referensi yang diperoleh sebelum proses penelitian. Literatur yang digunakan terkait pola asuh orangtua tunggal, permasalahan remaja, dan terkait kecanduan *game online*.

Menurut Moleong (2017) yang menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Miles dan Huberman menyatakan bahwa diperlukan kreativitas dan kemampuan intelektual yang tinggi (Sugiyono, 2017). Di samping itu analisis data juga merupakan rangkaian proses yang memadukan data-data untuk diperoleh yang dikonfirmasikan dengan landasan teori yang relevan terhadap data penelitian untuk menghasilkan kesimpulan yang ilmiah (Hartono, 2018). Penelitian ini menemukan teknik analisis data yang mengumpulkan semua bahan yang sesuai dengan rumusan masalah yang diidentifikasi dan memungkinkan peneliti untuk merelevansikannya kembali.

Miles dan Huberman juga mengemukakan bahwa menemukan aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2008).

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Analisis data dapat dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai, dalam hal ini analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian (Sugiyono, 2013).

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa analisis data merupakan kegiatan memperoleh data sesuai fakta di lapangan dengan mendeskripsikannya sehingga hasil data optimal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data penelitian melalui wawancara orangtua tunggal terkait pola asuh kepada remajanya, kemudian menganalisis data hasil wawancara tersebut, lalu mengklasifikasikannya sesuai dengan masalah penelitian serta menarik kesimpulan secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Asuh

Gambar 1. Wawancara pola asuh orangtua tunggal

Pola asuh permisif cenderung santai dan penuh permissi, di mana anak-anak memiliki sedikit batasan dan aturan, sering kali tanpa konsekuensi yang jelas atas perilaku mereka. Tanpa adanya aturan dan kurangnya kontrol kepada anak remaja. Sejalan dengan hal tersebut menurut Colbert dalam Kurniawan & Yuninda (2021) yang menjelaskan bahwa, orangtua yang permisif secara garis besar tidak mengontrol dan tidak mengancam. Mereka mengizinkan anaknya untuk mengatur tingkah laku mereka sendiri. Orangtua melakukan pengasuhan tetapi menghindari untuk melakukan kontrol. Pola asuh ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosional, sosial, psikologis dan akademis anak. Berikut beberapa indikator pola asuh dari pemahasan hasi penelitian sebagai berikut:

a. Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggapnya benar.

Anak-anak yang diberi kebebasan dalam batas yang tepat dapat mengembangkan kreativitas dan mandiri secara positif. Memberikan anak-anak kebebasan untuk memilih dalam hal-hal yang sesuai dengan perkembangan mereka, seperti dalam memilih hobi atau mengeksplorasi minat mereka, membantu mereka merasakan tanggung jawab atas pilihan mereka sendiri. Hal ini dapat memperkuat rasa percaya diri mereka dan membantu mereka belajar dari kesalahan serta pengalaman positif. Namun, penting untuk tetap memberikan arahan dan bimbingan agar mereka dapat membuat keputusan yang baik dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tridhonanto (2014), yang menjelaskan bahwa, memberikan kebebasan kepada anak atas keinginan atau dorongan dari dalam dirinya namun tidak ada kontrol dari orangtua bisa menumbuhkan sikap egois dalam diri anak. Hal ini senada dengan pendapat P1 bahwa, kebebasan itu boleh dilakukan, namun ada dampak yang ditimbulkan harus menjadi pertimbangan orangtua memberikan kebebasan tersebut. Selain itu juga belajar dari pengalaman sebelumnya yang menjadikan orangtua dapat berfikir bijak dan dewasa menyikapi perubahan zaman yang serba digital sehingga mampu mendidik anak dengan tidak tertinggal zaman di era digital serta anak dapat mengembangkan kemampuan dirinya dengan ilmu pengetahuan teknologi melalui *game online* yang sudah ada. Dengan cara tersebut, kebebasan yang diberikan kepada anak-anak dapat menjadi landasan yang kuat bagi perkembangan mereka secara holistik.

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

b. Lemahnya kontrol orangtua terhadap anak.

Ketika membahas tentang lemahnya kontrol orang tua terhadap anak-anak mereka, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah kemajuan teknologi yang semakin mempengaruhi cara orangtua mengawasi anak-anak mereka. Dulu, orangtua bisa mengatur waktu anak mereka di luar rumah, tetapi sekarang anak-anak dapat terhubung dengan dunia luar hanya melalui ponsel mereka sendiri. Ini bisa membuat sulit bagi orangtua untuk mengawasi kegiatan anak-anak mereka secara langsung. Selain itu, pola hidup yang sibuk sering kali membuat orangtua memiliki sedikit waktu untuk mengawasi anak-anak mereka. Banyak orangtua yang sibuk bekerja atau memiliki tanggung jawab lain yang membatasi waktu mereka bersama anak-anak. Sejalan dengan pendapat Asrori (2011), bahwa banyaknya waktu luang sedangkan orangtua mereka sibuk bekerja, menjadikan anak merasa kesepian sehingga mereka melakukan kegiatan lain dengan mencari perhatian atau hiburan, terlebih pada anak yang berada pada fase masa remaja, karena pada masa ini anak menjadi lebih sensitif dan aktif, mereka memerlukan perhatian orangtua yang lebih, dimana perubahan yang besar dialami seorang remaja, mereka lebih mudah terpengaruh oleh temannya di dalam pergaulan. Dalam hal ini teori membuktikan bahwa lemahnya kontrol orangtua mengakibatkan anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk melakukan hal-hal tanpa pengawasan langsung dari orangtua, yang bisa menyebabkan masalah perilaku atau keselamatan. Seperti halnya narasumber P6 yang menjelaskan bahwa kurangnya pengawasan karena sibuk dengan urusan ibu rumah tangga, membuat anak di setiap kesehariannya diselingi dengan bermain *game*.

c. Orangtua kurang membimbing.

Dalam keluarga modern saat ini, seringkali terjadi bahwa orangtua kurang membimbing kepada anak-anak mereka. Faktor-faktor seperti kesibukan karier, tekanan finansial, dan teknologi canggih dapat menjadi penyebab utama dari hal ini. Akibatnya, anak-anak mungkin merasa terabaikan atau kehilangan arah dalam kehidupan mereka.

Orangtua yang kurang membimbing dapat berdampak negatif pada perkembangan emosional, sosial, dan bahkan akademis anak-anak, serta menyebabkan mereka merasa kurang percaya diri atau tidak memiliki keterampilan penting untuk menghadapi tantangan kehidupan. Selajan dengan pendapat Tridhonanto (2014), yang mengemukakan bahwa dampak negatifnya anak akan suka memberontak, suka mendominasi, bersikap agresif serta impulsif, kurang memiliki rasa percaya diri serta pengendalian diri, dan prestasinya rendah. Oleh karena itu, penting bagi orangtua untuk menyadari pentingnya peran mereka dalam memberikan arahan dan dukungan yang konsisten kepada anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Nuriah (2018) yang menyatakan bahwa, menjalankan pengasuhan orangtua tunggal tidaklah mudah karena akan berpengaruh anak yang sering merasa diabaikan, kurang perhatian dikarenakan orangtua tunggal yang membagi waktunya serta perannya baik untuk bekerja, merawat, memberikan perhatian kepada anaknya. Demikian pula pendapat P1 yang menjelaskan bahwa kurangnya bimbingan dalam aktivitas sehari-hari, kurangnya komunikasi yang serius kepada anak remaja, menjadikan anak tidak tahu batasan-batasan apa saja yang menurutnya kurang baik dalam beraktivitas bila dilakukan secara berlebihan akan berdampak bagi jangka panjang anak remaja.

d. Tidak adanya hukuman karena tidak adanya aturan yang mengikat.

Menurut Arthur dalam (Rikky, 2020), mengatakan bahwa kecanduan merupakan sebuah aktivitas maupun substansi yang berdampak negatif serta dilakukan berulang kali oleh individu. Tidak adanya hukuman dalam suatu konteks sering kali dapat terjadi karena kurangnya peraturan yang jelas atau penerapan aturan yang konsisten. Ketika aturan tidak ada, individu cenderung merasa bahwa tidak ada konsekuensi nyata atas pelanggaran, yang dapat mengurangi insentif untuk mematuhi aturan tersebut. Hal ini dapat berdampak negatif pada disiplin dan kepatuhan di dalam sebuah organisasi atau komunitas. Sejalan dengan pendapat Elvandari (2023) bahwa, tidak ada batas waktu

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

untuk individu merasa puas dalam bermain *game online*, dikarenakan *game online* tidak hanya untuk hiburan semata tetapi juga terdapat tantangan yang menarik yang harus diselesaikan oleh individu. Demikian pula dengan penjelasan P6 bahwa orangtua tunggal tidak menerapkan aturan yang mengikat kepada anak-anaknya. namun akan dinasehati karena memang sudah sedari awal orangtua memiliki sifat yang lembut. Sampai disini dapat kita pahami bahwa orangtua tunggal melakukan pola asuh permisif membebaskan tanpa adanya aturan. Selain itu, kehadiran hukuman yang tidak konsisten atau tidak adil juga dapat mengurangi efektivitas sistem hukum dalam mempromosikan perilaku yang diinginkan. Ketika orang tidak dapat mempercayai bahwa hukuman akan diterapkan secara adil dan konsisten, mereka mungkin menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti aturan-aturan yang ada. Oleh karena itu, penting untuk memiliki aturan yang jelas dan sistem hukuman yang konsisten untuk memastikan kepatuhan dan keadilan di dalam suatu masyarakat atau organisasi.

e. Memberikan kebebasan kepada anak sesuai keinginan atau dorongan.

Memberikan kebebasan kepada anak sesuai dengan keinginan atau dorongan mereka dapat memiliki dampak positif yang signifikan dalam perkembangan mereka. Ketika anak diberi ruang untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka sendiri, mereka dapat mengembangkan rasa percaya diri yang kuat dan memupuk kemandirian. Ini penting karena setiap anak memiliki keunikan dan potensi yang berbeda, yang bisa berkembang lebih baik ketika mereka diberi kebebasan untuk mengejar apa yang mereka sukai. Sejalan dengan pendapat Ayun (2017), yang menjelaskan bahwa, orangtua membiarkan anak untuk berperan sesuai apapun keinginannya dengan diberikan kebebasan tanpa batas kepada anak sesuai keinginannya sendiri, orangtua tidak pernah mengarahkan maupun memberi aturan kepada anak sehingga anak berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri. Demikian pula pendapat P3 bahwa, orangtua akan dimarahi saat anak melakukan kelalaian namun tidak ada efek jera dalam diri mereka justru mengulangi kesalahan yang sama. Oleh karena itu, orangtua tunggal lebih memilih membebaskan anaknya atas dasar dorongan dari dalam diri, tidak mengekang ataupun memberi hukuman.

Namun, penting untuk diingat bahwa memberikan kebebasan tidak berarti tanpa batasan atau bimbingan. Anak-anak masih membutuhkan arahan dan pengawasan dari orang dewasa untuk membantu mereka memahami konsekuensi dari pilihan mereka. Dorongan yang diberikan haruslah seimbang dengan pengawasan yang tepat untuk memastikan bahwa anak tetap aman dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan mereka. Dengan pendekatan ini, kebebasan yang diberikan dapat menjadi alat yang kuat untuk mendukung perkembangan positif dan kreativitas anak remaja.

Dampak Kecanduan *Game Online* pada Remaja di RT 05 dan RT 011 Pancoran Barat Kelurahan Pancoran Jakarta Selatan

Bermain *game online* tentu selain menghilangkan rasa bosan, memulihkan otak untuk terstimulasi *game online* memiliki dampak negatif. Berikut beberapa aspek yang merupakan dampak negatif dari *game online* antara lain sebagai berikut:

a. Aspek Kesehatan

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian koesioner yang menanyakan tentang dampak buruk yang dirasakan oleh responden setelah main *game online* sakit kepala dan iritasi mata memiliki responden tertinggi yaitu 83%. Ternyata sehabis mengoprasikan gutget kita, pengaruh dan dampak buruk yang diberikan bermacam baik secara langsung atau tidak langsung. Gutget memiliki *electrical sensitivity* yang memberikan pengaruh radiasi kepada tubuh saat menggunakan gutget secara berlebihan (Anies, 2005). Demikian sejalan dengan pendapat P2 yang menjelaskan bahwa, kesehatan anaknya menurun akibat bermain *game online* seperti kesehatan mata dikarenakan kurangnya waktu tidur serta mata mengalami kelelahan disebabkan efek dari bermain *game online* dengan intensitas waktu yang lama menjadikan mata mudah merah, dan otot mata menjadi melemah. Oleh karena itu, mata akan mengalami yang namanya penglihatan

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

mudah buram atau yang biasa kita kenal dengan mata mines yang bertambah pada usia remaja.

Bermain *game online* memiliki dampak negatif yang berpotensi serius terhadap kesehatan. Salah satu dampak utama adalah terkait dengan kesehatan fisik. Banyak pemain cenderung menghabiskan waktu yang sangat lama di depan layar komputer ataupun perangkat seluler saat bermain *game online*, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan postur tubuh, kelelahan mata, serta masalah muskuloskeletal akibat kurangnya gerakan fisik. Kebiasaan duduk dalam jangka waktu yang lama juga dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah kardiovaskular.

Aspek kesehatan mental juga terpengaruh oleh bermain *game online* secara intensif. Pemakaian yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, di mana individu merasa sulit untuk menghentikan atau mengontrol keinginan untuk bermain *game*. Ini dapat mengganggu pola tidur, menurunkan produktivitas, serta meningkatkan tingkat kecemasan, dan depresi. Terlibat dalam permainan yang kompetitif juga bisa menyebabkan frustrasi dan kemarahan yang berdampak negatif pada kesehatan mental seseorang. Sehingga solusinya dengan cara membatasi waktu bermain *game online* dan mengimbangi dengan aktivitas fisik yang cukup serta interaksi sosial yang sehat. Pendidikan tentang penggunaan yang bijak dan pemahaman tentang risiko kesehatan yang terkait dengan *game online* penting untuk membantu individu dan keluarga menjaga keseimbangan yang sehat antara teknologi dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kesadaran akan dampak negatif yang potensial dari *game online* dapat membantu mengurangi risiko terhadap kesehatan fisik dan mental.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologi manusia sangatlah penting bagi aktivitas sehari-hari yang perlu dijaga dengan baik yang menjadikan kehidupan menjadi lebih nyaman. Namun aspek psikologi manusia bisa memburuk disebabkan karena adanya peristiwa yang terjadi dari lingkungan sekitar maupun yang sering terlihat di depan mata. Misalnya, ada adegan-adegan dalam *game online* yang menampilkan perilaku kekerasan, dan kriminal seperti: perkelahian, pembunuhan dan pengrusakan, yang secara langsung dapat mempengaruhi pikiran bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata sama seperti halnya dalam *game online* itu. Remaja yang menderita gangguan jiwa akibat bermain *game online* ditandai dengan mudah marah, emosional, dan mudah mengumpat. Remaja yang sering kali bermain *game online* akan mengalami perubahan pada psikolognya, pola dan tingkah lakunya akan merasa cemas, gelisah, dan terus menerus ingin bermain *game online* sampai dia bisa mencapai level yang tertinggi dari teman-temannya. Sejalan dengan Santoso dan Purnomo (2017), yang menyatakan bahwa remaja mudah merasa depresi, murung, gelisah, dan emosional ketika mencoba untuk berhenti dan mengurangi bermain *game online*. Dalam hal ini pendapat Santoso membuktikan sesuai narasumber P2 bahwa anaknya merasa gelisah jika tidak memegang HP untuk bermain *game*.

Aspek psikologis dalam konteks ini dapat dilihat dari perspektif berbagai ahli psikologi yang mengkaji perilaku manusia. Salah satu pendekatan yang relevan adalah teori psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dalam Ardiansyah, dkk (2022), yang mengemukakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh struktur kepribadian yang terdiri dari ide, ego, dan superego. Ide merepresentasikan dorongan-dorongan primitif dan naluri manusia, seperti keinginan seksual dan agresi. Ego bertindak sebagai mediator antara id dan realitas eksternal, sementara superego menetapkan standar moral dan nilai-nilai yang internalisasi dari lingkungan sosial. Menurut Freud, konflik antara komponen-komponen ini dapat menyebabkan ketegangan psikologis yang berpengaruh pada perilaku individu. Salah satu dampak utamanya adalah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan kognitif. Dalam *game online*, pemain sering dihadapkan pada tantangan kompleks yang membutuhkan strategi, perencanaan, dan pengambilan keputusan yang cepat. Menurut penelitian, interaksi

DOI: https://doi.org/10.62017/arima

dengan permainan semacam itu dapat merangsang berbagai fungsi kognitif seperti pemrosesan informasi, memori, dan keterampilan berpikir abstrak.

Selain itu, *game online* juga dapat meningkatkan kemampuan pemain dalam mengelola emosi. Dalam beberapa permainan, terutama yang mengandalkan aspek sosial dan kolaboratif, pemain belajar untuk berinteraksi dengan pemain lain, menangani konflik, dan mengembangkan keterampilan sosial. Ini dapat membantu dalam mengatur emosi seperti kecemasan, frustrasi, atau kemarahan, serta meningkatkan toleransi terhadap ketidakpastian dan kegagalan.

Ketika pemain berhasil menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan dalam permainan, ini dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dan memberikan dorongan positif terhadap kesejahteraan psikologis secara keseluruhan. Dengan demikian, *game online* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat berperan sebagai alat pembelajaran dan pengembangan diri yang bermanfaat. Dengan bermain *game* yang tepat dan dalam batas waktu yang sehat, individu dapat memanfaatkan potensi positif dari *game online* untuk memperkuat keterampilan psikologis mereka, memperluas wawasan sosial, dan meningkatkan kesejahteraan psikologis secara keseluruhan.

c. Aspek Sosial

Tidak hanya itu, dampak negatif dari aspek keuangan dalam *game online* juga dapat menyangkut ke bidang psikologi dan sosial. Pengeluaran yang berlebihan untuk *game* dapat menyebabkan stress finansial yang serius, dan pada akhirnya akan mempengaruhi kesejahteraan mental seseorang. Sejalan dengan pendapat Pande & Marheni (2015), yang menjelaskan bahwa orang yang kecanduan *game online* akan memainkannya secara kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan fokus pada pencapaiannya dalam *game online* sambil mengabaikan hal lainnya. Selanjutnya pendapat yang sama di kemukakan oleh P3 yang menjelaskan bahwa dampak pada aspek sosial yaitu, waktu bersama keluarga serta teman-teman menjadi sangat berkurang akibat dari lebih mementingkan *handphone* untuk bermain dengan teman *online* nya. Jika anak dengan watak introvert akan menjadi semakin introvert dengan dunia *game* dan hanya berbicara pada teman bermain *game online* nya saja yang merupakan teman sekolah bukan teman lingkungan rumah. Sehingga anak menjadi malas untuk bersosialisasi di lingkungannya.

d. Aspek Akademis

Selain itu, *game online* yang intensif dapat mempengaruhi tidur dan pola istirahat. Banyak pemain cenderung bermain *game* hingga larut malam, mengakibatkan kurangnya tidur yang cukup. Kekurangan tidur ini dapat mempengaruhi konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan kognitif secara keseluruhan, yang semuanya penting untuk berhasil dalam pendidikan formal.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada aspek akademik seorang remaja. Salah satu dampak utamanya adalah gangguan terhadap fokus dan produktivitas belajar, menjadi malas dalam belajar karena lebih menarik main *game online*. Semakin menaiknya tingkatan kelas semakin sulit pelajaran yang didapat terlebih menjadi kurang fokus dan bermalasan. Sejalan dengan pendapat Elizabeth (1997), yang menyatakan bahwa disukung dengan adanya pola asuh permisif yang menjadikan pendidikan bersifat bebas, anak bebas memilih sekolah yang diinginkan dan orangtua kurang memperhatikan pendidikan. Demikian pula penjelasan dari P1 bahwa anaknya kurang fokus dalam belajar, mengalami penurunan nilai namun dibiarkan oleh orangtua yang saya penting bagi orangtua anak mau sekolah saja.

Dengan demikian *game online* dapat mengurangi minat terhadap aktivitas akademik atau belajar, karena lebih menarik dari pelajaran sekolah. Pendidikan tentang penggunaan yang bijak dari teknologi dan manajemen waktu yang baik dapat membantu mengurangi dampak negatif ini dan memastikan bahwa *game online* tidak mengganggu pencapaian akademik dan perkembangan pribadi yang penting. Banyak pemain, terutama

remaja, dapat terjebak dalam permainan yang adiktif, menghabiskan banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas akademik.

e. Aspek Keuangan

Pengeluaran yang tidak terkontrol yang dapat mempengaruhi kondisi keuangan seseorang secara signifikan. *Game online* sering kali menawarkan berbagai macam item virtual yang dapat dibeli dengan uang sungguhan, seperti skin karakter, senjata khusus, atau fitur tambahan lainnya. *Game online* menurut Nuzuli (2020), adalah *game* komputer maupun *game* ponsel yang dapat dimainkan secara tim *(multiplayer)* melalui internet yang disediakan oleh pengembang suatu *game online* tersebut yang diakses secara langsung melalui *website* tertentu atau dari *system* yang disediakan oleh perusahaan yang membuat atau mengembangkan *game* tersebut. Para pemain, terutama yang belum dewasa atau yang memiliki masalah kontrol diri, rentan untuk menghabiskan uang secara berlebihan dalam permainan ini.

Sejalan dengan pendapat Ismi & Akmal (2020), bahwa *game online* adalah sarana bermain yang membutuhkan biaya akses. Individu yang ingin bermain *game online* perlu membayar sejumlah biaya, baik itu biaya akses internet maupun biaya untuk membeli uang virtual sebagai alat pembayaran pembelian dalam *game* tersebut. Demikian pula pendapat dari P2 yang menjelaskan bahwa dilihat dari aspek keuangan anak menjadi boros uang jajan untuk beli akun *game online*, dan kuota. Sehingga anak menjadi merelakan uang jajannya hanya untuk membeli kuota dan meminta uang hanya untuk membeli kuota tiap pekannya.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian tentang bagaimana pola asuh orangtua tunggal pada anak remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut, Berdasarkan hasil temuan pola asuh yang dilakukan oleh subjek penelitian adalah pola asuh permisif yang menjadikan anak mudah mengalami kecanduan *game online*, selain itu kontribusi pasca masa pandemi menjadikan anak dengan mudah bermain *game online*. Indikator pola asuh permisif yang utama lemahnya kontrol orangtua dan kesibukan orangtua yang menjadikan anak mencari hiburan agar tidak bosan salah satunya dengan bermain *game online.* Anak diperbolehkan melakukan sesuatu yang dianggapnya benar. Lemahnya kontrol orangtua terhadap anak. Orangtua kurang membimbing. Tidak adanya hukuman karena tidak adanya aturan yang mengikat. Memberikan kebebasan kepada anak sesuai keinginan atau dorongannya.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, & Rollings. (2010). *Fendamentals of Game Design.* Barkeley: New Riders

Adwitiya, A. B., & Suminar, D. R. (2015). Perbedaan Tingkat Ketergantungan Bermain Game Online Ditinjau dari Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orangtua. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan, 04 No.1*, 18–24. https://eurlex.europa.eu/legalcontent/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=PT%0Ahttp://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52012PC0011:pt:NOT

Ali, M., & Asrori, M. (2011). Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Anies. (2005). *Electrical Sensitivity Gangguan Kesehatan Akibat Radiasi Elektromagnetik.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo Definition of smartphone.tersedia http://www.oxforddictionares.com/definition/english/smartphone

Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, & Juanda. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. Jurnal Kependidikan, 7(1), 25–31. http://ejournallppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/912/885

Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orangtua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadan

anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul.*
Chaplin, James P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi.* Jakarta: Rajawali Perss.
Darmawan, Y. Eko. (2023). *Pengaruh Yoga Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja.* Skripsi. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah.
Fathoni, A. (2011). *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan* Skripsi. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
Elizabeth, Hurlock. (1997). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Masa.* Jakarta: Erlangga.
Elvandari, A. F., Chory, L. Z., Rika A. (2023). Peran Keluarga dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal: JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan) Volume 10, Nomor 2, October 2023, Halaman 149-160 p-ISSN: 2303-2375, e-ISSN: 2597-4521 DOI: http://doi.org/10.21009/JKKP.102.03*
Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Haryanto, Joko T. (2012). *Transformasi dari Tulang Rusuk menjadi Tulang Punggung*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
Hardywinoto & Tony S. (2002). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
Hidayati, Tutik., Iis H, & Yessy Nur. (2019). *Pendamping Gizi pada Balita.* Yogyakarta: Deepublish.
Irianto, Koes. (2015). *Kesehatan Reproduksi (Reproductive Health) Teori dan Praktikum.* Bandung: Alfabeta.
Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education, 3(1), 1–10. https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304*
Jinan, M. (2020). *Panen Kecanduan Gadget.* Karanganyer: INTERA
King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018*). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention.* New York: Academic Press
Kurniawan, Hari., & Yuninda, T. N. (2021). Perbedaan Tingkat Kecanduan Games Online pada Remaja Ditinjau Dari Pola Asuh Orangtua. *Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh, 01(2),*
Kustiawan Andri A & Andy Widhiya. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.* Magetan: CV AE Media Grafika.
Levine, Janet. (2003). *Orangtua Macam Apa Anda?*. Bandung: Kaifa.
Mappiare, Andi. (1993). *Psikologi Orang Dewasa.* Surabaya: Usaha Nasional
Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Nuriah, Siti J. (2018). *Pola Pengasuhan Anak Dalam Keluarga Single Parent (Studi di Kampung Penyarang Desa Ciburayut Kecamatan Cigombong Kabupaten Bogor).* Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global, 9(1),*20–41. https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775
Pande, N. P. A. M. dan Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2 No.2 Hal. 163-171. https://ojs.unud.ac.id.
Pratiwi, Emy Yunita Rahma, dkk. (2019). *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar.* Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
Rikky, Y. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online DOTA 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Jakarta: Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Kristen Satya Wacana.
Santoso, S. (2014). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini: Pendidikan Indonesia Masa Depan*. Jakarta: UNJ Press
Santoso, Y. R. D., dan Purnomo J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, *Vol. 4 No. 1* Hal.027-044. http://jurnalilmiah-paxhumanah.org.
Santrock, J. (2007). *Remaja, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
Saputra, Ahmad B. (2013). *Pola Komunikasi dalam Produksi Program Acara Talkshow Sakinah di TVRI*. Skripi. Kediri: STAIN Kediri.

Siswanto, Dedy. (2020). *Anak di Persimpangan Perceraian (Menilik Pola Asuh Anak Korban Perceraian)*. Surabaya: Airlangga University Press.

Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permain Internet*. Yogyakarta: A Plus Books

Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surya, H. (2003). *Kiat Mengajak Anak Sukses dan Mandiri*. Jakarta: Gramedia

Tridhonanto, Al. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Utami, Afika R. (2023). *Pola Asuh Single Parent Dalam Mendidik Akhlak Anak Studi Kasus Di Desa Kelurahan Kuripan Gang Bogeg Kecamatan Kota Agung Pusat*. Skrispi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Yanggo, Huzaemah T. (2013). *Hukum Keluarga Dalam Islam*. Jakarta: Yayasan Masyarakat Indonesia Baru.

Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja.* Bandung: Remaja Rosda Karya.

Valkenburg, P.M., Peter, J., (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media psychology, 12 (1).*