

## ***CORRELATION BETWEEN PARENTAL INTERACTIONS WITH ONLINE GAME ADDICTED ADOLESCENTS***

**Dhia Diana Fitriani<sup>1\*</sup>, Frida Kasumawati<sup>2</sup>, R. Tri Rahyuning Lestari<sup>1</sup>, Ayu Hirawanti<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang,  
Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Kesehatan Masyarakat, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada  
Tangerang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

\*korespondensi author: [dhiadianafitriani@wdh.ac.id](mailto:dhiadianafitriani@wdh.ac.id)

### **ABSTRACT**

*WHO defines online game addiction as a mental disorder that is included in (ICD-11). Smartphone users in Indonesia reach approximately 82 million and more than 52 million are online game players. This puts Indonesia in the 17th position in the world as the most online game players. Online game addiction can have physical and mental impacts. The purpose of this study was identified the correlation between parental interactions with online game addicted adolescents. This research method was cross sectional design, non-probability sampling technique, total sampling, 55 respondents. The results of this study indicated that there was a correlation between the parental interaction with online game addicted adolescents ( $p=0.000$ ). Lack of parental interaction with adolescents can lead to adolescents behaviour changes like online games addiction. Parents as the closest environment to adolescents must be able to know how to communicate and interact according to the stage of adolescent development. The implications of the results of this study were expected to increase the role of nurses, especially in the field of mental and community nursing practice in providing health education regarding the role of parents in adolescent behaviour, growth, and development.*

*Keywords: Addiction, Adolescent, Interaction, Online Game, Parents*

## **KORELASI INTERAKSI ORANG TUA DENGAN REMAJA KECANDUAN *ONLINE GAME***

### **ABSTRAK**

WHO mendefinisikan kecanduan *online game* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam (ICD-11). Berdasarkan laporan We Are Social per Januari 2022, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain game terbanyak ketiga di dunia. Kecanduan *online game* dapat menimbulkan dampak fisik dan mental. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi korelasi interaksi orang tua dengan remaja kecanduan *online game*. Metode penelitian ini dengan desain cross sectional, teknik non-probability sampling, total sampling sejumlah 55 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara interaksi orang tua dengan remaja *online game* ( $p=0,000$ ). Kurangnya interaksi orang tua dengan remaja dapat menyebabkan perubahan perilaku pada remaja seperti kecanduan *online game*. Orang tua sebagai lingkungan terdekat dengan remaja harus dapat mengetahui cara berkomunikasi dan berinteraksi sesuai dengan tahap perkembangan remaja. Implikasi hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran perawat terutama bidang praktik keperawatan jiwa dan komunitas dalam memberikan pendidikan kesehatan mengenai peran orang tua terhadap tumbuh kembang dan perilaku remaja.

Kata Kunci: Interaksi, Kecanduan, *Online Game*, Orang Tua, Remaja

---

## **PENDAHULUAN**

*World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *online game* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal tersebut terjadi karena adanya gangguan pengontrolan diri terhadap fasilitas yang diberikan oleh *online game* mampu mengalahkan banyak kegiatan lain. Menurut Young (1996), *online game* dapat membuat pecandunya menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat. Seseorang yang sudah kecanduan *online game* akan merasa dirinya tidak ingin melakukan hal lain selain bermain game tersebut, sehingga porsi waktu dalam hidupnya sebigian besar hanya untuk bermain *online game* (Grant, Kim, dan Potenza, 2003). Selain itu kecanduan *online game* ini dapat mengakibatkan seseorang menjadi lebih agresif, sulit tidur, stress atau kecemasan bila tidak memainkan game tersebut, kesepian, dan berkurangnya hubungan sosial dengan lingkungan sekitar (Griffiths, Kuss, dan King, 2012; Pratiwi, 2022).

Terdapat lima aspek dari dampak kecanduan *online game* menurut (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayar, 2019). Yaitu aspek kesehatan, psikologi, akademik, sosial dan keuangan. Individu yang kecanduan *online game* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu *online game* bisa menghabiskan waktu kurang lebih 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam.

Pengguna *online game* bukan dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *online game*. Berawal dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *online game* bersama di game centre menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara offline atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan (Edrizal, 2018).

*Online game* memiliki beberapa jenis permainan diantaranya seperti real time strategy (RTS), first person shooter (FPS), role playing game (RPG), dan masih banyak lagi jenis lainnya (Pritandio, 2017). Novrialdy (2019) mengungkapkan bahwa masih banyak permainan yang diminati remaja saat ini, salah satu diantaranya seperti model permainan PUBG, AOV, dan Mobile Legend. Pengaruh *online game* membuat remaja merasa tidak pernah bosan dan perlahan mulai kesulitan untuk tidak bermain *online game* akibat dari bermain yang terlalu lama. Selain itu, durasi bermain yang lama dan sering memungkinkan seseorang untuk meniru adegan dalam *online game* (Akbar, 2020).

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat terdapat 94,5% pengguna

internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang bermain game per Januari 2022 (Dihni, 2022).

*We Are Social* mendapati bahwa pengguna internet berjenis kelamin pria lebih banyak memilih untuk bermain game dibandingkan wanita, diberagam rentang usia (Septiyani, 2022). Sebelum pandemi merebak, permasalahan kecanduan *online game* dan *social media* sebenarnya sudah terjadi. Berdasarkan data yang didapatkan, sebanyak 46% dari 272 juta penduduk Indonesia beralih bermain game seluler untuk pertama kalinya. Terlebih lagi ditemukan data bahwa 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online (Rosa, 2022 dalam Rahma, 2022).

Secara garis besar, sebanyak 83,3 persen pengguna internet global pernah mencoba memainkan game di beragam jenis perangkat. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna *online game* di Indonesia, sehingga pada saat ini *online game* bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia. Data pengguna *online game* yang terbaru dikeluarkan oleh Newzoo (Gobal Games Market Report, 2008) menunjukkan bahwa jumlah pengguna *online game* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *online game* di Kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi penggunaan *online game* di dunia.

Penelitian oleh Kim, Jeong, dan Zhong (2010) di Korea Selatan dengan responden 593 siswa SMP beserta orang tuanya menunjukkan remaja yang mengalami kecanduan *online game* disebabkan rendahnya interaksi dan kontrol orang tua karena sibuk bekerja. Faktor utama yang menyebabkan remaja kecanduan bermain *online game* adalah karena merasa kurang perhatian dari orang tua. *Online game* sebagai media pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, konflik dengan orang tua, dan pengelolaan emosi yang buruk pada diri remaja sehingga mereka lebih tertarik dengan persahabatan virtual. Faktor konformitas (ikut-ikutan) dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan di RT 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan, bahwa dari 40% orang remaja yang bermain *online game* didapatkan hasil 30% remaja mengalami kecanduan *online game* dan 10% remaja tidak kecanduan *online game*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan interaksi orang tua remaja dengan kecanduan *online game*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di RT 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan pada bulan Juni-Juli 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 10-19 tahun berjumlah 55 orang di RT 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan. Sampel yang digunakan dengan teknik

*total sampling* yaitu remaja yang kecanduan *online game* di RT 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang secara langsung diberikan kepada responden yaitu kuesioner Game Addiction Scale dan PACHIQ-R The Parent-Child Interaction Questionnaire-Revised. Analisis data menggunakan uji *Chi Square*.

## **HASIL**

Tabel 1. Distribusi frekuensi Responden Berdasarkan Usia

<b>Usia</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Presentase (%)</b>
10-14	18	32,7
15-17	17	30,9
18-19	20	36,4
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia dapat diketahui bahwa sebagian besar berusia 18-19 tahun sebanyak 20 responden (36,4%) dan sebagian kecil responden berusia 15-17 tahun sebanyak 17 responden (30,9%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan

<b>Pendidikan</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Presentase (%)</b>
SD	2	3,6
SMP/MTS	16	29,1
SMA/SMK	37	67,3
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 2 distribusi frekuensi responden berdasarkan pendidikan menunjukkan hasil sebagian besar responden pendidikan SMA/SMK sebanyak 37 responden (67,3%) dan sebagian kecil responden pendidikan SD sebanyak 2 responden (3,6%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Presentase (%)</b>
Laki-laki	31	56,4
Perempuan	24	43,6
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 3 distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dapat diketahui bahwa, sebagian besar responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 31 responden (56,4%) dan sebagian kecil responden jenis kelamin perempuan sebanyak 24 responden (43,6%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Online Game*

<b>Kecanduan <i>Online Game</i></b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Presentase (%)</b>
Ringan	11	20,0
Sedang	44	80,0
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 4 distribusi frekuensi responden berdasarkan kecanduan *online game*, dapat diketahui bahwa, sebagian besar responden dengan tingkat kecanduan *online game* sedang sebanyak 44 responden (80,0%) dan sebagian kecil dengan tingkat kecanduan *online game* ringan sebanyak 11 responden (20,0%).

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Orang Tua Remaja

<b>Interaksi Orang Tua Remaja</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Presentase (%)</b>
Baik	27	49,1
Kurang	28	50,9
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 5 distribusi frekuensi responden berdasarkan interaksi orang tua remaja dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki interaksi orang tua remaja kurang sebanyak 28 responden (50,9%) dan sebagian kecil responden memiliki interaksi orang tua remaja baik sebanyak 27 responden (49,1%).

Tabel 6. Hubungan Interaksi Orang Tua Remaja Dengan Kecanduan *Online Game*

<b>Interaksi Orang Tua Remaja</b>	<b>Kecanduan <i>Online Game</i></b>				<b>Total</b>	<b>P value</b>	
	<b>Ringan</b>		<b>Sedang</b>				
	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	
Baik	11	20,0	16	29,1	27	49,1	0,000
Kurang Baik	0	0	28	50,9	28	50,9	
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>20</b>	<b>44</b>	<b>80,0</b>	<b>55</b>	<b>100,0</b>	

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui dari 27 responden (49,1%) yang memiliki interaksi orang tua dengan remaja baik sebanyak 11 responden (20,0%) dengan kecanduan *online game* ringan sebanyak 11 responden (20,0%) dan yang memiliki kecanduan *online game* sedang sebanyak 16 responden (29,1%). Sedangkan dari 28 responden (50,9%) yang memiliki interaksi orang tua dengan remaja kurang sebanyak 0 responden (0,0%) dengan kecanduan *online game* ringan sebanyak 0 responden (0,0%) dan yang memiliki kecanduan *online game* sedang sebanyak 28 responden (50,9%).

Hasil analisa dengan menggunakan uji Chi-Square diperoleh nilai p-value 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada

Hubungan Interaksi Orang Tua Remaja Dengan Kecanduan *Online game* di Rt 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan.

## **PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 18-19 tahun 20 responden dengan persentase (36,4%) dan sedangkan sebagian kecil responden berusia 15-17 tahun sebanyak 17 responden dengan persentase (30,9%). Nurlaily dkk (2020) remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak menuju dewasa, remaja menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur dan belum bisa mengendalikan emosi. Remaja adalah sebagai masa perkembangan tradisi antara anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan usia 10-13 tahun dan berakhir 18-22 tahun.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja usia 18-19 tahun, dimana pada masa remaja lanjut, lebih ingin menonjolkan diri, menjadi pusat perhatian, mempunyai cita-cita tinggi, idealis, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Oleh karena itu, apa bila berkomunikasi dan berinteraksi memberikan remaja kesempatan untuk mengungkapkan ide-idenya atau usulan.

### **Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden pendidikan SMA/SMK sebanyak 37 responden dengan persentase (67,3%) dan sedangkan sebagian kecil responden pendidikan SD sebanyak 2 responden dengan persentase (3,6%).

Murtiningsih dkk (2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah alat penting untuk menjawab adanya tuntutan perubahan pengetahuan dan nilai pada masyarakat dewasa ini, utamanya adalah rangka mengimbangi perubahan yang cepat. Pendidikan berkaitan pula dengan gambaran dan formasi kehidupan yang dicita-citakan di masa depan. Proses internalisasi nilai dan pembentukan identitas terjadi di dalam pendidikan. Pendidikan bagi generasi baru sangat penting dalam proses transformasi pengetahuan dan nilai.

Mu'alif (2021) pendidikan luar sekolah merupakan pendidikan yang dilaksanakan di luar sistem persekolahan yang berorientasi pada kebutuhan warga belajar. Menurut Komar (2006) Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang diselenggarakan di luar sekolah, baik dilembagakan maupun tidak. Penyelenggaraan kegiatan pendidikan ini lebih terbuka, tidak terikat, dan tidak terpusat. Penyelenggaraan kegiatan pendidikan ini lebih terbuka, tidak terikat, dan tidak terputus.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menempuh pendidikan SMA/SMK, karena walau bagaimanapun memiliki tanggung jawab untuk menuntut ilmu serta

mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya untuk menyesuaikan dengan lingkungan dimana dia berada.

### **Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 31 responden dengan persentase (56,4%) dan sebagian kecil responden jenis kelamin perempuan sebanyak 24 responden dengan persentase (43,6%).

Hal ini sejalan dengan penelitian Oktalia (2020) berdasarkan jenis kelamin laki-laki mengalami tingkat kecanduan yaitu tingkat kecanduan berat 22 responden (9,8%), tingkat kecanduan sedang 98 responden (43,6%), tingkat kecanduan ringan 28 responden (12,4%), lebih banyak dibandingkan dengan perempuan yaitu untuk tingkat kecanduan berat 14 responden (6,2%), tingkat kecanduan sedang 44 responden (19,6%) dan untuk tingkat kecanduan ringan 19 responden (8,4%). Hal ini dikarenakan mayoritas laki-laki cenderung lebih tertarik untuk bermain *online game*. Didukung penelitian yang dilakukan Young & Abreu (2011) dalam Kusumawati, Aviani, & Molina (2017) bahwa (5,3%) anak laki-laki dan (4,7%) anak perempuan mengalami kecanduan *online game*.

Berdasarkan hasil di atas peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar responden jenis kelamin laki-laki. Karena, laki-laki cenderung lebih menyukai tantangan untuk menyelesaikan tingkatan atau level dalam *online game*.

### **Kecanduan Online Game**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden dengan tingkat kecanduan *online game* sedang sebanyak 44 responden dengan persentase (80,0%) dan sebagian kecil dengan tingkat kecanduan *online game* ringan sebanyak 11 responden dengan persentase (20,0%).

Hal ini sejalan dengan penelitian Welly (2018) bahwa sebanyak 56,5% remaja memiliki kecanduan *online game* ringan dan sebanyak 43,5% remaja memiliki kecanduan *online game* sedang. Ulfa (2017) mengemukakan bahwa kecanduan *online game* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game addiction (berlebihan dalam bermain game). *Online game* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja dengan tingkat kecanduan *online game* sedang sebanyak 44 responden. Hal ini dikarenakan remaja berpendapat bahwa *online game* dapat memberikan kesenangan tersendiri bersama teman-temannya, mengisi waktu luang, menghilangkan stress dan terdapat berbagai jenis game yang beragam.

### **Interaksi Orang Tua-Remaja**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki interaksi orang tua remaja kurang sebanyak 28 responden dengan persentase (50,9%) dan sebagian kecil responden memiliki interaksi orang tua remaja baik sebanyak 27 responden dengan persentase (49,1%).

Putro dkk (2020) menguraikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain antara 2 orang atau lebih. Mereka membangun suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi didalam setiap kasus interaksi. Tindakan setiap orang untuk mensugesti individu lain (Rosiana, 2006). Rachman (2020) menjelaskan bahwa interaksi orang tua anak merupakan hubungan timbal balik antara orang tua dan remaja mengenai konflik. Konflik adalah hubungan antara ibu dan anak remaja yang terlibat permasalahan. Penerimaan adalah hubungan yang positif antara ibu dan anak remaja (Lange et al., 2002).

Berdasarkan hasil di atas peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar remaja memiliki interaksi orang tua remaja kurang sebanyak 28. Karena, kurangnya interaksi antara orang tua dan remaja.

### **Hubungan Interaksi Orang Tua-Remaja dengan Kecanduan *Online Game***

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui 27 responden (49,1%) yang memiliki interaksi orang tua dengan remaja baik sebanyak 11 responden (20,0%) dengan kecanduan *online game* ringan sebanyak 11 responden (20,0%) dan yang memiliki kecanduan *online game* sedang sebanyak 16 responden (29,1%) sedangkan dari 28 responden (50,9%) yang memiliki interaksi orang tua remaja kurang baik sebanyak 0 responden (0,0%) dengan kecanduan *online game* ringan sebanyak 0 responden (0,0%) dan yang memiliki kecanduan *online game* sedang sebanyak 28 responden (50,9%) dengan hasil analisis hubungan interaksi orang tua dengan kecanduan *online game* diketahui terdapat hubungan dengan nilai ( $P\text{-value} = 0,000$ ).

Ulya (2021) dampak *online game* terhadap interaksi dengan orang tua terganggu, anak cenderung lebih suka bermain gadget atau *online game*, menyendiri dikamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena lebih asik bermain dengan gadget sendiri.

Rikandi (2021) kecanduan *online game* adalah sangat berbahaya bagi kesehatan. Kurang percaya dirinya para pecandu *online game* dikarenakan para pecandu hanya bisa percaya diri di arena maya bukan di dunia nyata, kontrol yang kurang baik antara dunia nyata dan dunia maya akan menimbulkan banyak masalah dengan perilaku anak. Segala sesuatu yang berlebihan adalah kurang bagus maka harus dibatasi dengan kontrol orang tua dan masyarakat.



Sejalan dengan pendapat Fitriani, Pandini, dan Chasani (2021) bahwa kontrol diri remaja yang baik akan membuat remaja mampu menahan diri dan membatasi perilaku berlebihan dalam bermain *game online* sehingga mencegah terjadinya kecanduan *game online* yang dapat berdampak pada kemungkinan gangguan jiwa.

Berdasarkan hasil di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara interaksi orang tua remaja dengan kecanduan *online game* dikarenakan kebanyakan remaja lebih tertarik terhadap *online game* di gadgetnya daripada berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang tua, kurangnya kontrol diri, dan kontrol dari orang tua dan masyarakat.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan interaksi orang tua dengan kecanduan *online game* diketahui terdapat hubungan dengan nilai (P- value = 0,000). Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pendidikan kesehatan terutama praktik keperawatan jiwa dan komunitas untuk meningkatkan interaksi orang tua remaja sehingga kecanduan *online game* dapat dihindari. Karena kurangnya interaksi orang tua remaja dapat menimbulkan resiko kecanduan *online game*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada Dr (HC) Drs. H. Darsono selaku Ketua Yayasan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, Ns. Riris Andriati, S. Kep., M. Kep. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Dharma Husada Tangerang, dan Ketua RT 008/011 Cilandak Barat Jakarta Selatan.

## **REFERENSI**

- Dihni, V. A. (2022). *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)*. Diakses 9 Mei 2022.
- Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi Kontrol Diri Dengan Kecanduan Online Game Pada Remaja. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*, 1(1), 1-8.
- Grant, J.E., Kim, S.W., & Potenza, M. N. (2003). Advances in the pharmacological treatment of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*.19(1):85-109.
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J. & King, D.L. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8, 308-318.
- Kim, D. H., Jeong, E. J., & Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *한국사회학*, 44(6), 111-133
- Lange, Alfred, et al. 'Assesment: The Parent ± Child Interaction Question-R'. 1998.
- Mu'alif, Wahyu Alfi, and Ismaniar. "Peluang Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penyediaan Program Lifeskill Game Online Pubg Mobile Di Era Teknologi Informasi Serta Komunikasi Modern." *Jambura Journal of Community Empowerment*, vol. 2, no. 2, 2021, pp. 1–9.
- Murtiningsih, Siti, et al. "Problem Pendidikan Video Games Baudrillard." Fakultas

- Filsafat Universitas Gadjah Mada, vol. 19, no. 1, 2013, pp. 78–86.
- Newzoo. (2018). Global Game Market Report. <https://newzoo.com/global-games-market-report>. Diakses pada 10 Mei 2022.
- Oktalia, Pamor. ‘Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran’. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, vol. 1, no. 69, 2020, pp. 5–24.
- Pratiwi, R. D., Kusumawati, S. D. A., Unayah, M., Kusumawati, U., & Andriati, R. (2022). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan karakter pada anak late childhood: studi literatur. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*, 2(1), 1-14.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124-140.
- Rahma, N. N. (2022). *Pandemi Bawa Dampak Lain, Indonesia Jadi Negara Ke-3 Pemain Game Online Terbanyak*. Diakses 10 Mei 2022.
- Rikandi, Meta, et al. *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Dalam Masa Pandemi Covid-19*. no. 1, 2021, pp. 11–19.
- Septiyani, Amelia. (2022). *Indonesia Jadi Negara Kedua Pengguna Internet yang Banyak Main Game*. Diakses 10 Mei 2022
- Ulfa, M., & Risdayati, R. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University).
- Ulya, Latifatul, et al. “Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 7, no. 3, 2021, pp. 1112–19.
- Welly, Welly. “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Smp Adabiah Padang Tahun 2017.” *UNES Journal of Social And Economics Research*, vol. 3, no. 2, 2018, p. 196.
- World Health Organization. (2018). *Gaming disorder*. Diakses 9 Mei 2022.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and its Consequences. *Journal St. Bonaventura University Center for Online Addiction American Behavioral Scientist*, vol. 48, no. 4.