



PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA PERMISIF TERHADAP KECANDUAN PERMAINAN DARING YANG DIMEDIASI OLEH KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS

¹Taruli A. B. Butar, ²Rendy A. Achmad, ³Muhammad A. Shadiqi

^{1,2,3}Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat

ARTICLE INFORMATION

***Corresponding Author:**
Taruli A. B. Butar
taruliartha2525@gmail.com

Article History
Received 14 November 2023
Revised 8 Mei 2024
Accepted 13 Mei 2024

Kata Kunci
Keberfungsian keluarga
Kesepian
Online game
Remaja

Cite this Article:
Butar, T. A. B., Achmad, R. A., & Shadiqi, M. A. (2024). Pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring yang dimediasi oleh kesejahteraan psikologis. *Jurnal Psikologi*, 17(1), 234-245 doi: <https://doi.org/10.35760/psi.2024.v17i1.9829>

ABSTRAK

Kecanduan permainan daring pada remaja pada saat ini menjadi perhatian utama bagi para orang tua di Indonesia. Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dapat menjadi salah satu faktor yang memicu kecanduan permainan daring pada remaja, salah satunya pola asuh orang tua permisif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring dengan dimediasi oleh kesejahteraan psikologis, dengan merujuk pada teori I-PACE. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional, dan responden akan dipilih dengan teknik purposive sampling. Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja berusia 16-20 tahun di seluruh wilayah Indonesia yang akan dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner melalui media sosial. Data yang terkumpul sebanyak 269 responden yang dianalisis menggunakan teknik regresi model mediasi oleh Hayes dengan software PROCESS pada aplikasi IBM SPSS versi 25 for Windows. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis tidak signifikan memediasi pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring. Namun, kesejahteraan psikologis signifikan memprediksi secara langsung terhadap kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua permisif juga signifikan memprediksi kecanduan permainan daring. Pola asuh orang tua permisif juga signifikan memprediksi kesejahteraan psikologis. Pola asuh ayah permisif lebih kuat mempengaruhi kecanduan permainan daring.

ABSTRACT

Online game addiction among adolescents is currently a major concern for parents in Indonesia. The parenting style implemented by parents can be one of the factors that trigger online game addiction in adolescents, one of which is the permissive parenting style. The main aim of this study is to investigate the effect of permissive parenting style on online game addiction mediated by psychological well-being, referring to the I-PACE theory. The quantitative method was employed in the study and respondents were selected using the purposive sampling technique. Participants in this study were adolescents aged 16-20 years throughout Indonesia who were collected by distributing questionnaires via social media. Data were collected from 269 respondents who were analyzed using the mediation model regression technique by Hayes with PROCESS software on the IBM SPSS version 25 for Windows application. The results of this study indicated that psychological well-being did not significantly mediate the effect of a permissive parenting style on online game addiction. However, psychological well-being significantly predicted online game addiction directly. Meanwhile, a permissive parenting style significantly predicted online game addiction. Permissive parenting style also significantly predicted psychological well-being. The permissive parenting style of fathers has a stronger effect on online gaming addiction.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, permainan daring sangat mudah berkembang pesat dan sangat mudah ditemukan di tengah masyarakat. Berdasarkan laporan “Digital 2022 April Global Statshot Report”, Indonesia berada peringkat kedua di dunia dengan jumlah pengguna internet yang paling banyak bermain permainan daring yakni sebesar 95.4%, (Septiyani, 2022). Ada sekitar 52 juta orang di Indonesia yang bermain permainan daring secara konsisten dengan rentang usia paling banyak 26-37 tahun dan durasi bermain sekitar 1-3 jam per sesi (Burhan, 2022). Namun, penggunaan permainan daring yang berlebihan akan mengarah kepada kecanduan permainan daring (Kusumawati dkk., 2017). Berbagai faktor dapat mempengaruhi kecanduan ini, termasuk aspek sosial dan keluarga maupun kepribadian seperti, jenis kelamin, *self-esteem*, *self-control*, tingkat kecemasan dan keintiman keluarga (Chang & Kim, 2019; Chen dkk., 2020). Pola asuh dalam lingkungan keluarga juga berperan dalam kecanduan permainan daring (Chen dkk., 2020; Mihara & Higuchi, 2017; Payam & Mirzaeidoostan, 2019; Yosephine & Lesmana, 2020).

Studi di AS, Eropa dan Asia menunjukkan bahwa pola asuh yang mendukung dapat mencegah perilaku kecanduan permainan daring (Hwang & Toma, 2021). Pola asuh yang mendukung, seperti memenuhi kebutuhan, menghargai keputusan, dan memberikan penjelasan mengenai batasan yang diberikan, dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan psikologis sehingga mencegah perilaku kecanduan teknologi (internet, *game*, *smartphone*, dan jejaring sosial) (Gugliandolo dkk., 2019; Hwang & Toma, 2021). Sebaliknya, pola asuh orang tua yang tidak mendukung, seperti sikap otoriter, *overprotective*, adanya tuntutan dan konflik, dapat mendorong kecenderungan kecanduan permainan daring (Hwang & Toma, 2021). Pola asuh tersebut dianggap sebagai *stressor* yang mendorong anak untuk mencari dukungan melalui internet yang memicu perilaku penggunaan yang berlebihan pada permainan daring sebagai bentuk kompensasi atas dukungan orang tua (Gugliandolo dkk., 2019; Hwang & Toma, 2021).

Jumaini (2022) mengungkapkan bahwa pola asuh orang tua yang baik berkaitan dengan tingkat kecanduan permainan yang rendah, sementara pola asuh yang tidak tepat maka dapat meningkatkan tingkat kecanduan permainan daring. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pola asuh permisif dapat meningkatkan kecanduan permainan daring (Yosephine & Lesmana, 2020), hal tersebut dapat terjadi karena pola asuh tersebut memberikan kebebasan tanpa kontrol yang memicu perilaku berlebihan dalam bermain permainan daring (Kusumawati dkk., 2017; Payam & Mirzaeidoostan, 2019; Shaffer & Kipp, 2010).

Pola asuh juga dapat berkaitan dengan kesejahteraan psikologis. Dengan interaksi dan pola asuh orang tua akan mempengaruhi pembentukan psikologis anak untuk mencapai kesejahteraan psikologis (Francis, dkk., 2021). Dukungan keluarga, termasuk pola asuh dapat menjadi faktor protektif pada kesejahteraan psikologis (Gaspar dkk., 2021), namun pengaruhnya

tergantung pada bentuk pola asuh yang diterapkan (Corderio dkk., 2018). Kesejahteraan psikologis yang baik dapat mengurangi resiko kecanduan permainan daring karena individu cenderung memiliki kontrol emosi yang lebih baik (Hwang & Toma, 2021). Di dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Afriwilda (2021) mengungkapkan bahwa semakin tinggi kesejahteraan psikologis, maka semakin rendah kecanduan permainan daring. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kesejahteraan psikologis yang tinggi cenderung lebih mampu mengatasi masalah sehari-hari tanpa harus menjadikan permainan daring sebagai pelarian (Hwang & Toma, 2021).

Hubungan antara variabel pola asuh, kecanduan permainan daring, dan kesejahteraan psikologis dapat dijelaskan teori *Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution* (I-PACE) oleh Brand dkk. (2016) yang merupakan sebuah kerangka teoritis yang digunakan untuk menjelaskan proses yang mendasari perkembangan dan pemeliharaan penggunaan aplikasi atau situs internet tertentu yang membuat individu ketagihan. Dengan demikian, kesejahteraan psikologis berpotensi menjadi variabel mediator dalam menjelaskan pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring. Dengan asumsi bahwa pola asuh orang tua permisif dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis yang memicu kecanduan permainan daring sebagai bentuk pelarian dari masalah psikologis yang dialami.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pola asuh permisif mempengaruhi kecanduan permainan daring dan peranan kesejahteraan psikologi sebagai mediator dalam hubungan tersebut.

METODE PENELITIAN

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan partisipan yaitu remaja usia 16-20 tahun yang aktif bermain permainan daring dari seluruh wilayah Indonesia. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan *google form* yang dibagikan ke beberapa *platform* media sosial (*Instagram, Twitter, WhatsApp, dan Facebook*). Jumlah sampel yang terkumpul setelah dilakukan eksklusi data pada sampel yang tidak sesuai kriteria, tidak lolos uji aitem pengecoh, diperoleh sebanyak 269 orang.

Kecanduan permainan daring diukur menggunakan total skor dari alat ukur *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* yang disusun oleh Jap dkk. (2013) yang terdiri dari 7 aitem *self-report* dengan rentang jawaban jawaban *5-point Likert scale* yaitu (1) Tidak Pernah, (5) Sangat Sering. Salah satu bunyi aitem alat ukur ini yaitu “Seberapa sering Anda bermain permainan daring untuk melarikan diri dari kenyataan?”. Alat ukur ini telah dinilai oleh para ahli melalui *expert judgment* kemudian dilakukan uji coba, dan

diperoleh nilai reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.778, serta koefisien korelasi berada pada nilai 0.442 sampai dengan 0.568.

Pola asuh orang tua permisif diukur menggunakan *Parental Authority Questionnaire* (PAQ) hasil adaptasi Preston dan Salim (2019) yang berbentuk Likert *scale* dengan rentang jawaban 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Pada pengukuran pola asuh orang tua permisif terdiri dari 5 aitem untuk pola pengasuhan ayah dan 5 aitem untuk pola pengasuhan ibu, dengan salah satu bunyi aitemnya yaitu “Seiring saya tumbuh besar, ibu saya mengizinkan saya untuk mengambil keputusan untuk diri saya sendiri tanpa diarahkan terlalu banyak olehnya”. Alat ukur ini telah dinilai oleh para ahli melalui *expert judgment* kemudian dilakukan uji coba, dan diperoleh nilai reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.714 untuk pola pengasuhan ayah dan 0.816 untuk pola pengasuhan ibu, serta koefisien korelasi berada pada nilai 0.336 sampai dengan 0.525 untuk pola pengasuhan ayah dan 0.471 sampai dengan 0.689 untuk pola pengasuhan Ibu.

Kesejahteraan psikologis diukur menggunakan Skala *Psychological Well-Being* (PWB) yang disusun dan diadaptasi oleh Triwahyuni dan Prasetio (2021) yang berbentuk Likert *scale* dengan rentang jawaban 1 (sangat tidak setuju) hingga 6 (sangat setuju). Alat ukur ini terdiri dari yang terdiri dari 6 dimensi yaitu *self-acceptance, positive relations with other, autonomy, environmental master, purpose in life, personal growth* dengan setiap dimensi terdiri dari 7 aitem, sehingga total ada 42 aitem. Salah satu bunyi aitem skala PWB adalah “Saya tidak tertarik pada aktivitas yang dapat memperluas wawasan saya”. Alat ukur ini telah dinilai oleh para ahli melalui *expert judgment* kemudian dilakukan uji coba, dan terdapat 11 aitem yang gugur karena memiliki nilai koefisien $< 0,25$, sehingga total aitem yang digunakan pada pengukuran kesejahteraan psikologis sebanyak 31 aitem. Skala PWB memiliki nilai reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0.910, serta koefisien korelasi berada pada nilai 0.231 sampai dengan 0.687. Masih ada 2 aitem yang memiliki nilai koefisien < 0.25 , namun tetap dipertahankan yaitu nomor aitem 26 karena nilai r observasi = 0.246 $> r$ tabel = 0.1381 dan nomor aitem 31 karena nilai r observasi = 0.231 $> r$ tabel = 0.1381. Maka, seluruh aitem dapat dipertahankan dan memiliki daya diskriminasi yang baik.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik. Pertama dengan menggunakan analisis deskriptif, yang kemudian dilanjutkan dengan uji asumsi. Adapun uji asumsi yang dilakukan adalah uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, uji multikolinearitas. Selanjutnya untuk menguji hipotesis, teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan teknik regresi model mediasi dengan *software PROCESS* pada aplikasi *IBM SPSS* versi 25 *for Windows* dengan Hayes model 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Total responden yang telah mengisi kuesioner penelitian sebanyak 601 responden. Terdapat 332 responden yang dieliminasi karena tidak sesuai dengan kriteria usia dalam penelitian dan gugur pada aitem pengecoh, sehingga diperoleh total subjek dalam penelitian ini adalah 269 responden. Subjek didominasi oleh umur 20 tahun (34.9%), dengan pekerjaan yang mendominasi sebagai mahasiswa (69.5%) dan tingkat pendidikan terakhir pada jenjang SMA/ sederajat (76.6%). Subjek berasal dari 21 provinsi di Indonesia dengan provinsi yang menyumbang subjek terbanyak adalah provinsi Jawa Barat (19.7%). Rata-rata paling banyak bermain permainan daring selama selama 2-3 hari/minggu (34.9%) dan menghabiskan waktu 2-3 jam/hari (22,9%) dengan rata-rata pengeluaran dalam sebulan untuk keperluan bermain permainan daring di bawah Rp100.000,- sampai dengan Rp250.000,- (39.5%). Pada figur ayah, subjek didominasi oleh ayah dengan pendidikan terakhir D3 atau S1 (46.8%), dan bekerja sebagai wiraswasta (56.1%). Sementara itu pada figur ibu, subjek didominasi oleh ibu dengan pendidikan terakhir D3 atau S1 (48.7%), dan bekerja dibidang lain selain ibu rumah tangga, wiraswasta, BUMN, TNI/POLRI (44.2%). Subjek paling banyak memiliki hubungan ayah kandung (97.8%), dan ibu kandung (99.3%). Paparan data yang lebih lengkap dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Data Demografi Subjek Penelitian

	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Persentase Kumulatif (%)
Umur	16	8	3.0	3.0
	17	37	13.8	16.7
	18	59	21.9	38.7
	19	71	26.4	65.1
	20	94	34.9	100.0
	Total	269	100.0	
Pekerjaan	Pelajar	64	23.8	23.8
	Mahasiswa	187	69.5	93.3
	Bekerja	6	2.2	95.5
	Tidak bekerja	12	4.5	100.0
	Total	269	100.0	
Pendidikan	SMP/SLTA/ sederajat	32	11.9	11.9
	SMA/ sederajat	206	76.6	88.5
	D3	1	.4	88.8
	S1	27	10.0	98.9
	Lainnya	3	1.1	100.0
	Total	269	100.0	
Domisili	Sumatera Utara	4	1.5	1.5
	Sumatera Selatan	2	.7	2.2
	Sumatera Barat	6	2.2	4.5
	Bengkulu	2	.7	5.2
	Riau	6	2.2	7.4

	Lampung	4	1.5	8.9
	Bangka Belitung	2	.7	9.7
	Kalimantan Barat	1	.4	10.0
	Kalimantan Selatan	28	10.4	20.4
	Banten	17	6.3	26.8
	DKI Jakarta	44	16.4	43.1
	Jawa Barat	53	19.7	62.8
	Jawa Tengah	50	18.6	81.4
	DIY Yogyakarta	37	13.8	95.2
	Bali	2	.7	95.9
	Nusa Tenggara Timur	3	1.1	97.0
	Nusa Tenggara Barat	1	.4	97.4
	Gorontalo	1	.4	97.8
	Sulawesi Utara	1	.4	98.1
	Sulawesi Selatan	4	1.5	99.6
	Maluku	1	.4	100.0
	Total	269	100.0	
Rata-rata	1 hari / minggu	26	9.7	9.7
hari bermain	2-3 hari / minggu	95	35.3	45.0
permainan	4-5 hari / minggu	63	23.4	68.4
daring	6-7 hari / minggu	85	31.6	100.0
	Total	269	100.0	
Rata-rata	0-1/2 jam	8	3.0	3.0
jam bermain	½-1 jam	30	11.2	14.1
permainan	1-2 jam	59	21.9	36.1
daring dalam	2-3 jam	62	23.0	59.1
sehari	3-4 jam	49	18.2	77.3
	4-5 jam	30	11.2	88.5
	5-6 jam	17	6.3	94.8
	6-7 jam	7	2.6	97.4
	>7 jam	7	2.6	100.0
	Total	269	100.0	
Rata-rata	Tidak ada	63	23.4	23.4
pengeluaran	Di bawah Rp100.000,-	106	39.4	62.8
untuk	Rp100.000,- sampai	62	23.0	85.9
bermain	Rp250.000,-			
permainan	Rp250.000,- sampai	21	7.8	93.7
daring dalam	Rp500.000,-			
sebulan	Rp500.000,- sampai	6	2.2	95.9
	Rp750.000,-			
	Rp750.000,- sampai	11	4.1	100.0
	Rp1.000.000,-			
	Total	269	100.0	
Pendidikan	SMA ke bawah	93	34.6	34.6
Ayah	D3 dan S1	126	46.8	81.4
	di atas S1	50	18.6	100.0
	Total	269	100.0	
Pekerjaan	ASN	31	11.5	11.5
Ayah	TNI/POLRI	11	4.1	15.6
	BUMN	23	8.6	24.2
	Wiraswasta	151	56.1	80.3
	Lainnya	53	19.7	100.0
	Total	269	100.0	

Pendidikan	SMA ke bawah	93	34.6	34.6
Ibu	D3 dan S1	126	46.8	81.4
	di atas S1	50	18.6	100.0
	Total	269	100.0	
Pekerjaan	ASN	33	12.3	12.3
Ibu	TNI/POLRI	3	1.1	13.4
	BUMN	5	1.9	15.2
	Wiraswasta	109	40.5	55.8
	Lainnya	119	44.2	100.0
	Total	269	100.0	
Hubungan	Ayah kandung	263	97.8	97.8
Ayah	Ayah tiri	4	1.5	99.3
	Ayah asuh	1	.4	99.6
	Lainnya	1	.4	100.0
	Total	269	100.0	
Hubungan	Ibu kandung	267	99.3	99.3
Ibu	Ibu tiri	1	.4	99.6
	Lainnya	1	.4	100.0
	Total	269	100.0	

Tabel 2
Uji Normalitas Residual

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
XY	.040	269	.200*
XM	.050	269	.097
MY	.046	269	.200*

Tabel 3
Uji Linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KGO * Polaasuh_Permisif	277.819	1	277.819	7.415	.007
PWB * Polaasuh_Permisif	1688.412	1	1688.412	12.810	.000
KGO * PWB	112.495	1	112.495	2.850	.093

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas residual dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh hasil yang menunjukkan seluruh data berdistribusi normal dengan nilai masing-masing residual $sig > 0.05$. Selanjutnya, pada uji linearitas diperoleh hasil bahwa seluruh data memiliki hubungan yang linear dengan nilai $from\ linearity > 0.05$ (Tabel 3). Pada uji multikolinearitas diperoleh nilai $tolerance > 0.10$ yang menunjukkan tidak ada gejala heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji *Spearman rho*, diperoleh nilai signifikansi > 0.05 yang menunjukkan bahwa seluruh data tidak terjadi heteroskedastisitas.

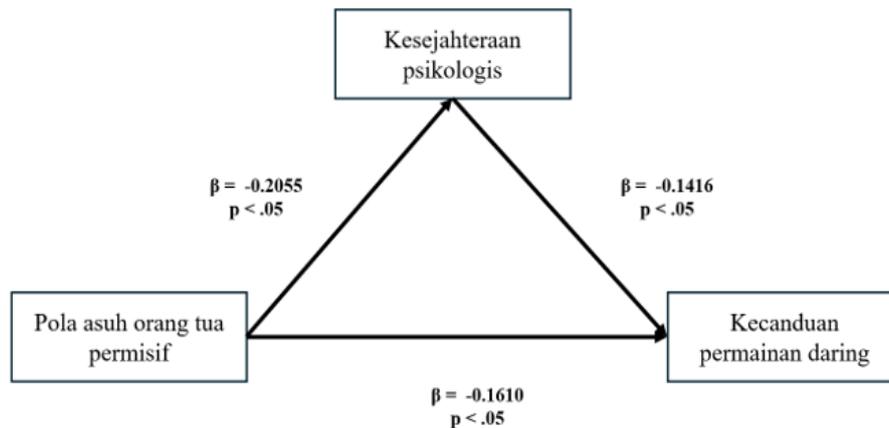
Setelah memastikan bahwa asumsi dasar terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan hasil seperti pada Gambar 1. Berdasarkan hasil analisis regresi mediasi Hayes model 4 didapatkan hasil bahwa pola asuh orang tua permisif signifikan memprediksi kesejahteraan

psikologis ($\beta = -0.2055$, $t(269) = -3.4318$, $p < 0.05$, CI 95% [-0.4810; -0.1303]). Kemudian, didapatkan juga hasil bahwa pola asuh orang tua permisif signifikan memprediksi kecanduan permainan daring ($\beta = -0.1610$, $t(269) = -2.6662$, $p < 0.05$, CI 95% [-0.2156; -0.0324]). Selain itu, didapatkan hasil bahwa kesejahteraan psikologis memprediksi kecanduan permainan daring ($\beta = -0.1416$, $t(269) = -2.3121$, $p < 0.05$, CI 95% [-0.1357; -0.0109]). Pada analisis mediasi, didapatkan hasil bahwa kesejahteraan psikologis tidak signifikan memediasi pengaruh pola asuh permisif terhadap kecanduan permainan daring ($\beta = 0.0291$, $BootSE = 0.0184$, $BootCI$ 95% [-0.0015; 0.0682]).

Berdasarkan hasil analisis, terkonfirmasi bahwa pola asuh orang tua permisif signifikan berpengaruh secara negatif terhadap kesejahteraan psikologis. Artinya, semakin permisif permisif pola asuh orang tua maka akan semakin rendah tingkat kesejahteraan psikologis pada remaja. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chen, dkk. (2019), yang menunjukkan bahwa pola asuh permisif memiliki pengaruh pada kesejahteraan psikologis remaja, yang mana mereka memiliki nilai pertumbuhan pribadi yang buruk. Hasil ini sesuai dengan teori I-PACE yang menjelaskan bahwa lingkungan keluarga, khususnya pola asuh permisif, dapat mempengaruhi respons afektif, dengan kebebasan tanpa batasan yang diberikan dapat memicu remaja lebih impulsif, agresif, dan kurang mampu mengontrol diri (Brand dkk., 2016; Shaffer & Kipp, 2010).

Hasil uji hipotesis juga mengkonfirmasi bahwa pola asuh orang tua berpengaruh secara negatif terhadap kecanduan permainan daring. Artinya, bahwa semakin tinggi pola asuh permisif yang diterapkan oleh orang tua maka potensi kecanduan permainan daring dapat menjadi rendah. Dalam penelitian ini, subjek didominasi oleh remaja berusia 20 tahun, yang mana pada fase remaja tersebut, mereka berkeinginan untuk mengambil kendali atas dirinya sendiri (Papalia, dkk., 2008). Peran orang tua sebagai sahabat dengan memberikan kebebasan yang cukup lebih diperlukan pada masa ini dari pada peran orang tua sebagai pengatur dan penentu keputusan (Papalia, dkk., 2008; Umami, 2019). Maka dari itu, pola asuh permisif yang memungkinkan aturan lebih santai dan kebebasan dalam pengaturan wilayah pribadi, dapat efektif saat anak memasuki masa remaja. Hal tersebut membantu menciptakan kenyamanan, dukungan dan mengurangi konflik seperti kecanduan permainan daring.

Gambar 1
Diagram Hasil Uji Hipotesis



Pada tahap perkembangan remaja, yang mencakup membangun hubungan sosial yang lebih intens (De, 2009), pola asuh permisif memungkinkan remaja untuk lebih fokus eksplorasi dan membangun hubungan sosial, yang dapat mengurangi fokus pada permainan daring dan potensi kecanduan menjadi rendah. Untuk membantu remaja mengatasi tugas perkembangannya tentu saja juga perlu pengawasan dan bimbingan dari pola asuh orang tua permisif. Selain itu, dikarenakan tidak adanya aturan ketat dalam pola asuh orang tua permisif membuat anak merasa tidak perlu memberontak terhadap otoritas orang tua (Steele & McKinney, 2019) sehingga dapat menurunkan potensi kecanduan permainan daring sebagai bentuk perlawanan atau pemberontakan.

Hasil hipotesis lainnya juga mengkonfirmasi bahwa kesejahteraan psikologis signifikan berpengaruh secara negatif terhadap kecanduan permainan daring. Artinya, semakin tinggi kesejahteraan psikologis, maka potensi kecanduan permainan daring semakin rendah. Hasil ini sejalan dengan penelitian Afriwilda (2021), yang menunjukkan hubungan negatif antara kesejahteraan psikologis dan kecanduan permainan daring. Kesejahteraan psikologis yang baik pada remaja membantu mereka untuk berpikir lebih rasional, mengendalikan impuls, dan menyelesaikan masalah tanpa melarikan diri ke permainan daring. Ini juga sejalan dengan teori I-PACE yang menjelaskan bahwa respon afektif terhadap faktor situasional juga berpengaruh pada respon kognitif, yang mana rendahnya kesejahteraan psikologis dapat mempengaruhi keputusan individu untuk menggunakan permainan daring.

Lebih lanjut, hasil analisis mediasi mengkonfirmasi bahwa kesejahteraan psikologis tidak memediasi pengaruh pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring. Sehingga temuan penelitian ini tidak mendukung adanya pengaruh dari efek mediasi pola asuh orang tua permisif terhadap kecanduan permainan daring. Peran kesejahteraan psikologis sebagai mediator tidak terbukti signifikan dapat disebabkan oleh faktor lain salah satunya yaitu dimensi dari kesejahteraan psikologis itu sendiri yang memiliki peran berbeda.

Penelitian Christanti (2016) menunjukkan bahwa pada remaja yang kecanduan permainan daring, hanya 1 dari 6 dimensi kesejahteraan psikologis yang tergolong rendah yaitu dimensi *self-acceptance*. Dengan begitu, remaja yang mengalami kecanduan permainan daring memiliki tingkat kesejahteraan psikologis yang baik jika dilihat melalui pengukuran masing-masing dimensi, atau hanya salah satu dimensi dari kesejahteraan psikologis yang memiliki nilai rendah. Variabel kesejahteraan psikologis memungkinkan tidak berperan sebagai mediasi melainkan berpotensi berperan sebagai prediktor maupun kriteria dalam menjelaskan kecanduan permainan daring dan pola asuh orang tua permisif.

Berdasarkan analisis lebih lanjut dengan memisahkan pola asuh ayah dan pola asuh ibu, diperoleh bahwa kesejahteraan psikologis tidak memediasi kedua pola asuh baik pola asuh ayah permisif dan pola asuh ibu permisif terhadap kecanduan permainan daring. Pada pola asuh ayah diketahui bahwa, pola asuh ayah permisif signifikan berpengaruh secara negatif terhadap kesejahteraan psikologis. Pola asuh ayah permisif juga signifikan berpengaruh secara negatif terhadap kecanduan permainan daring.

Sementara itu, berdasarkan pola asuh ibu diketahui bahwa, pola asuh ibu permisif berpengaruh secara negatif terhadap kesejahteraan psikologis. Namun, pola asuh ibu permisif tidak signifikan berpengaruh terhadap kecanduan permainan daring. Maka berdasarkan hasil analisis lanjutan dengan memisah pola asuh ayah dan pola asuh ibu diketahui bahwa pola asuh ayah permisif memiliki peran yang lebih kuat dalam mempengaruhi variabel kecanduan permainan daring.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan akhir dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua permisif dan kesejahteraan psikologis dapat secara langsung memprediksi kecanduan permainan daring tanpa melalui mediator. Remaja dengan pola asuh orang tua permisif cenderung lebih rendah berpotensi kecanduan permainan daring tanpa dipengaruhi kesejahteraan psikologis, dan remaja dengan kesejahteraan psikologis yang rendah berpotensi mengalami kecanduan permainan daring. Dibandingkan dengan pola asuh ibu permisif, pola asuh ayah permisif memiliki peran yang lebih kuat dalam mempengaruhi kecanduan permainan daring.

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi orang tua di Indonesia mengenai bagaimana pola asuh permisif dapat mempengaruhi potensi kecanduan game online pada remaja serta pengaruhnya terhadap kesejahteraan psikologis. Orang tua diharapkan dapat memahami lebih baik mengenai pola pengasuhan yang tepat untuk mencegah kemungkinan terjadinya kecanduan permainan daring pada remaja serta turut membantu meningkatkan kondisi kesejahteraan psikologis remaja. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan

distribusi jumlah sampel yang merata di berbagai kelompok usia, dan memastikan bahwa sampel yang diambil sudah mencakup representatif dari setiap provinsi di Indonesia. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk menganalisis masing-masing dimensi kesejahteraan psikologis secara terpisah sebagai mediator penelitian, serta menganalisis pengaruh faktor demografis seperti usia dan jenis kelamin terhadap variabel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Brand, M., Young, K., Laier, C., Wolfling, K., Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific internet-use disorders: An interaction of person-affect-cognition-execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Burhan, F. A. (2022). Survei: 52 Juta orang Indonesia konsisten bermain gim. *Katadata.co.id* <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>
- Chen, I. J., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency of internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1920), 1-16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Chen, Y., Haines, J., Charlton, M. B., & VanderWeele, T. J. (2019). Positive parenting improves multiple aspects of health and well-being in young adulthood. *Nature Human Behavior*, 3, 684-691. <https://doi.org/10.1038/s41562-019-0602-x/>
- Francis, A., Pai, M. S., & Badagabettu, S. (2021). Psychological well-being and perceived parenting style among adolescents. *Compr Child Adolesc Nurs.*, 44(2), 134-143. doi: 10.1080/24694193.2020.1743796
- Gaspar, T., Gomez-Baya, D., Trindade, J. S., Botelho Guedes, F., Cerqueira, A., & de Matos, M. G. (2021). Relationship between family functioning, parents' psychosocial factors, and children's well-being. *Journal of Family Issues*, 1-18. <https://doi.org/10.1177/0192513x211030722>
- Gugliandolo, M. C., Costa, S., Kuss, D. J., Cuzzocrea, F., & Verrastro, V. (2020). Technological addiction in adolescents: The interplay between parenting and psychological basic needs. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, 1389-1402. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00156-4>

- Hwang, J., & Toma, C.L. (2021). The role of mental well-being and perceived parental supportiveness in adolescents' problematic internet use: Moderation analysis. *JMIR Mental Health*, 8(9), 1-12. <http://dx.doi.org/10.2196/26203>.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 1-5. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Jumaini, V. (2022). The relationship between parents' parenting patterns and addiction to playing online games in youth in Rantau Ketaka village Lunang district, Pesisir Selatan regency. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 10(2), 190-196. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v10i2.115723>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1) <https://doi.org/10.24036/rapun.v8i1.7955>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development (psikologi perkembangan)*. Kencana.
- Payam, A. Z., & Mirzaeidoostan, Z. (2019). Online game addiction relationship with cognitive distortion, parenting style, and narcissistic personality traits in students. *Iranian Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 25(1), 72-83. <http://dx.doi.org/10.32598/ijpcp.25.1.72>
- Preston, M., & Salim, R. M. A. (2019). Parenting styles, career decision self-efficacy, and career exploration behavior in vocational high-school students. *ANIMA Indonesian Psychological Journal*, 35(1), 104-122. <https://doi.org/10.24123/aipj.v35i1.2885>
- Septiyani, S. (2022). Indonesia jadi negara kedua pengguna internet yang banyak main game. *games.grid.id* <https://games.grid.id/read/153263015/indonesia-jadi-negara-kedua-pengguna-internet-yang-banyak-main-game>
- Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2010). *Developmental psychology childhood & adolescence (eighth edition)*. Wadsworth.
- Steele, E. H., & McKinney, C. (2019). Emerging adult psychological problems and parenting style: Moderation by parent-child relationship quality. *Personality and Individual Differences*, 146, 201-208. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.04.048>

- Triwahyuni, A., & Prasetio, C. E. (2021). Gangguan psikologis dan kesejahteraan psikologis pada mahasiswa baru. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 26(1), 35-56. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol26.iss1.art3>
- Umami, I. (2019). *Psikologi remaja*. IDEA Press.
- Yosephine & Lesmana, T. (2020). Pola asuh orang tua dan kecenderungan adiksi online game pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psibernetika*, 13(1), 19-58. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v13i1.2272>.