

Dukungan Sosial Offline dan Persepsi Mediasi Orang Tua terhadap Potensi Adiksi Video Game pada Anak

Udi Rosida Hijrianti^a

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang - Indonesia

Handini Hardianti^b

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang - Indonesia

Amilda Putri Akbari^c

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang - Indonesia

Surahman^d

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang - Indonesia

E-mail: udi@umm.ac.id

Diserahkan: 23 April 2025

Diterima: 20 Mei 2025

Abstrack

Video game addiction can have an affect on children's emotional, cognitive, and social issues. Social support and parental mediation can be predictors of addiction. This study explores the influence of direct social support (offline) and children's perceptions of mediation carried out by their parents on the potential for children to experience video game addiction. This quantitative research design obtained 220 participants from children aged between 9 and 12 years through accidental sampling techniques. The instruments used included an offline social support scale, a scale of perceptions of parental mediation, and a scale of video game addiction. The results of the multiple regression analysis produced the fact that the first hypothesis was supported, namely that there was a significant negative influence between social support and video game addiction ($t = -2.218$; $p < 0.05$), which means that the more children receive social support, the lower their potential for addiction, and vice versa. The second hypothesis was also proven, namely the influence of perceptions of parental mediation on addiction ($t = 3.590$; $p < 0.001$), which means that the higher the perception of parental mediation, the higher the potential for addiction, and vice versa. The third hypothesis states that simultaneously, offline social support and parental mediation perceptions have a significant effect on the potential for video game addiction ($F = 7.690$; $p < 0.001$). Further analysis revealed that the effective contribution of the two independent variables to the potential for video game addiction was 6.6%, while 93.4% was influenced by other variables that were not allowed in this study.

Keywords: Children; Offline Environmental Social Support; Parental Mediation Perceptions; Potential for Video Game Addiction

Abstrak

Adiksi video game dapat berdampak pada permasalahan emosi, kognitif, maupun sosial anak. Dukungan sosial dan mediasi orangtua dapat menjadi prediktor adiksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dukungan sosial secara langsung (offline) dan persepsi anak terhadap mediasi yang dilakukan orang tuanya

terhadap potensi anak mengalami adiksi video game. Desain penelitian kuantitatif ini mendapatkan partisipan sebanyak 220 anak usia antara 9 hingga 12 tahun melalui teknik accidental sampling. Instrumen yang digunakan meliputi skala dukungan sosial offline, skala persepsi terhadap mediasi orangtua, dan skala adiksi video game. Hasil analisis regresi berganda menghasilkan fakta hipotesis pertama didukung, yakni terdapat pengaruh negatif signifikan antara dukungan sosial dan adiksi video game ($t = -2.218$; $p < 0.05$), yang berarti semakin besar anak menerima dukungan sosial, semakin rendah tingkat potensi adiksi mereka, dan sebaliknya. Hipotesis kedua juga terbukti yaitu terdapat pengaruh persepsi mediasi orangtua terhadap adiksi ($t=3.590$; $p<0.001$), hal tersebut menunjukkan semakin tinggi persepsi mediasi orangtua maka akan meningkatkan potensi adiksi, yang berlaku sebaliknya. Hipotesis ketiga menyatakan bahwa secara simultan, dukungan sosial offline dan persepsi mediasi orangtua berpengaruh signifikan terhadap potensi adiksi video game ($F = 7.690$; $p < 0.001$). Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa kontribusi efektif dari kedua variabel bebas tersebut terhadap potensi adiksi video game adalah 6,6%, sementara 93,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diselidiki dalam penelitian ini.

Kata kunci: Anak; Dukungan Sosial Lingkungan Offline; Persepsi Mediasi Orang Tua; Potensi Adiksi Video Game

1. Pendahuluan

Saat ini teknologi menjadi media umum untuk mencari informasi, mengakses hiburan, maupun media bersosialisasi semua tingkatan usia, tak terkecuali anak-anak. Studi terkini menunjukkan penggunaan gadget yang meluas di kalangan anak-anak di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Sebuah survei menemukan bahwa 98% orang tua mengizinkan anak-anak mereka yang berusia 3-8 tahun untuk menggunakan gadget, dengan 72% utamanya untuk bermain game (Syukaisih et al., 2022). Hanifa (2021) juga menuliskan bahwa penggunaan gadget pada anak di Indonesia mengalami peningkatan yaitu di tahun 2011 dari 72% menjadi 80% di tahun 2015. Selain itu Agustin et al. (2024) menyebutkan kecenderungan bermain *game online* mengalami peningkatan di usia semakin muda berdasarkan penelitian yang dilakukannya terhadap anak usia sekolah sampai dewasa muda. Meningkatnya prevalensi bermain *game* dilatarbelakangi oleh ketertarikan anak membangun fantasi melalui peran sosial yang dibentuknya untuk berinteraksi dengan pemain lain (Sihaloho et al., 2020). Selain itu menurut Hanany et al. (2023) penguatan positif yang menghasilkan dopamin selama bermain video *game* membuat pemain mengulang kembali aktivitas menyenangkan tersebut.

Tanpa disadari ketergantungan anak terhadap teknologi apabila tidak disikapi dengan cermat akan menimbulkan adiksi terutama penggunaan gadget untuk bermain *game*. Kehadiran video *game* membuat kebutuhan untuk belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar bukan lagi menjadi prioritas demi bisa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*. Penelitian Putra dan Tricahyono (2020) menemukan bahwa bermain *game* secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dan berdampak negatif terhadap prestasi akademik. Amirudin et al. (2023) menguatkan bahwa permainan daring yang berlebihan memberi dampak negatif pada motivasi belajar anak. Selain itu permainan daring yang berlebihan mengakibatkan menghindari interaksi sosial dan komunikasi, serta perubahan perilaku pada anak (Ulya et al., 2021). Nadiya et al. (2024) juga menyatakan penggunaan *game* daring yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. Ismail et al. (2020) menambahkan bahwa penggunaan video *game* yang berlebihan

dapat berdampak negatif pada perkembangan anak-anak, termasuk meningkatnya agresivitas dan pengabaian aktivitas lain. Selanjutnya penggunaan *game* daring yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan, psikologi, akademis, hubungan sosial, dan keuangan (Habibi, 2022). Penelitian Witjaksono dan Sari (2021) menemukan bahwa bermain video *game* secara berlebihan dapat mengganggu ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah. Potensi adiksi pada anak rentan terjadi ketika mereka tidak memiliki kontrol atas penggunaan waktu dan kurangnya pengawasan orangtua. Hal ini didasarkan pada kebebasan anak untuk mengakses video *game* kapan saja dan dimana saja membuat orangtua perlu memberikan mediasi secara efektif dalam penggunaannya.

Adanya penggunaan video *game* secara impulsif pada anak yang menyebabkan permasalahan dengan kemampuan sosial maupun emosional adalah yang dimaksud dari potensi adiksi pada penelitian ini. Penilaian terhadap adiksi bukan suatu hal yang bersifat diagnosa bahwa anak dinyatakan adiksi atau tidak, melainkan hanya melihat perilaku yang mengarah sebagai kecenderungan. Cara mediasi orangtua terhadap anak dipengaruhi oleh persepsi mereka tentang media itu sendiri. Orangtua yang memiliki pandangan negatif umumnya membatasi penggunaan media serta memberikan peringatan kepada anak. Sedangkan bagi orangtua yang memiliki pandangan positif akan ikut serta menikmati dan memantau perkembangan media (Dens et al., 2007). Otoritas orang tua dalam melakukan pengawasan terhadap anak dinilai penting karena mengetahui secara cermat kekuatan dan kelemahan anak dalam kecenderungannya bermain video *game* (Shin & Huh, 2011; Kirwil, 2011). Oleh karena itu komunikasi anak dan orangtua penting dilakukan dalam membentuk persepsi orangtua terhadap perilaku potensi adiksi pada anak, yang selanjutnya untuk mengontrol dan mengevaluasi. Pada umumnya anak – anak mudah meniru perilaku yang dianggap menarik perhatian bukan hanya dari interaksinya dengan orangtua saja, namun juga lingkungan sekitarnya (Mashar, 2015; Rahman et al., 2020; Rahmawati, 2020).

Faktor protektif yang dapat membantu pengawasan terhadap potensi adiksi pada anak adalah adanya dukungan sosial. Hal ini didasarkan pada pendapat Knoetze (2012) yang menilai bahwa anak-anak usia akhir membutuhkan orang dewasa untuk membantu mereka meskipun pada dasarnya ingin melakukannya sendiri. Dukungan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini diperoleh secara nyata dari keluarga, guru, sahabat, hingga teman sekelas. Potensi adiksi video *game* ini diprediksi akan rendah apabila individu memiliki dukungan sosial yang tinggi. Menurut Hagen et al. (2005) anak dengan dukungan sosial yang rendah rentan mengalami penyimpangan perilaku maupun masalah sekolah lainnya hingga depresi.

Berkaitan dengan interaksi sosial, anak dengan potensi adiksi video *game* lebih banyak menarik diri secara *offline* di lingkungan sekitarnya. Masa pandemi covid-19 beberapa tahun kemarin, semakin memperkuat interaksi anak dengan gawai, tidak terkecuali penggunaan video *game*. Rutinitas yang sama sekali berbeda di saat pandemi telah mengurangi aktivitas anak untuk bermain di luar ruangan atau bermain dengan teman-teman sebayanya. Banyak anak menghabiskan sebagian besar waktunya di rumah saat orangtua mereka bekerja, sehingga tidak jarang orang tua menawarkan permainan video *game* sebagai alternatif kegiatan untuk anak. Di satu sisi, peran dukungan sosial orangtua dapat berdampak positif pada anak selain melakukan pengawasan terkait penggunaan teknologi seperti video *game*, orangtua dapat membantu anak untuk aktif berada di lingkungan sekitar misalnya seperti menyelesaikan masalah (Poole et al., 2013).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini peran orangtua lebih ditekankan sebagai salah satu sumber dukungan sosial nyata (*offline*) yang didapat anak dan

juga sebagai sosok yang dipersepsikan anak terkait penggunaan video game itu sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berminat untuk mengkaji pengaruh dukungan sosial offline serta persepsi mediasi orangtua terhadap penggunaan media oleh anak, yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya, guna melihat apakah hal tersebut dapat memprediksi rendahnya potensi anak mengalami adiksi video game.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengaruh dukungan sosial yang diterima anak dari lingkungan nyata (*offline*) serta persepsi orangtua terhadap mediasi penggunaan media terhadap potensi anak mengalami adiksi video game. Penelitian ini mengajukan tiga hipotesis, yaitu: pertama, terdapat pengaruh dukungan sosial *offline* terhadap potensi adiksi video game; kedua, terdapat pengaruh persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video game; dan ketiga, terdapat pengaruh gabungan antara dukungan sosial *offline* dan persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video game pada anak.

2. Metode

Rancangan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan accidental sampling, yakni metode non-probabilitas yang umum diterapkan dalam berbagai bidang penelitian, seperti ilmu kesehatan dan ilmu sosial. Teknik ini melibatkan pemilihan partisipan yang tersedia yang memenuhi kriteria (Wahab, 2021). Pengisian data dilakukan secara langsung pada siswa saat jam belajar di sekolah melalui pendampingan guru sekolah dan peneliti.

Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang berada pada rentang usia akhir masa kanak-kanak, yaitu sekitar 9 hingga 12 tahun. Terdapat 227 anak yang mengisi ketiga instrumen dalam penelitian ini, namun 7 diantaranya tergolong sebagai outliers sehingga datanya tidak digunakan dalam penelitian. Jumlah keseluruhan subjek dalam penelitian ini adalah 220 anak, yang terdiri atas 104 anak perempuan dan 116 anak laki-laki.

Instrumen penelitian untuk mengukur setiap variabel pada penelitian ini mencakup: pertama skala dukungan sosial *offline* yang disusun menggunakan teori Harter (2012) dengan sumber dukungan sosial yang diterima anak berasal dari orangtua, teman sebaya, dan guru. Dukungan sosial *offline* diukur menggunakan skala dari penelitian Hardianti dan Wimbarti (2021) yang terdiri dari 23 aitem dengan nilai reliabilitas Cronbach α semua indikator di atas 0.6. Salah satu contoh aitemnya berbunyi, "Saya mempunyai orang tua yang perhatian dengan perasaan saya."

Skala kedua tentang persepsi terhadap mediasi orangtua yang disusun berdasarkan teori Jiow et al. (2017) dengan melihat sudut pandang anak terkait mediasi yang dilakukan oleh orangtua tentang penggunaan media. Persepsi terhadap mediasi orangtua diukur menggunakan skala dari penelitian Dewi (2018) yang terdiri dari 30 aitem dengan nilai daya beda aitem dengan koefisien korelasi aitem total diantara 0.318 – 0.706 serta nilai reliabilitas Cronbach $\alpha = 0,924$. Satu contoh aitemnya adalah, "Orang tua mengajak saya membicarakan unsur kekerasan yang ada di dalam video games".

Kemudian yang ketiga skala potensi adiksi video game diukur melalui sembilan kriteria *the internet gaming disorder* berdasarkan pada DSM 5 (Lemmens et al., 2015). Skala potensi adiksi video game diukur melalui skala dari penelitian Dewi (2018) yang berjumlah 21 aitem, dengan nilai reliabilitas Cronbach $\alpha = 0,878$ dan juga nilai daya beda aitem dengan koefisien korelasi aitem total diantara 0.340 – 0.716. Salah satu aitemnya berbunyi, "Saya bermain game sepanjang malam hingga melupakan waktu tidur".

Terdapat tiga prosedur pada penelitian ini yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dari penelitian, selanjutnya analisis data. Tahap persiapan berawal dari penyiapan instrumen penelitian. Selanjutnya adalah penentuan lokasi penelitian dan jumlah dari subjek yang sesuai pada karakteristik yang sudah ditentukan juga perlu dipastikan. Setelah itu penyebaran instrumen penelitian dilakukan secara langsung pada tahap pelaksanaan. Tahap terakhir yaitu analisis data melalui bantuan program JASP menggunakan teknik analisis regresi berganda.

3. Hasil

Deskripsi Data Penelitian

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian diuraikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran umum. Berikut adalah tabel data demografi subjek dalam penelitian.

Tabel 1.

Data Demografi Subjek Penelitian

Kategori	Subkategori	Jumlah (n)	Percentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	116	52,73%
	Perempuan	104	47,27%
Usia	9 tahun	42	19,09%
	10 tahun	66	30,00%
	11 tahun	67	30,45%
	12 tahun	45	20,45%
Kelas	4 SD	64	29,09%
	5 SD	78	35,45%
	6 SD	78	35,45%
Total Responden		220	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat 220 subjek dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang berada pada akhir masa kanak-kanak, yaitu pada rentang usia 9 hingga 12 tahun. Kategori kelas didistribusikan secara relatif merata, dengan sebagian besar peserta berasal dari kelas 5 dan 6 SD.

Selanjutnya, data tersebut diklasifikasikan dan dikelompokkan ke dalam kategori skor rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan norma kategorisasi yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2.

Rentang Pengelompokan dan Formula Norma Kategorisasi Data

Kategorisasi Data	Formula	Dukungan Sosial Offline (X1)		Persepsi Mediasi Orangtua (X2)		Kecenderungan Adiksi Video Game (Y)	
		Norma	\sum Subjek	Norma	\sum Subjek	Norma	\sum Subjek
Rendah	$X < M - 1SD$	< 63	36	< 55	86	< 38	160
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	64 – 132	150	56 - 122	108	39 - 81	55
Tinggi	$M + 1SD = < X$	> 132	34	> 122	26	> 81	5
			220		220		220

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar (160 partisipan) tergolong memiliki potensi adiksi rendah. Kemudian dukungan sosial *offline* yang dirasakan anak sebagian besar dalam kategori sedang yaitu sebanyak 150 anak. Selanjutnya, subjek dalam penelitian ini paling banyak mempersepsikan mediasi orang tua terkait penggunaan *game* yang dilakukan dalam kategori sedang sejumlah 108 anak. Selain kategorisasi data berdasarkan norma, pada penelitian ini juga terdapat data yang dianalisis berdasarkan demografinya, yaitu:

1. Frekuensi subjek berdasarkan jenis kelamin

Setelah dilakukan pengelompokan dengan menggunakan bantuan program JASP, diketahui bahwa jumlah subjek laki-laki sedikit lebih banyak daripada subjek perempuan yaitu 116 anak laki-laki (52.73%) dan 104 anak perempuan (47.27%).

Tabel 3.

Hasil Uji-t Berdasarkan Jenis Kelamin

Variabel	Nilai rata-rata	Nilai t	p
Dukungan sosial <i>offline</i>	L:69.69 P:69.89	5899.500	0.779
Persepsi mediasi orang tua	L:66.21 P:68.135	5394.000	0.176
Potensi adiksi video <i>game</i>	L:43.76 P:42.02	7349.500	0.005

Merujuk pada Tabel 3, melalui uji perbandingan dengan *Independent sample t-test* terlihat adanya perbedaan potensi adiksi video *game* dan persepsi pada mediasi orang tua berdasarkan jenis kelamin, sementara tidak ditemukan perbedaan yang signifikan pada variabel dukungan sosial *offline*. Data tersebut menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung memiliki skor rata-rata lebih tinggi dalam potensi adiksi video *game* dibandingkan anak perempuan, namun persepsi mereka terhadap mediasi orang tua justru lebih rendah dibandingkan anak perempuan.

2. Frekuensi subjek berdasarkan usia

Penelitian ini melibatkan 220 anak berusia antara 9 hingga 12 tahun yang bersekolah di kelas 4 sampai kelas 6 Sekolah Dasar. Berdasarkan distribusi usia, terdapat 12 anak berusia 9 tahun, 40 anak berusia 10 tahun, 104 anak berusia 11 tahun, dan 64 anak berusia 12 tahun. Hasil analisis menggunakan uji One-Way Anova menunjukkan bahwa ketiga variabel dalam penelitian ini mengalami perbedaan yang signifikan berdasarkan kelompok usia, sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4.
Uji One-Way ANOVA Berdasarkan Usia Subjek

Variabel	Usia	Mean	Nilai F	Sig.(p)
Dukungan sosial <i>offline</i>	9	75.083	2.634	0.051
	10	69.625		
	11	69.596		
	12	68.950		
Persepsi mediasi orangtua	9	80.333	8.552	<0.001
	10	69.828		
	11	64.760		
	12	64.975		
Potensi adiksi video game	9	46.917	3.780	0.011
	10	43.438		
	11	42.192		
	12	42.925		

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa pada ketiga variabel memiliki perbedaan yang signifikan jika ditinjau dari aspek usia, diketahui bahwa semakin muda usia anak, nilai rata-rata dukungan sosial *offline*, persepsi mediasi orangtua, dan potensi adiksi video game-nya lebih tinggi.

3. Frekuensi subjek berdasarkan durasi bermain game

Pada penelitian ini, durasi bermain game diklasifikasikan ke dalam empat kategori: kurang dari satu jam, lebih dari satu jam, lebih dari dua jam, dan lebih dari tiga jam. Distribusi peserta berdasarkan kategori tersebut menunjukkan bahwa 83 anak bermain game satu jam kurang, 80 anak bermain lebih dari satu jam, 33 anak bermain lebih dari dua jam, dan 24 anak bermain lebih dari tiga jam. Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan analisis menggunakan uji One-Way ANOVA untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan pada variabel-variabel yang diteliti berdasarkan durasi bermain game. Hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5.
Hasil Uji One-Way ANOVA Berdasarkan Durasi Bermain Game

Variabel	Durasi	Mean	Nilai F	Sig.(p)
Dukungan sosial <i>offline</i>	< satu jam	70.145	0.741	0.528
	> satu jam	70.200		
	> dua jam	68.273		
	> tiga jam	69.250		
Persepsi mediasi orangtua	< satu jam	69.060	1.282	0.281
	> satu jam	66.375		
	> dua jam	64.939		
	> tiga jam	65.917		
Potensi adiksi video game	< satu jam	41.205	10.804	<0.001
	> satu jam	42.925		
	> dua jam	44.606		
	> tiga jam	46.750		

Data dalam Tabel 5 mengindikasikan bahwa hanya variabel potensi adiksi yang menunjukkan perbedaan signifikan berdasarkan lamanya waktu bermain video game. Semakin panjang durasi bermain, semakin tinggi pula rata-rata skor potensi adiksi video game.

Hasil Analisis Regresi

Penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan metode regresi linier berganda. Sebelum menguji hipotesis, ada tiga asumsi dasar yang harus terpenuhi dalam model regresi linier berganda, yaitu: (1) asumsi normalitas, (2) asumsi tidak terjadi heteroskedastisitas, dan (3) asumsi bebas dari multikolinearitas.

Studi ini kemudian dianalisis dengan beberapa metode regresi linier. Sebelum menguji hipotesis, ada tiga asumsi dasar yang harus dipenuhi dengan beberapa model regresi linier.

1. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Jarque-Bera* (JB), merupakan metode yang banyak digunakan untuk menilai kenormalan dalam analisis statistik. Metode ini sangat efektif untuk mendeteksi distribusi simetris dengan ekor sedang hingga panjang dan distribusi yang sedikit miring dengan ekor panjang (Thadewald & Büning, 2007).

Tabel 6.

Uji Normalitas Jarque-Bera

Transformasi	<i>Jarque-Bera Test</i>	<i>P-value</i>
Sebelum	7.987	0.0184
Sesudah	5.202	0.0742

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji normalitas menunjukkan nilai sebesar 7.987 dengan *p-value* 0.018, yang mengindikasikan bahwa distribusi residual belum memenuhi asumsi normalitas karena *p-value* berada di bawah ambang batas 0.05. Untuk mengatasi masalah ini, dilakukan transformasi logaritmik terhadap seluruh variabel, baik independen maupun dependen, kemudian dilakukan analisis regresi kembali menggunakan data yang telah ditransformasikan. Setelah transformasi, uji Jarque-Bera menghasilkan *p-value* sebesar 0.0742, yang menunjukkan bahwa residual telah terdistribusi secara normal.

2. Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa tidak ada masalah dengan beberapa linieritas antara dua variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu dukungan sosial *offline* dan persepsi terhadap mediasi orangtua. Nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) untuk dukungan sosial adalah 1.036 ($VIF < 10$), dan untuk mediasi orangtua juga 1.036 ($VIF < 10$).

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *White*. Uji *White* umumnya digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas (Hanifah et al., 2015; Mokosolang et al., 2015). Hasil uji *White* menunjukkan adanya indikasi heteroskedastisitas karena nilai *p-value* diperoleh sebesar 0.0064 (yang lebih kecil dari 0.05). Untuk mengatasi masalah heteroskedastisitas maka diterapkanlah analisis regresi dengan *robust standard error*. Analisis ini merupakan uji regresi yang lebih tahan terhadap data yang memiliki varians yang tidak konstan (heteroskedastis).

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 7.

Data Hasil Regresi Berganda

	F	t	R ²	P
Pengaruh dukungan sosial terhadap adiksi		-2.218	0.015	0.028
Pengaruh mediasi orangtua terhadap adiksi		3.590	0.050	< .001
Pengaruh dukungan sosial dan mediasi orangtua terhadap adiksi	7.690		0.066	< .001

Berdasarkan hasil uji regresi berganda yang disajikan pada Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima, yaitu terdapat pengaruh signifikan antara dukungan sosial *offline* terhadap potensi adiksi video game ($t = -2.218$; $p < 0.05$). Hal ini berarti bahwa dukungan sosial *offline* semakin besar diterima anak, maka semakin rendah potensi mereka terhadap adiksi video game. Sebaliknya, semakin kecil menerima dukungan sosial *offline*, maka potensi adiksi video game anak semakin tinggi. Hasil uji regresi juga menunjukkan bahwa hipotesis kedua diterima, yakni ada pengaruh yang signifikan antara persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video game ($t = 3.590$; $p < 0.001$). Semakin tinggi persepsi anak terhadap mediasi orangtua, maka semakin besar potensi mereka untuk mengalami adiksi video game. Sebaliknya, semakin rendah persepsi mediasi orang tua, maka potensi adiksi video game anak semakin rendah pula. Hipotesis ketiga, yang menyatakan adanya pengaruh signifikan antara dukungan sosial *offline* dan persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video game juga diterima ($F = 7.690$; $p < 0.001$). Hasil analisis menunjukkan bahwa kontribusi efektif dukungan sosial *offline* terhadap potensi adiksi video game adalah sebesar 1,5%, sementara kontribusi persepsi mediasi orangtua sebesar 5%. Secara keseluruhan, kedua variabel independen tersebut berkontribusi 6,6% terhadap variabel dependen, sementara 93,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini.

4. Pembahasan

Dukungan sosial *offline* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap potensi adiksi video game, dengan kata lain dukungan sosial *offline* dapat mengurangi potensi adiksi video game pada anak usia akhir. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya mengenai peran dukungan sosial dalam potensi adiksi. Misalnya, penelitian Hong et al. (2021) yang menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara dukungan sosial dan adiksi internet. Pada penelitian Hong et al. (2021) tersebut dijelaskan bahwa keterbukaan diri online dan sumber psikologi positif memediasi korelasi antara dukungan sosial dan adiksi internet di bawah kerangka teori afirmasi diri. Subjek dalam penelitian tersebut terbukti lebih stabil dan konsisten karena memiliki dukungan sosial yang cukup, sehingga mereka tidak lari dari masalah di kehidupan nyata. Temuan dari penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa dukungan sosial efektif dalam menurunkan kesepian dan perasaan depresi pada subjek. Artinya bahwa secara emosional dukungan sosial dapat menjadi faktor proteksi dari terjadinya gangguan adiksi internet.

Penelitian Hardianti dan Wimbarti (2021) juga menemukan hasil serupa, yang menunjukkan rendahnya dukungan sosial *offline* berpengaruh langsung terhadap

meningkatnya kecenderungan adiksi video game pada anak. Tidak hanya pada anak, dikalangan remaja pun juga terbukti bahwa dukungan sosial *offline* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap potensi kecanduan video game (Fitri et al., 2018; Rachmawati, 2019; Kurniawan et al., 2021). Selanjutnya Tham et al. (2020) menyatakan bahwa perilaku *game* yang bermasalah berhubungan secara signifikan dengan menurunnya dukungan sosial di dunia nyata tetapi justru menaikkan dukungan sosial pada situasi *game* online. Perilaku *game* yang bermasalah sangat dekat dengan depresi dan kecemasan. Salah satu cara yang dapat meminimalisir munculnya dampak dari perilaku *game* yang bermasalah tersebut adalah menjaga hubungan yang baik dengan sumber dukungan sosial di dunia nyata (Tham et al., 2020).

Riset ini juga menunjukkan bahwa mediasi orangtua memiliki efek positif yang signifikan terhadap potensi adiksi video *game*. Hasil menunjukkan bahwa mediasi orang tua saat anak menggunakan internet dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor seperti usia orangtua, pendidikan, jumlah anak, dan pola penggunaan internet anak juga mempengaruhi strategi mediasi (Puspita et al., 2022). Usia anak dan persepsi orangtua terhadap pengaruh media merupakan prediktor utama (Puspita et al., 2022; Ratnaningtyas et al., 2023). Mediasi orangtua dapat mengurangi dampak negatif penggunaan internet, termasuk perilaku eksternalisasi pada anak usia dini (Ratnaningtyas et al., 2023) dan kecanduan internet pada remaja (Pratiwi & Afiatin, 2021).

Sikap dan perilaku orangtua terhadap penggunaan media dipengaruhi oleh persepsi orangtua mengenai media tersebut. Sebagai contoh, orang tua memiliki persepsi yang negatif terhadap kekerasan di dalam video *game* akan melarang anaknya untuk bermain *game* tersebut, tetapi orang tua yang memiliki anggapan bahwa video *game* itu dapat meningkatkan kreativitas anak dalam memecahkan masalah maka akan mendukung anak untuk bermain *game*. Terkait hal ini, pengaruh positif yang ditemukan dalam penelitian ini mengenai persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video *game* pada anak mungkin disebabkan oleh pandangan orangtua yang positif terhadap pengaruh media, dalam hal ini video *game* yang dimainkan oleh anak, yang pada gilirannya justru memperkuat potensi adiksi video *game* pada anak.

Menurut Jiow et al. (2017), terdapat beberapa dimensi yang membentuk persepsi mediasi orangtua yaitu aktivitas *gatekeeping*, *discursive*, *investigative*, dan *diversionsary*. Proses mediasi yang dilakukan orangtua dalam rangka melarang atau memperbolehkan anak untuk bermain *game* dengan menggunakan otoritasnya termasuk dalam aktivitas *gatekeeping*. Orangtua sepenuhnya memberikan aturan yang harus ditaati anak terkait penggunaan video *game* tersebut. Artinya bahwa sudut pandang orang tua mengenai *game* yang dimainkan anaknya akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas *gatekeeping* ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sinaga (2020), yang menyatakan bahwa dimensi mediasi orangtua terhadap penggunaan internet oleh anak belum membentuk suatu kesatuan yang utuh. Pada penelitian tersebut dipaparkan bahwa potensi adiksi video *game* pada anak dapat mengalami peningkatan atau penurunan tergantung dari bagaimana orang tua memberikan mediasi *gatekeeping* tersebut. Aktivitas *gatekeeping* mencakup aturan orangtua yang disepakati bersama anak terkait penggunaan video *game*, misalnya seperti berapa lama bermain, pada saat apa boleh bermain video *game*, dan sebagainya. Artinya bahwa orang tua sepenuhnya sadar bahwa bermain video *game* merupakan kebutuhan anak, sehingga orang tua memberikan aturan dan batasan tertentu tetapi tetap memperbolehkan anak untuk bermain video *game*.

Selain dimensi *gatekeeping*, aktivitas *investigative* juga menjadi dimensi lain dari persepsi mediasi orangtua. Aktivitas ini mencakup pencarian informasi yang terkait dengan kegiatan bermain anak, misalnya seperti melihat klasifikasi genre (Adwitiya, 2020). Tipe orangtua yang restriktif menggunakan aktivitas ini sebagai cara yang membantu mereka dalam memahami konten *game* apa yang boleh atau tidak boleh dimainkan serta untuk menilai apakah aturan bermain sudah diterapkan secara efektif atau tidak. Tipe orangtua yang menggunakan mediasi aktif seperti co-play, akan menggunakan aktivitas ini untuk dapat mempererat hubungan orangtua dengan anak-anaknya. Ini berarti bahwa cara orangtua memandang *game* berhubungan dengan tingkat potensi adiksi video *game* pada anak, baik yang tinggi maupun rendah.

Riset-riset terdahulu mengenai mediasi orangtua dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keterampilan orangtua dalam berinternet, perkembangan anak, pengendalian diri yang dirasakan, dan sikap terhadap internet. Di Malaysia, tiga dimensi mediasi orangtua yang sering digunakan adalah active, restrictive, dan co-use/penggunaan bersama (Hassan et al., 2021). Selain itu, penelitian tentang mediasi orang tua terkait akses internet pada anak-anak dan remaja di Indonesia dan Malaysia mengungkap beragam strategi yang digunakan orangtua. Mediasi aktif (*active mediation*) dan pembatasan khusus konten umum (*content-specific restrictions*) sering digunakan, sementara penggunaan bersama (*co-use*), pembatasan umum (*general supervision*), dan pengawasan (*supervision*) kurang lazim digunakan (Sinaga, 2020), Ibu yang sering menghabiskan lebih banyak waktu dengan anak-anak, menerapkan kelima strategi mediasi, khususnya mediasi aktif terkait penggunaan dan keamanan internet (Pristinella & Desiyanti, 2021).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial *offline* dan persepsi mediasi orangtua berpengaruh terhadap potensi adiksi video *game*. Dukungan sosial *offline* terbukti berpengaruh negatif, yang berarti bahwa dukungan dari lingkungan nyata secara signifikan dapat menurunkan potensi adiksi video *game* pada anak. Selain itu, persepsi mediasi orangtua juga berpengaruh terhadap potensi adiksi, namun dalam penelitian ini pengaruhnya bersifat positif. Hal ini kemungkinan disebabkan karena dimensi-dimensi dalam persepsi mediasi orangtua belum terintegrasi secara menyeluruh. Berbagai faktor yang mempengaruhi pandangan orangtua terhadap penggunaan *game* mungkin turut menentukan apakah potensi adiksi video *game* pada anak menurun atau justru meningkat.

Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh dukungan sosial *offline* dan persepsi mediasi orangtua terhadap potensi adiksi video *game*, namun belum mampu mengidentifikasi jenis persepsi mediasi orangtua yang secara spesifik mempengaruhi potensi tersebut. Sebagai contoh, orangtua yang menerapkan mediasi aktif mungkin akan bermain *game* bersama anak sembari memberikan penjelasan mengenai aturan atau batasan yang disepakati. Bentuk mediasi seperti ini justru dapat meningkatkan potensi adiksi, karena anak merasa mendapat dukungan dari orangtua untuk bermain *game*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengidentifikasi jenis mediasi orangtua yang efektif dalam menurunkan potensi adiksi video *game*.

Referensi

- Agustin, D. M., Seprianti, A., Khoirani, K., Akbar, M. R., Alrefi, A., & Akbari, A. (2024). Online Game Addiction Behavior in Generation Z. *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 4(2), 191-202. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v4i2.107>
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419-426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Dens, N., De Pelsmacker, P., & Eagle, L. (2007). Parental attitudes towards advertising to children and restrictive mediation of children's television viewing in Belgium. *Young Consumers*, 8(1), 7–18. <https://doi.org/10.1108/17473610710733730>
- Dewi, P. A. (2018). Peran adiksi video game terhadap agresivitas yang dimoderatori oleh persepsi terhadap mediasi orangtua pada masa anak-anak akhir di Yogyakarta [Thesis, Universitas Gadjah Mada]. /etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/154755
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Habibi, N. M. (2022). Dampak negatif online game terhadap remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30-35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Hagen, K. A., Myers, B. J., & Mackintosh, V. H. (2005). Hope, social support, and behavioral problems in at-risk children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 75(2), 211–219. <https://doi.org/10.1037/0002-9432.75.2.211>
- Hanany, R. N. T., Nadjamuddin, L., Fakhri, N., & Buchori, S. (2023). Sensation seeking, regulasi emosi dan bermain violent video game pada remaja. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 156-162. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12333>
- Hanifah, N., Herrhyanto, N., & Agustina, F. (2015). Penerapan metode weigthed least square untuk mengatasi heteroskedastisitas pada analisis regresi linear. *Jurnal EurekaMatika*, 3(1), 105-114.
- Hanifa, S. (2021). *Analisis pengaruh teknologi terhadap anak usia dini*. <https://retizen.republika.co.id/posts/21419/analisis-pengaruh-teknologi-terhadap-anak-usia-dini>
- Hardianti, H., & Wimbarti, S. (2021). Kesepian sebagai mediator antara dukungan sosial dengan kecenderungan adiksi video game pada anak. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 4(2), 130–142. <https://doi.org/10.36341/psi.v4i2.1537>
- Harter, S. (2012). *Social support scale for children: Manual and questionnaires*. University of Denver.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3390333/>
- Hassan, H. M., Salleh, M. A. M., & Ahmad, A. L. (2021). Kelebihan digital dan mediasi ibu bapa terhadap penggunaan internet remaja di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(8), 121-132. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i8.914>
- Hong, M., Dyakov, D. G., & Zheng, J. (2021). The influence of self-identity on social support, loneliness, and internet addiction among Chinese college students. *Journal of Psychology in Africa*, 31(3), 242–247. <https://doi.org/10.1080/14330237.2021.1927353>
- Ismail, A. D., Mansor, S. N., & Mansor, S. N. (2020). Kesan permainan video terhadap perkembangan kanak-kanak [Effects of video games against child development]. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (e-ISSN: 2600-9080)*, 3(1), 107-118.
- Jiow, H. J., Lim, S. S., & Lin, J. (2017). Level up! Refreshing parental mediation theory for our digital media landscape. *Communication Theory*, 27(3), 309–328. <https://doi.org/10.1111/comt.12109>

- Kirwil, L. (2009). Parental mediation of children's internet use in different European Countries. *Journal of Children and Media*, 3(4), 394–409. <https://doi.org/10.1080/17482790903233440>
- Knoetze, J. S. (2012). An emotional awareness program for children in middle childhood, for utilization in educational system (*Thesis, University of Pretoria*).
- Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi sosial remaja pecandu game online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110–115. <https://doi.org/10.31934/MPPKI.V4I1.1395>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Mokosolang, C., Prang, J., & Mananohas, M. (2015). Analisis heteroskedastisitas pada data cross section dengan white heteroscedasticity test dan weighted least squares. *d'Cartesian: Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 4(2), 172-179. <https://doi.org/10.35799/DC.4.2.2015.9056>
- Nadiya, A., Izzah, F. U., Bahri, F. P., Sari, T. M., & Jadidah, I. T. (2024). Analisis pengaruh game online terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 3(01), 54-64. <https://doi.org/10.62668/jimr.v3i01.879>
- Poole, E., Eiríksdóttir, E., Miller, A., Xu, Y., Catrambone, R., & Mynatt, E. (2013). Designing for spectators and coaches: Social support in pervasive health games for youth. *Proceedings of the ICTs for Improving Patients Rehabilitation Research Techniques*. <https://doi.org/10.4108/icst.pervasivehealth.2013.252157>
- Pratiwi, R., & Afiatin, T. (2021). Peranan mediasi orang tua terhadap kecanduan internet pada remaja: Harga diri sebagai mediator. *Jurnal Psikologi Sosial*, 19(1), 69-75. <https://doi.org/10.7454/JPS.2021.08>
- Pristinella, D., & Desiyanthi, R. (2021). Gambaran Parental Mediation Ibu pada Pengguna Internet Usia Remaja. *MANASA*, 10(2), 107-120. <https://doi.org/10.25170/manasa.v10i2.2966>
- Puspita, I., Priandana, K., Hardhienata, M. K. D., Morley, P. J., Asfarian, A., & Alatas, H. (2022). Pembangunan model jaringan syarat tiruan untuk memprediksi kecenderungan tipe mediasi orang tua terhadap penggunaan internet oleh anak. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 9(1), 47-57. <https://doi.org/10.29244/jika.9.1.47-57>
- Putra, A. N. R., & Tricahyono, D. (2020). Pengaruh stres dan kecanduan video game terhadap prestasi akademik (Studi kasus mahasiswa Universitas Telkom). *eProceedings of Management*, 7(2), 1-12.
- Rahman, M. H., Kencana, R., & NurFaizah, S. P. (2020). *Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini: Panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktisi PAUD*. Edu Publisher.
- Rachmawati, P. (2019). Pengaruh motivasi bermain game online mmorpg dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja di Tangerang. *TAZKIYA: Journal of Psychology*. <https://doi.org/10.15408/TAZKIYA.V6I1.11012>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Ratnaningtyas, L., Supriyono, S., & Ishaq, M. (2023). Pengaruh mediasi orang tua pada penggunaan media digital terhadap perilaku eksternalisasi anak usia dini. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(5), 362-372. <https://doi.org/10.17977/um065v3i52023p362-372>
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media & Society*, 13(6), 945–962. <https://doi.org/10.1177/1461444810388025>

- Sihaloho, M. S., Suwu, E. A., & Mumu, R. (2020). Kajian game online terhadap anak di bawah umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi kasus pada anak di bawah umur 12 tahun). *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 13(1), 1–12.
- Sinaga, N. C. (2020). Study deskriptif kuantitatif gambaran parental mediation terhadap anak dalam menggunakan internet (*Doctoral dissertation*, Widya Mandala Catholic University Surabaya).
- Syukaisih, S., Maharani, R., Hidayati, A., Amalia, R., & Rasyid, Z. (2022). Determinan perilaku orang tua terhadap pengawasan dalam penggunaan gadget pada anak usia 7–12 tahun di RT 02 RW 02 Dusun Wonosri Barat Desa Koto Tinggi Pasir Pengaraian. *Al-Tamimi Kesmas: Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health Sciences)*, 11(2), 174-185. <https://doi.org/10.35328/kesmas.v11i2.2302>
- Thadewald, T., & Büning, H. (2007). Jarque–Bera test and its competitors for testing normality—a power comparison. *Journal of applied statistics*, 34(1), 87-105. <https://doi.org/10.1080/02664760600994539>
- Tham, S. M., Ellithorpe, M. E., & Meshi, D. (2020). Real-world social support but not in-game social support is related to reduced depression and anxiety associated with problematic gaming. *Addictive Behaviors*, 106, 106377. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106377>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wahab, A. (2021). Sampling dalam penelitian kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 4(1), 38-45.
- Witjaksono, A., & Sari, D. P. (2021). Gambaran durasi bermain video game dan tajam penglihatan pada anak usia sekolah di Warnet Go Net. *Jurnal Sehat Masada*, 15(2), 251-257. <https://doi.org/10.38037/JSM.V15I2.221>