

Peran *Self-Esteem* sebagai Mediator pada Hubungan *Parental Rejection* dan *Internet Gaming Disorder* di Kalangan Remaja

Odilia Angeline Jofan Wijaya¹, Naomi Soetikno¹, Sri Tiatri¹

[1] Universitas Tarumanagara, Indonesia.

Abstract

Internet gaming is the recreational medium most commonly used by society today but it can be developed into one of the disorders with the term internet gaming disorder. It is noted that the prevalence of IGD among adolescents is 19.9% in England and 17% in China. Indonesia's media covers news of violations related to excessive internet gaming, including stealing, dropping out of school, causing fires, and stealing money from orphanages. One of the protective factors of IGD is the role of parents. Rejection from parents can have an impact on a person's low self-esteem. Lower self-esteem makes a person vulnerable to engage in risky behavior such as internet gaming disorder (IGD). This study aims to look at the role of self-esteem as a mediator in the relationship between parental rejection (PR) and indications of internet gaming disorder (IGD) among adolescents. This research is a correlational quantitative study with 116 participants aged 18-20 years, actively playing internet gaming in the past year, and having an IGD indication based on the cut-off score of the measuring instrument. PR was measured using the Adult Parental Acceptance-Rejection Questionnaire (Adult PARQ): Father and Mother-Short Form, self-esteem using the Rosenberg Self-Esteem Scale, and IGD using the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10). The research model uses the Process Macro statistical analysis. The results showed that parental rejection predicts the IGD, so the higher the rejection, the greater the IGD owned by the participants. In addition, self-esteem was not proven as a mediator in the relationship between parental rejection and IGD.

Keywords: Internet Gaming Disorder; Rejection; Self-Esteem

Article Info

Artikel History: Submitted: 2024-04-05 | Published: 2025-03-30

DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v15i1.9961>

Vol 15, No 1 (2025) Page: 235 - 250

(*) Corresponding Author: Odilia Angeline Jofan Wijaya, Universitas Tarumanagara, Indonesia, Email: odilia.717212014@stu.untar.ac.id



Ini adalah artikel akses terbuka yang disebarluaskan di bawah ketentuan [Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), yang mengizinkan penggunaan, penyebaran, dan reproduksi tanpa batasan di media mana pun dengan mencantumkan karya asli secara benar.

PENDAHULUAN

Internet gaming merupakan medium rekreasi yang paling umum digunakan masyarakat saat ini (Pontes et al, 2019). Internet gaming menawarkan berbagai fitur menarik sehingga pemain internet gaming memiliki berbagai alasan untuk aktif bermain misalnya mengembangkan kemampuan, untuk hiburan, medium bersosialisasi atau untuk melakukan kompetisi dengan lawan main (Beranuy et al, 2013; Demetrovics et al, 2011). Selama bermain gaming, pemain dimungkinkan memperoleh rekognisi, tantangan maupun penghargaan (Kuss, 2013) sehingga permainan tidak menjadi membosankan. Akan tetapi, selaras dengan perkembangan internet gaming yang semakin besar, American Psychiatric Association telah memasukkan internet gaming sebagai salah satu gangguan yang disebut dengan Internet Gaming Disorder (IGD) ke dalam section 3 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V) edisi 5 yang memerlukan riset lebih lanjut (APA, 2013). Dalam pembaharuan DSM 5 (APA, 2013) menjadi DSM-5 TR (APA, 2022), IGD masih masuk ke dalam bagian conditions for further study.

Saat ini Indonesia Indonesia tengah berada dalam situasi pandemi covid-19 dan pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Pemberlakuan kebijakan ini menjadi kesempatan bagi masyarakat untuk memanfaatkan internet dalam beraktifitas. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Pengguna Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa penetrasi penggunaan internet meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2018, penetrasi internet sebesar 64.80%, meningkat di tahun 2019 2 hingga 2020 menjadi 73.70%, dan pada tahun 2021-2022 menjadi 77.02%. Internet dimanfaatkan secara beragam misalnya untuk bermain internet gaming, media sosial, sampai conference meeting. Bermain internet gaming dianggap gangguan (IGD) apabila setidaknya menimbulkan dampak negatif baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Misalnya muncul sikap agresi fisik, verbal, anger dan hostility (T'ng et al., 2019) dan munculnya gangguan tidur yakni insomnia (Fazeli et al, 2020). Dirangkum dari berbagai studi yang berkembang, prevalensi rata-rata IGD kini diperkirakan 4,7% di berbagai negara dengan kisaran 0,7% hingga 15,6%, serupa di negara-negara Asia dan Barat, serta tampaknya lebih sering terjadi pada remaja dan pria dewasa muda (APA, 2022). Pada kalangan remaja, prevalensi IGD bervariasi di berbagai negara, misalnya 19,9% di Inggris (Fam, 2018) dan 17,0% di China (Liao et al., 2020). Adapun, informasi prevalensi IGD kemudian dirincikan menjadi 13,5% untuk siswa sekolah menengah di Guangzhou dan Chengdu (Yu et al., 2021) dan 13% untuk siswa sekolah menengah di Shanghai and Xi'an (Yang et al., 2020). Hal ini menunjukkan pemanfaatan internet untuk gaming dapat membawa keuntungan seperti media hiburan dan kerugian dalam bentuk gangguan.

Di Indonesia, media massa meliput kasus-kasus yang menunjukkan perilaku melanggar hukum akibat IGD. Pada tanggal 28 Juli 2020, seorang remaja laki-laki berusia 18 tahun ditangkap aparat kepolisian karena aksi pencurian motor yang dilakukannya bersama rekannya untuk menunjang bermain game online (Cipta, 2020). Pada Maret 2021, media detiknews (Pradana, 2021) merekam kejadian dua pelajar SMP di kota Cimahi berhenti sekolah satu tahun karena harus 3 menjalani perawatan dan pemulihan Kesehatan jiwa bersama psikiater akibat kecanduan game online. Berselang dua bulan, pada Mei 2021 media Liputan6.com, diketahui adanya aksi seorang remaja kelas 2 SMP yang membakar kasur tetangga hingga sebabkan kebakaran ditahan oleh pihak kepolisian (Hafidha, 2021). Kronologis kejadian adalah sang remaja masuk ke dalam rumah tetangga untuk mencuri. Akan tetapi, karena tidak mendapatkan uang yang diinginkan, akhirnya remaja tersebut membakar kasur sampai menyebabkan kebakaran. Kemudian, tiga bulan

kemudian, media detiknews (Harianto, 2021) melaporkan bahwa sebanyak dua pelajar ditangkap oleh pihak kepolisian akibat aksi pencurian uang di panti asuhan. Salah satu pelaku adalah anak asuh di panti tersebut dan bekerja sama dengan temannya. Total uang yang diperoleh setelah 10 kali mencuri adalah Rp 102 juta. Hasil pencurian dipergunakan untuk game online, membeli hp dan membeli sepeda motor. Masih dengan kasus serupa, Liputan6.com turut merekam adanya penanganan di Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat pada empat remaja yang kecanduan internet gaming (Liputan6.com, 2021). Contoh kasus yang terekam dalam berbagai liputan media massa menunjukkan kondisi serius yang terjadi sebagai hasil dari internet gaming disorder di Indonesia.

Internet gaming disorder (IGD) merupakan aktivitas bermain internet games secara berlebihan dan menunjukkan adanya dampak patologi sebagaimana dirincikan menjadi preokupasi, toleransi, withdrawal, persistence, escape, problems, deception, displacement, dan muncul berbagai konflik (Kuss et al., 2016; Lemmens et al., 2015; Petry & O'Brien, 2013). Pemilihan istilah IGD di dalam DSMV merupakan hasil kesepakatan dari multidisciplinary expert workgroup (Petry & O'Brien, 2013). Sebelumnya, keterlibatan patologis dalam aktivitas permainan game memiliki beragam istilah seperti pathological gaming atau game addiction (Lemmens et al., 2015). Istilah pathological gaming atau game addiction mengacu pada keterlibatan yang terus menerus, berulang, dan berlebihan dengan permainan game yang tidak mampu dikendalikan walaupun muncul masalah (Lemmens et al, 2009). Meskipun DSM-V menggunakan label "Internet" pada IGD, namun sebenarnya IGD juga dapat melibatkan permainan komputersasi non-internet walaupun penelitian lebih banyak berfokus pada game yang berbasis internet (Lemmens et al., 2015). Maka dari itu, definisi IGD dalam penelitian ini adalah permainan internet gaming yang terus menerus, berulang, dan berlebihan serta menunjukkan adanya dampak patologis dalam kehidupan.

Dari hasil penelitian terdahulu, setidaknya ditemukan bahwa sekitar 2,03% dari 639 responden mengalami IGD dengan rata-rata usia yakni 19,9 tahun (Siste et al, 2021). Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terkait penggunaan internet gaming (Novrialdy, 2019) karena remaja merupakan masa yang kompleks karena melibatkan adanya ketidakstabilan diri sehingga mudah terjerumus ke dalam hal-hal baru dan beresiko (National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2019). Remaja merupakan individu yang berada pada rentang usia 11 hingga 19 atau 20 tahun (Papalia & Martorell, 2014). Remaja yang terindikasi IGD setidaknya memenuhi lima dari sembilan karakteristik dalam waktu 12 bulan, antara lain preokupasi (memikirkan aktifitas game terus menerus walau telah berhenti bermain), withdrawal symptoms (marah, cemas, atau sedih ketika permainan dihentikan), toleransi durasi main meningkat, lack of control, kehilangan minat atau hobi di dunia nyata (relationship, previous hobbies), continued excessive use walaupun mengetahui adanya masalah psikososial, membohongi orang sekitar tentang durasi bermain, escape atau relieve negative mood, membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau pendidikan karena berpartisipasi dalam game (Gentile et al., 2017).

PPKM yang diterapkan pemerintah mendorong banyak aktivitas yang dilakukan dari rumah baik oleh orangtua maupun anak. Akibatnya, orangtua jadi lebih mendapat ruang untuk berinteraksi dengan anak, namun di sisi lain, aktivitas semakin banyak menggunakan internet. Interaksi dapat menjadi lebih intens atau lebih merenggang. Kondisi ini menarik untuk dibahas terutama tidak banyak yang meneliti keterkaitan familial factor dan IGD. Anak memiliki persepsi tersendiri apakah ia diterima atau ditolak oleh orangtuanya. Penerimaan dari orangtua dapat mendorong terjadi aktivitas bersama dan

pertumbuhan psikologis yang baik. Namun, penolakan dari membuat anak menjadi memiliki jarak emosional dengan orangtua. Persepsi penolakan atau parental rejection (PR) dikonsepsikan sebagai perilaku yang ditunjukkan orangtua kepadanya dalam bentuk penolakan sejak individu masih kecil (Rohner, et al., 2005; Rohner, 2004; Rohner, 1980). Maka, PR mengacu pada tidak adanya atau penarikan perasaan hangat pada anak dengan adanya berbagai perilaku dan emosi yang menyakitkan secara fisik dan psikologis.

Berdasarkan hasil pencarian studi sebelumnya, diketahui bahwa IGD dapat diprediksi melalui intrapersonal factor seperti adverse childhood experience terutama melalui psychological distress (Shi et al., 2020; Grajewski & Dragan, 2020, Kircaburun et al., 2019) maupun interpersonal factor seperti keluarga (Throuvala et al., 2019). Temuan ini menunjukkan bila data empiris yang tersedia lebih banyak jika membahas IGD melalui interaksinya dengan intrapersonal factor tetapi tidak 5 pada interpersonal factor. Studi terdahulu yang membahas kombinasi hubungan antara familial factor yang didefinisikan sebagai parental acceptance-rejection (PAR) dengan IGD, menemukan adanya mediasi core self-evaluation dalam hubungan (Throuvala et al., 2019). Selain itu, studi longitudinal menemukan bahwa parental rejection berhubungan dengan IGD melalui anxiety sebagai mediator (Zhu & Chen, 2021). Namun, sejauh pengetahuan peneliti, hanya studi tersebut yang membahas keterhubungan antara familial factor melalui variabel PR, personal factor, dan IGD.

Interaksi yang terjalin di antara orangtua dan anak akan membentuk tingkah laku anak (Heng et al., 2020). Penolakan dari orangtua pada anak dapat berimplikasi pada rendahnya self-esteem individu di kemudian hari (Rohner, 1980). Rosenberg (dalam Roth et al, 2008) mencirikan individu dengan self-esteem yang tinggi yakni menganggap dirinya berharga, tetapi self-esteem rendah bercirikan individu kurang menghormati dirinya sendiri, menganggap dirinya tidak layak, tidak memadai, atau sangat kurang sebagai pribadi. Beberapa penelitian menemukan bahwa self-esteem yang rendah berhubungan dengan IGD bahkan menjadi mediator dalam menjelaskan hubungan IGD dengan prediktor lainnya (Wartberg et al, 2019; Beard et al, 2017). Akan tetapi penelitian lain menunjukkan bahwa self-esteem tidak memprediksi maupun berhubungan dengan IGD (Kircaburun et al, 2019; Teng et al, 2020). Oleh sebab itu, untuk mengisi kesenjangan bukti empiris penelitian dari perbedaan hasil penelitian dan minimnya penelitian dari kombinasi PR, self-esteem, dan IGD maka peneliti tertarik untuk meneliti peran PR pada IGD dengan self-esteem sebagai mediator di kalangan remaja.

Secara spesifik, usia remaja yang dipilih adalah berkisar antara 18 hingga 20 tahun dengan pertimbangan pada penelitian terdahulu usia partisipan yang diambil berkisar dari 18 hingga awal 20an (Throuvala et al., 2019; Beard et al., 2017). Walaupun partisipan pada penelitian sebelumnya ada yang berkisar hingga lebih dari 20 tahun (Kircaburun et al., 2019; Beard et al., 2017) namun rata-rata partisipan berada pada usia 18,87 tahun. Salah satu penelitian terbaru di Indonesia menunjukkan 2,03% dari 639 responden mengalami IGD dengan rata-rata usia yakni 19,9 tahun (Siste et al, 2021). Harapan penelitian ini dilakukan adalah dapat menjadi tambahan bukti empiris mengenai pentingnya peran keluarga bagi potensi perilaku bermasalah dalam wujud persepsi PAR pada IGD dengan peran self-esteem sebagai mediator diantara keduanya. Oleh sebab itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah self-esteem berperan sebagai mediator pada hubungan antara parental rejection (PR) dan indikasi IGD di kalangan remaja

METODE

Partisipan

Partisipan yang akan diikutsertakan dalam penelitian ini adalah remaja baik laki-laki maupun perempuan berusia 18 hingga 20 tahun dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Karakteristik lainnya adalah aktif bermain game online dalam satu tahun terakhir, dan memiliki indikasi IGD dengan memenuhi 5 atau lebih dari 9 kriteria berdasarkan Diagnostic Statistical Manual of Mental Disorders 5th Edition (DSM-V) dalam 12 bulan terakhir. Penelitian ini tidak membatasi genre gaming tertentu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah non-probability sampling yaitu teknik purposive sampling. Jumlah partisipan ditentukan berdasarkan hasil perhitungan sample size menggunakan rumus Lemeshow dan Cohen dengan jumlah populasi tidak diketahui. Berdasarkan rumus tersebut, minimal sample size yang diperlukan adalah 96, sedangkan pada Cohen (Chuan, 2006) adalah 116. Jumlah partisipan yang didapatkan untuk mengikuti penelitian adalah berjumlah 116 orang.

Instrumen Penelitian

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) untuk mengukur variabel internet gaming disorder, Adult Parental Acceptance-Rejection Questionnaire (Adult PARQ): Father and Mother-Short Form untuk mengukur parental rejection, dan Rosenberg Self-Esteem Scale untuk mengukur variabel self-esteem.

Alat ukur IGDT-10 disusun berdasarkan sembilan kriteria dari DSM-V (Király, et al., 2015) dan telah diadaptasi serta diuji psikometri oleh Departemen Psikiatri Universitas Indonesia (Siste et al, 2022). Analisis faktor konfirmatori (CFA) mengkonfirmasi struktur skala unidimensi dengan Cronbach's alpha adalah 0.72 dan composite reliability 0.92. Hal ini menunjukkan IGDT-10 reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. IGDT-10 memuat 10 item dengan 3 poin skala yakni "Tidak Pernah", "Kadang-kadang", dan "Sering". Contoh butir dalam IGDT-10 adalah "Apakah Anda tetap banyak bermain game meskipun ada konsekuensi negatif (misalnya kurang tidur, tidak dapat berprestasi di sekolah atau pekerjaan, bertengkar dengan keluarga atau teman, dan/atau mengabaikan tugas penting)?" dan "Apakah Anda mempertaruhkan atau pernah kehilangan hubungan yang signifikan karena bermain game?". Butir nomor 9 dan 10 mewakili konstruk yang sama sehingga hanya satu skor yang digunakan. Jawaban sering pada salah satu butir hanya diberi skor 1 poin. Cut-off poin yang digunakan sesuai dengan kriteria DSM-5, sehingga 5 poin atau lebih dianggap memiliki kecenderungan untuk mengalami IGD.

Alat ukur Adult PARQ menggunakan Father and Mother-Short Form (Rohner & Ali, 2020) dan telah ditranslasi dalam berbagai bahasa salah satunya Indonesia oleh Rohner Research Publications pada tahun 2018. Adult PARQ memiliki 24 item (masing-masing untuk versi Ayah dan Ibu) dengan 4 komponen yakni kehangatan (warmth), agresi, neglect dan undifferentiated rejection yang dinilai melalui 4-poin skala Likert (1-4) yakni "hampir selalu", "kadang-kadang", "jarang", dan "hampir tidak pernah". Skoring dilakukan dengan menjumlahkan nilai tiap butir setelah terlebih dahulu melakukan reverse nilai bagian warmth. Alat ukur reliabel dengan alpha coefficient .95 dan telah tervalidasi secara empiris (Throuvala et al., 2019).

Self-esteem diukur menggunakan Rosenberg Self-Esteem Scale yang dikemukakan oleh Rosenberg, disusun pada tahun 1965 dan telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dalam Yudhistira (2018). RSES merupakan alat ukur unidimensional, 29 terdiri dari 10 item yang mengukur harga diri secara global melalui perasaan positif dan

negatif tentang diri partisipan. Pilihan jawaban dalam RSES terentang dalam 4-point skala Likert dari “Sangat Setuju” yang bernilai 4 hingga “Sangat Tidak Setuju” yang bernilai 1. Namun, item 2, 5, 6, 8, dan 9 diberi skor terbalik. RSES merupakan alat ukur yang paling sering digunakan untuk mengukur self-esteem karena telah melalui pengujian reliabilitas dan validitas pada 53 negara (Schmitt & Allik dalam Putri, 2021). Contoh butir RSES adalah “Secara keseluruhan, saya puas dengan diri saya”. Semakin tinggi nilai skor RSES, maka semakin tinggi self-esteem yang dimiliki individu (Ciarrochi, Heaven, & Davies, 2007). Tidak ada cut-off poin yang diterima secara luas untuk mengidentifikasi self-esteem yang rendah, maka disarankan menggunakan cut-off skor 25 untuk mengidentifikasi kategori self-esteem (Isomaa et al., 2013).

Prosedur Penelitian

Proses pengambilan data pada penelitian ini dimulai dengan penyebaran poster di media sosial Instagram dan Twitter. Partisipan yang sesuai kriteria penelitian akan mengisi kuesioner online melalui Google Form dengan menggunakan link <https://bit.ly/TesisOdilia>. Pengumpulan data ini 32 dilakukan pada 1 November sampai 11 Desember 2022. Seluruh partisipan diminta untuk mengisi informed consent, data partisipan, alat ukur IGDT-10, Adult PARQ, dan RSES. Setelah semua data partisipan terkumpul, peneliti melakukan skiring berdasarkan kriteria penelitian yang telah ditetapkan.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) untuk proses pengolahan data. Peneliti menginput data kuesioner ke dalam program dan melakukan proses koding untuk memudahkan proses pengolahan. Analisis statistik yang akan digunakan adalah uji realibilitas dengan melihat skor Cronbach’s alpha pada butir setiap alat ukur. Kemudian, peneliti turut melakukan uji asumsi klasik untuk melihat normalitas data, dan multikolinearitas. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan PROCESS dari Hayes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian ini berjumlah 335 data, namun pada penelitian ini hanya 116 data partisipan yang diikutsertakan dalam proses pengolahan data. Hal ini dikarenakan terdapat 219 data partisipan yang tidak memenuhi kriteria (c) yaitu memiliki indikasi IGD berdasarkan kriteria DSM-V dalam 12 bulan terakhir. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dari 116 partisipan, diketahui sebanyak 60 partisipan berjenis kelamin laki-laki (51.7%) dan 56 berjenis 23 kelamin perempuan (48.3%). Kemudian, mayoritas usia partisipan penelitian ini adalah 20 tahun (56%) dan kebanyakan memiliki pendidikan terakhir S1 (66.4%).

Tabel 1. Gambaran Umum Partisipan Penelitian

Variabel Demografi	Partisipan (N=116)	
	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki-laki	60	51.7
Perempuan	56	48.3
Usia		
18 Tahun	14	12.1
19 Tahun	37	31.9
20 Tahun	65	56

Tingkat Pendidikan		
SMA/SMK	26	22.4
D1	4	3.4
D3	9	7.8
S1	77	66.4

Data demografi di tabel 2 juga menunjukkan gambaran riwayat aktivitas gaming. Partisipan penelitian ini mengenal dan bermain internet gaming bermula dari teman (64.7%; n=75), menggunakan media mobile phone (75.9%; n=88), aktif bermain internet gaming lebih dari lima tahun (27.6%; n=32), bermain setiap hari (44%; n=51) dengan durasi waktu rata-rata 5-6 jam (28.4%; n=33), dan mengeluarkan biaya sebesar Rp. 50.000,- hingga Rp. 100.000,- (37.1%; n=43). Genre yang paling banyak dimainkan oleh partisipan adalah MOBA (seperti dota, 24 League of Legends, Mobile Legends, AOV [44.8%; N=52]) dan Battle Royale (seperti PUBG, Fortnite, Apex Legend, COD, Free Fire [30.2%; n=35]). Salah satu item kuesioner menanyakan alasan seseorang aktif bermain internet gaming. Alasan terbanyak dari partisipan adalah internet gaming dapat menjadi media untuk bersenang-senang karena terasa menyenangkan dan menghibur (42.5%). Selain itu, alasan lainnya adalah partisipan bermain internet gaming karena bosan (20.4%) dan suka dengan game yang dimainkan (14.2%).

Tabel 2. Gambaran Riwayat Aktivitas Gaming

Variabel Demografi	Partisipan (N=116)	
	Frekuensi (n)	Persentase (%)
<i>Awal Mula Bermain Internet Gaming</i>		
Anggota Keluarga	9	7.8
Iklan Media Sosial	15	12.9
Media Iklan di TV	3	2.6
Mencari Sendiri	14	12.1
Teman	75	64.7
<i>Media</i>		
Komputer/Laptop	27	23.3
Mobile Phone (<i>Handphone</i>)	88	75.9
Keduanya	1	9
<i>Lama aktif Bermain Internet Gaming</i>		
1 Tahun	12	10.3
2 Tahun	20	17.2
3 Tahun	27	23.3
4 Tahun	15	12.9
5 Tahun	10	8.6
>5 Tahun	32	27.6
<i>Frekuensi Bermain Internet Gaming</i>		
2-3 kali dalam 1 minggu	7	6
4-5 kali dalam 1 minggu	34	29.3
6 kali dalam 1 minggu	16	13.8
Bila ada waktu kosong (Iseng)	8	6.9
Setiap hari	51	44
<i>Durasi Bermain (Rata-rata Jam)</i>		
1-2 Jam	4	3.4
2-3 Jam	10	8.6
3-4 Jam	24	20.7
4-5 Jam	19	16.4
5-6 Jam	33	28.4

6-7 Jam	9	7.8
>7 Jam	17	14.7
Pengeluaran		
<Rp 20.000,-	5	4.3
Rp 20.000,- hingga Rp 50.000,-	11	9.5
Rp 50.000 hingga Rp 100.000,-	43	37.1
Rp 100.000,- hingga Rp 200.000,-	27	23.3
Rp 200.000,- hingga Rp 300.000,-	10	8.6
>Rp 300.000,-	10	8.6
Tidak Pernah	10	8.6

Uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas, dan multikolinearitas. Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig lebih besar dari 0.05 sehingga residual menyebar secara normal dan hasil uji coba Kolmogorov Smirnov menunjukkan hasil 0,944 sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi secara normal. Hasil uji multikolinearitas (tabel 3) menunjukkan tidak terjadi adanya multikolinearitas ($VIF < 10$; Tolerance > 0.1).

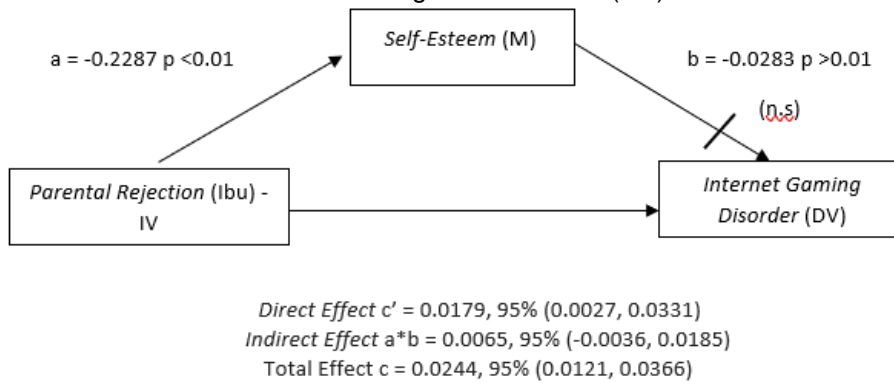
Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity statistic	
	Tolerance	VIF
PAR-A	0.559	1.788
PAR-I	0.750	1.334
Self-Esteem	0.703	1.422

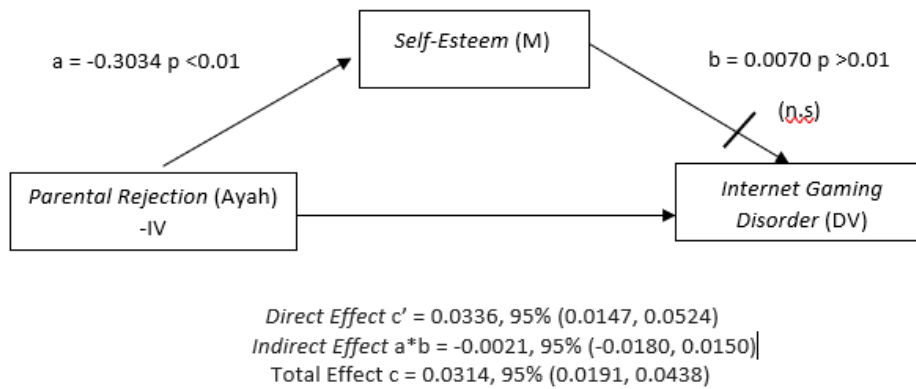
Peran self-esteem sebagai mediator pada hubungan parental rejection dan IGD diuji dengan menggunakan PROCESS dari Hayes. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa parental rejection signifikan memprediksi self-esteem secara negatif baik parental rejection ayah ($a = -0.3034$, $p < .05$) dan parental rejection ibu ($a = -0.2287$, $p < .05$). Maka, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi rejection baik dari ayah maupun ibu, akan semakin rendah self-esteem remaja tersebut. Rejection dari ayah memprediksi self-esteem sebesar 56.98% $F(1.114) = 151.0053$, $p < 0.01$, $R^2 0.569$ dan rejection dari ibu memprediksi self-esteem sebesar 35.42% $F(1.114) = 62.5270$, $p < 0.01$, $R^2 0.3542$.

Akan tetapi, hasil analisis menunjukkan bahwa SE tidak terbukti signifikan memprediksi IGD baik pada model PAR ayah ($b = 0.0070$, $p > 0.01$) maupun PAR ibu ($b = -0.0283$; $p > 0.05$). Selain itu, variabel PAR secara signifikan ditemukan memprediksi IGD secara positif baik PAR ayah ($c' = 0.0336$, $p < 0.01$) maupun PAR ibu ($c' = 0.0179$, $p < 0.01$). Maka dapat disimpulkan semakin tinggi parental rejection maka semakin tinggi IGD yang dialami partisipan. Hasil perhitungan PROCESS Hayes turut menunjukkan bahwa IGD diprediksi oleh PAR ayah dan SE secara bersama-sama sebesar 18,32% $F(2.113) = 12,669$, $p < 0.01$, $R^2 0,1832$. Kemudian, IGD diprediksi oleh PAR ibu dan SE secara bersama-sama sebesar 13.55% $F(2,113) = 8.8543$, $p < 0.01$, $R^2 0.1355$. Kedua effect size (R^2) tergolong sebagai effect size medium.

Gambar 1. Model Analisis SE sebagai mediator PR (Ibu) dan IGD



Gambar 2. Model Analisis SE sebagai mediator PR (Ayah) dan IGD



Berdasarkan Gambar 1 dan 2 dapat dilihat bahwa tidak terjadi efek mediasi yang signifikan baik antara PAR ayah pada IGD melalui SE ($ab = -0.0021$, $BootLLCI = -0.0180$, $BootULCI = 0.0150$) maupun PAR ibu ($ab = 0.0065$, $BootLLCI = -0.0036$, $BootULCI = 0.0185$). Angka ini dikatakan tidak signifikan karena angka nol termasuk dalam rentang $CI = 95\%$ pada $BootLLCI$ dan $BootULCI$. Maka dapat dikatakan bahwa SE tidak terbukti menjadi mediator dalam hubungan PAR dan IGD sehingga hipotesis penelitian ditolak.

Uji beda IGD ditinjau dari jenis kelamin menggunakan teknik Mann-Whitney Test karena data tidak terdistribusi secara normal ($p < 0.05$). Hasil dari pengolahan data menunjukkan tidak ada perbedaan skor IGD ditinjau dari jenis kelamin ($p > 0.05$). Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang turut tidak menemukan perbedaan skor IGD ditinjau dari jenis kelamin (Shi et al., 2020). Uji beda kedua yang dilakukan adalah skor IGD ditinjau dari frekuensi bermain internet gaming dalam satu minggu. Uji beda dilakukan menggunakan teknik Kruskal-Wallis karena sebaran data tidak normal ($p < 0.05$). Hasilnya adalah terdapat perbedaan rata-rata skor IGD ditinjau dari frekuensi bermain ($p < 0.05$) dan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor IGD dipengaruhi oleh frekuensi bermain internet gaming.

Tabel 4. Uji Beda IGD

	Mean Rank	Asymp.sig
Jenis Kelamin		0.740
Laki-laki	57.53	
Perempuan	59.51	
Frekuensi Bermain		0.003
2-3 kali dalam 1 minggu	28.71	
4-5 kali dalam 1 minggu	59.81	
6 kali dalam 1 minggu	53.47	
Setiap hari	67.57	
Bila ada waktu kosong (Iseng)	31.25	

Uji regresi dilakukan untuk melihat peran antar variabel. Pengujian pertama dilakukan sebanyak dua kali, yakni PAR versi ayah dan ibu. Hasil perhitungan 41 menunjukkan nilai β pada variabel PAR ayah secara constant sebesar 3.410 yang berarti apabila tidak ada variabel PAR ayah, tingkat IGD remaja akan tetap pada angka 3.410. Hasil lainnya adalah nilai β pada PAR ayah bernilai 0.031, artinya setiap 1% peningkatan parental rejection akan berpengaruh pada peningkatan IGD sebesar 0.031. Pada PAR ibu, ditemukan β secara constant bernilai 3.998, artinya apabila tidak ada variabel PAR ibu, maka tingkat IGD pada remaja akan tetap pada 3.998. Selanjutnya, nilai β PAR ibu adalah sebesar 0.024 yang berarti setiap 1% peningkatan parental rejection dari ibu akan berpengaruh pada peningkatan IGD sebesar 0.024. Peran PR ayah dan ibu pada IGD ditemukan signifikan ($p < 0.05$) secara statistik.

Uji regresi kedua dilakukan untuk melihat peran PR pada SE. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa baik PR ayah dan ibu berperan secara signifikan pada SE dengan nilai β yang berbeda. Pada PAR ayah, β secara constant bernilai 40.921 dan setiap 1% peningkatan rejection dari ayah, akan berpengaruh pada penurunan SE sebesar 0.303. Berbeda dari PR ayah, PR ibu memiliki nilai β constant sebesar 34.863 dan setiap 1% peningkatan rejection dari ibu maka akan berpengaruh pada penurunan SE sebesar 0.229.

Uji regresi ketiga dilakukan untuk melihat peran SE pada IGD. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa SE berpengaruh secara signifikan sebesar 9.4% (R^2 0.094) pada IGD. Nilai β pada variabel SE secara constant sebesar 6.622 yang berarti apabila tidak ada variabel SE, tingkat IGD remaja akan tetap pada angka 6.622. Nilai β lainnya adalah -0.056 yang berarti setiap 1% penurunan SE, maka akan berpengaruh pada peningkatan IGD sebesar 0.056.

Tujuan penelitian ini untuk meneliti peran faktor eksternal parental rejection dan faktor internal self-esteem sebagai faktor resiko dalam meningkatkan IGD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa parental rejection baik dari ayah maupun ibu dapat berperan pada penurunan self-esteem partisipan dengan indikasi IGD. Hasil penelitian terbukti sejalan dengan teori yang didalilkan oleh Rohner (1980) yang menyatakan bahwa self-esteem seseorang ditentukan dari penerimaan atau penolakan dari orang tua di masa kanak-kanak. Skor rata-rata partisipan tertinggi pada dimensi cold/lack of affection sebagai kebalikan dari dimensi warmth/affection. Maka, kasih sayang yang ditunjukkan orang tua baik secara verbal maupun tindakan dapat meningkatkan self-esteem anak karena anak merasa diterima dan dihargai. Namun, situasi menjadi berbeda ketika anak mempersepsikan dirinya tidak disayang oleh orangtuanya.

Setiap jawaban atas pertanyaan penelitian dan/atau hipotesis penelitian, wajib didiskusikan. Diskusi dapat diawali dengan interpretasi lebih lanjut dari hasil penelitian. Interpretasi hasil penelitian dilanjutkan dengan melakukan evaluasi/perbandingan antara

hasil penelitian saat ini dengan hasil penelitian sebelumnya (yang menjadi dasar permasalahan).

Hasil penelitian konsisten dengan studi sebelumnya yakni parental rejection berperan pada peningkatan IGD baik pada studi cross-sectional (Throuvala et al., 2019) maupun studi longitudinal (Zhu & Chen, 2021). Interelasi dari parental rejection dan IGD dapat dijelaskan melalui teori self-determination (Deci & Ryan, 2000). Individu memiliki kebutuhan dasar dalam dirinya meliputi otonomi, keterkaitan (relatedness) dan kompetensi. Akan tetapi, ketika seseorang mengalami rejection dari orangtua, maka akan berdampak pada penghambatan optimalisasi fungsional dalam keseharian remaja (Kernis, 2003) misalnya kurang percaya diri, muncul perasaan tidak menyenangkan dan akhirnya kurang mampu 43 mengekspresikan diri dalam lingkungan sosialnya atau berfungsi sebagaimana adanya. Rejection berdampak pada kondisi internal anak seperti rendahnya self-esteem sehingga menghambat pengoptimalan fungsional dalam keseharian remaja (Kernis, 2003) misalnya kurang percaya diri dan akhirnya kurang mampu mengekspresikan diri dalam lingkungan sosialnya. Maka dari itu, untuk memenuhi kebutuhan dasar ini, remaja melakukan kompensasi yang tidak benar-benar memuaskan melainkan memberikan kepuasan tambahan (collateral satisfaction) melalui internet gaming. Hasil ini menunjukkan pentingnya peran orangtua pada kerentanan partisipan memiliki indikasi IGD, sehingga perlu untuk mereduksi parental rejection dan meningkatkan praktik pengasuhan yang positif seperti parental warmth dan parental support (Zhu & Chen, 2021).

Pada penelitian ini, self-esteem tidak terbukti menjadi mediator pada hubungan parental rejection dan IGD. Hal ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa self-esteem dapat menjadi mediator dan faktor resiko untuk IGD (Throuvala et al., 2019; Wartberg et al., 2019; Beard et al., 2017). Namun demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa self-esteem tidak menjadi prediktor dan mediator bagi IGD (Teng et al., 2020; Kircaburun et al., 2019). Pada studi longitudinal, self-esteem tidak terbukti sebagai prediktor IGD namun sebaliknya, IGD terbukti menjadi prediktor self-esteem (Teng et al., 2020). Maka, individu yang terindikasi IGD dapat menyebabkan penurunan self-esteem.

Rata-rata partisipan dalam penelitian memiliki moderate self-esteem bukan lower self-esteem sehingga peran self-esteem yang rendah sebagai mediator tidak terbukti karena dapat disebabkan oleh kondisi lapangan yang berbeda. Self-esteem adalah harga diri yang dinilai dengan melakukan perbandingan diri dengan orang 44 lain. Menarik bila menelaah parental rejection, self-esteem dan IGD di tengah kondisi pandemi seperti saat ini. Pandemi mendorong pemerintah menerapkan PPKM sehingga mobilisasi dan aktivitas luar jaringan digantikan menjadi aktifitas dalam jaringan (online). Kondisi ini berbeda ketika masih aktif bersosialisasi secara langsung dengan orang lain. Misalnya, ketika seseorang mengalami rejection dari orangtuanya di hadapan teman-teman atau lingkungan terbuka maka muncul rasa malu. Namun, saat pandemi, perasaan tidak nyaman dari rejection yang diterima dapat langsung dialihkan ke aktifitas bermain internet gaming. Situasi pandemi dan level self-esteem partisipan dapat menjadi faktor yang menyebabkan pemodelan konsep interelasi parental rejection dan IGD melalui peran self-esteem sebagai mediator tidak terbukti.

Internet gaming menjadi salah satu alasan untuk mengakses internet karena menghibur dan menantang. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan posisi pertama genre terbanyak yang dimainkan oleh partisipan adalah genre MOBA misalnya Dota2 (Throuvala et al., 2019). Hasil paparan data dari web esports charts (ESM.ONE, 2023) sebagai layanan analitik yang menyediakan metrik komprehensif untuk siaran dan streaming langsung

esports menunjukkan adanya penurunan jumlah turnamen pada genre MOBA sebagai genre game terbanyak dalam penelitian ini. Jumlah turnamen pada salah satu game genre MOBA mengalami peningkatan dari tahun 2018 (112 turnamen [dota 2]) hingga 2020 (258 [dota 2]), namun mengalami penurunan pada tahun 2021 (172 [dota 2]) dan 2022 (148 [dota 2]). Kondisi ini memperjelas perbedaan kondisi lapangan pengambilan data saat ini dengan penelitian sebelumnya. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa core-self evaluation termasuk di dalamnya adalah self-esteem memediasi hubungan antara parental rejection dan IGD (Throuvala et al., 2019). Namun, hasil 45 berbeda diperoleh dalam penelitian ini, walaupun genre games terbanyak sama dengan penelitian terdahulu, namun telah terjadi penurunan turnamen sejak penelitian terdahulu hingga penelitian saat ini.

Serupa dengan data internasional, data terbaru dari APJII tahun 2022 memaparkan bahwa saat ini masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk alasan mengakses beberapa konten dengan peringkat tertinggi yakni media sosial (89.15%), chatting online (73.86%), shopping online (21.26%), dan game online (14.23%). Pada laporan survei APJII tahun 2019-2020, peringkat game online atau internet gaming berada pada peringkat tiga, namun data tahun 2022 menunjukkan penurunan satu peringkat menjadi peringkat empat setelah digantikan oleh chatting online. Artinya, kondisi lapangan telah mengalami perubahan minat konten pengaksesan internet.

Limitasi penelitian antara lain gamers dengan indikasi IGD di masa pandemi berbeda dengan sebelum pandemi. Gamers di masa pandemi dimungkinkan aktif bermain internet gaming karena ada waktu luang yang tersedia. Banyak aktifitas yang dilakukan di rumah tanpa pengawasan yang ketat. Oleh sebab itu, misalnya gamers mengikuti kegiatan sekolah melalui conference meeting via msteams atau media lainnya, gamers secara bersamaan dapat bermain internet gaming. Kondisi ini menjadi alasan mengapa model tidak dapat diterapkan di kondisi pandemi. Selain itu, partisipan dalam penelitian ini memiliki self-esteem dan IGD yang moderate sehingga hasil penelitian dapat berbeda dengan penelitian yang melibatkan partisipan dengan self-esteem yang rendah. Berdasarkan data APJII tahun 2019-2020 dan data terbaru tahun 2022, posisi internet gaming yang sebelumnya menduduki peringkat ketiga alasan seseorang mengakses internet 46 turun menjadi peringkat empat. Kondisi ini menunjukkan kepopuleran internet gaming menurun pada rentang 2019-2022.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipan mengalami parental rejection baik dari ayah maupun ibu, memiliki moderate self-esteem dan IGD. Hasil ini mengembangkan teori mengenai self-esteem bahwa self-esteem tidak berdiri sendiri namun berkaitan dengan parental rejection. Penelitian ini juga menunjukkan 47 bahwa IGD merupakan hasil interelasi dengan orangtuanya. Parental rejection memprediksi IGD sehingga semakin tinggi parental rejection, semakin tinggi seseorang mengalami IGD. Parental rejection turut memprediksi self-esteem secara signifikan namun self-esteem tidak terbukti berperan sebagai mediator pada hubungan parental rejection dan IGD.

REFERENSI

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th Ed.)*. London: American Psychiatric Publishing.
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th-TR Ed.)*. London: American Psychiatric Publishing.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2020). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2)*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*.
- Beard, C. L., Haas, A. L., Wickham, R. E., & Stavropoulos, V. (2017). Age of initiation and internet gaming disorder: The role of self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), 397-401. DOI: 10.1089/cyber.2017.0011
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149-161. DOI 10.1007/s11469-012-9405-2
- Cipta, H. (2020, Agustus 3). Kecanduan game online, remaja 18 tahun nekat curi sepeda di tengah keramaian. *Kompas.com*. <https://regional.kompas.com/read/2020/08/03/14153731/kecanduan-game-online-remaja-18-tahun-nekat-curi-sepeda-di-tengah-keramaian?page=1>
- Chuan, C. L. (2006). Sample size estimation using Krejcie and Morgan and Cohen statistical power analysis: A comparison. *Jurnal Penyelidikan IPBL*, 7(1), 78-86.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268. http://dx.doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825. DOI 10.3758/s13428-011-0091-y
- ESM, ONE. (2023). Top esports games in 2022 by prize money. Retrieved from <https://escharts.com/top-games?year=2022>
- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian journal of psychology*, 59(5), 524-531.
- Fazeli, S., Zeidi, I. M., Lin, C-Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., Ahorsu, D. K., & Pakpour, A. H. (2020).
- Depression, anxiety, and stress mediate the associations between internet gaming disorder, insomnia, and quality of life during the covid-19 outbreak. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100307>
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., Doan, A., Grant, D. S., Green, S., Griffiths, M., Markle, T., Petry, N. M., Prot, S., Rae, C. D., Rehbein, F., Rich, M., Sullivan, D., Woolley, E., & Young, K. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, 140(2), 81-85. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758H>
- Grajewski, P., & Dragan, M. (2020). Adverse childhood experiences, dissociation, and anxious attachment style as risk factors of gaming disorder. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100269. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100269>
- Hafidha, S. I. (2021, Mei 9). Viral bocah di Sidoarjo bakar rumah tetangga gara-gara game online. *Liputan6.com*. <https://hot.liputan6.com/read/4554125/viral-bocah-di-sidoarjo-bakar-rumah-tetangga-gara-gara-game-online>

- Harianto, S. (2021, Agustus 8). Kecanduan game online, 2 pelajar di Madiun curi uang hingga Rp 102 juta. detiknews. https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5674139/kecanduan-game-online-2-pelajar-di-madiun-curi-uang-hingga-rp-102-juta?_ga=2.98380507.556900174.1648717016-1420370229.1648263513
- Heng, P. H., Soetikno, N., & Fahditia, A. (2020). Peranan pola asuh orang tua terhadap kualitas hidup remaja perkotaan. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 4(2).
- Isomaa, R., Väänänen, J. M., Fröjd, S., Kaltiala-Heino, R., & Marttunen, M. (2013). How low is low? Low self-esteem as an indicator of internalizing psychopathology in adolescence. *Health Education & Behavior*, 40(4), 392-399.
- Kernis, M. H. (2003). Toward a conceptualization of optimal self-esteem. *Psychological inquiry*, 14(1), 1-26.
- Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2015). Validation of the ten-item internet gaming disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine dsm-5 internet gaming disorder criteria. *Addictive behaviors*, 64, 253-260. <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Kircaburun, K., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2019). Psychosocial factors mediating the relationship between childhood emotional trauma and internet gaming disorder: a pilot study. *European Journal of Psychotraumatology*, 10. 1-10. DOI: 10.1080/20008198.2018.1565031
- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137. <http://dx.doi.org/10.2147/PRBM.S39476>
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2016). Chaos and confusion in dsmv diagnosis of internet gaming disorder: issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*. DOI: 10.1556/2006.5.2016.062
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2). 567-582. <http://dx.doi.org/10.1037/pas0000062>
- Liao, Z., Huang, Q., Huang, S., Tan, L., Shao, T., Fang, T., ... & Shen, H. (2020). Prevalence of internet gaming disorder and its association with personality traits and gaming characteristics among Chinese adolescent gamers. *Frontiers in Psychiatry*, 1266.
- National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2019). *The Promise of Adolescence: Realizing Opportunity for All Youth*. Washington, DC: The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/25388>.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2014). *Experience Human Development (13th Ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the dsm-5. *Addiction*, 108(7), 1186-1187. doi:10.1111/add.12162
- Pontes, H. M., Stavropoulos, V., & Griffiths, M. D. (2019). Emerging insights on internet gaming disorder: conceptual and measurement issues. *Addictive Behaviors Reports*, 1-12. doi: <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100242>

- Pradana, W. (2021, Maret 24). Kecanduangame online, 2 bocah Cimahi berhenti sekolah setahun. detiknews. https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun?_ga=2.98380507.556900174.1648717016-1420370229.1648263513
- Putri, N. A. (2021). Hubungan self-esteem, ketidakberdayaan dan ide bunuh diri pada remaja korban perundungan siber [Unpublished magister theses]. Universitas Tarumanagara.
- Rohner, R. P. (1980). Worldwide tests of parental acceptance-rejection theory: An overview. *Cross-Cultural Research*, 15(1), 1-21. doi:10.1177/106939718001500102
- Rohner, R. P. (2004). The parental "acceptance-rejection syndrome": Universal correlates of perceived rejection. *American Psychologist*, 59(8), 830-840. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.59.8.830>
- Rohner, R. P., & Ali, S. (2020). Parental acceptance-rejection questionnaire (parq). In Zeigler-Hill, V., & Shackelford, Todd K. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, 3505-3507. Doi:10.1007/978-3-319-24612-3
- Rohner, R. P., Khaleque, A., & Cournoyer, D. E. (2005). Parental acceptance-rejection: theory, methods, cross-cultural evidence, and implications. *Ethos*, 33(3), 299-334. <https://doi.org/10.1525/eth.2005.33.3.299>
- Roth, M., Decker, O., Herzberg, P. Y., & Brähler, E. (2008). Dimensionality and norms of the Rosenberg Self-Esteem Scale in a German general population sample. *European Journal of Psychological Assessment*, 24(3), 190. DOI 10.1027/1015-5759.24.3.190
- Shi, L. J., Wang, Y. Y., Yu, Hui., Wilson, A., Cook, S., Duan, Z. Z., Peng, K., Hu, Z. S., Ou, J. J., Duan, S. Q., Yang, Y., Ge, J. Y., Wang, H. Y., Chen, L., Zhao, 11 K. H., & Chen, R. (2020). The relationship between childhood trauma and internet gaming disorder among college students: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 9. 175-180. DOI: 10.1556/2006.2020.00002
- Siste K, Hanafi E, Sen LT, Damayanti R, Beatrice E, Ismail RI (2022) Psychometric properties of the Indonesian Ten-item Internet Gaming Disorder Test and a latent class analysis of gamer population among youths. *PLoS ONE* 17(6): e0269528. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0269528>.
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Wahjoepramono, P. O. P., Kurniawan, A., & Yudistiro, R. (2021). Potential correlates of internet gaming disorder among Indonesian medical students: cross-sectional study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(4), e25468, 1-14. doi: 10.2196/25468
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Xiang, G., Griffiths, M. D., & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: a longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors*, 110, 106530.
- Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M., & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 48-62. DOI: 10.1556/2006.8.2019.05
- T'ng, S. T., Ho, K. H., Sim, D. E., Yu, C. H., & Wong, P. Y. (2019). The mediating effect of internet gaming disorder's symptoms on loneliness and aggression among undergraduate students and working adults in Malaysia. *PsyCh Journal*, 1-12. DOI: 10.1002/pchj.320

- Wartberg, L., Kriston, L., Zieglmeier, M., Lincoln, T., & Kammerl, R. (2019). A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychological medicine*, 49(2), 287-294. <https://doi.org/10.1017/S003329171800082X>
- Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K. H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T. F. (2020). Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among Chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 579. doi:10.3390/ijerph17020579
- Yu, Y., Mo, P. K. H., Zhang, J., Li, J., & Lau, J. T. F. (2021). Impulsivity, Self-control, Interpersonal Influences, and Maladaptive Cognitions as Factors of Internet Gaming Disorder Among Adolescents in China: Cross-sectional Mediation Study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(10).
- Yudhistira, S. (2018). Peran social support, academic self-efficacy, self-esteem terhadap academic engagement dengan burnout sebagai variable mediator pada mahasiswa kedokteran. (tesis). Universitas Tarumanagara, Jakarta.
- Zhu, J., & Chen, Y. (2021). Developmental pathways from parental rejection to adolescent internet gaming disorder: A parallel process latent growth model. *Children and Youth Services Review*, 128. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106128>