

GAMBARAN KELEKATAN TERHADAP AYAH PADA REMAJA LAKI-LAKI PECANDU *GAMES ONLINE*

Linawati, Yeny Duriana Wijaya, Safitri
Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan.Arjuna Utara No 9 Tol kebun Jeruk, Jakarta 11510
linawatikumala@gmail.com

Abstrak

Salah satu keberhasilan tugas perkembangan remaja laki-laki adalah dapat masuk lingkungan sosialnya/*peer* dan hal ini salah satunya dipengaruhi oleh kelekatan terhadap ayah. Kelekatan merupakan hubungan psikologis antar manusia, yang terbentuk semenjak awal kehidupan anak, yang terjadi antara anak dengan pengasuh dan memiliki dampak pada pembentukan hubungan yang berlangsung sepanjang hidup (Bowlby, 2005). Tujuan penelitian ini adalah melihat gambaran kelekatan terhadap ayah pada remaja laki-laki pecandu *game online*. Rancangan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan teknik *snowball* sampling. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 remaja laki-laki usia 13 sampai dengan 17 tahun yang bermain *game online* minimal 20 jam perminggu. Alat ukur yang digunakan adalah adaptasi *Inventory of Parent and Peer Attachment* (IPPA) dari Armsden dan Greenberg (2009) yang terdiri dari 27 item valid, dengan reliabilitas 0,905. Hasil penelitian menunjukkan kelekatan terhadap ayah pada remaja laki-laki pecandu *game online* cenderung tinggi (61%). Dimensi dominan dalam penelitian ini adalah dimensi keterasingan (*allination*) sebesar 48%.

Kata kunci: Kelekatan, Remaja Laki-laki, Pecandu Game Online

Abstract

One of the successes of being a father in a teenage boy development is able to build good interaction in his son's social/peer relation and emotional bond formed in the attachment between father and son, has an impact on the relation. Attachment is a psychological bond that children form in early childhood, which affects their ability to form attachment bond with those around them and establishment which will lasts for life (Bowbly,2005). The objectives of this study is to describe father's attachment toward his online gaming addict teen son. This is mostly influenced by father-son attachment. This study is based on a descriptive quantitative research using a snowball sampling technique. Total samples used in this study is 100 male teen between 13– 17 years old who play online games min. 20 hours per week. The measuring instrument used is adaptation Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA) of Armsden and Greenberg (2009) consisting of 27 valid items with 0.905 reliabilities. The research outcome showed high attachment (61%) on the father's attachment toward his online gaming addict teen son. The dominant dimension of the research is alienation with 48 alienated subjects (48%).

Keywords: attachment, male teen, online gaming addict

Pendahuluan

Peran orangtua sebagai pusat pengasuhan memegang peran penting, oleh karena itu kerjasama dalam pengasuhan sangat diperlukan, dimana ayah dan ibu terlibat bersama dalam pengasuhan tersebut. Seorang ayah yang ikut andil dalam pengasuhan sejak anak-anak usia bayi, akan membentuk kelekatan antara anak dan ayah yang bersifat kekal, meskipun figur ayah akan tergantikan oleh peran teman sebaya/*peer* saat anak-anak memasuki remaja. Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Santrock, 2003).

Dalam rentang usia remaja, mereka dituntut untuk mampu mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mampu menampilkan perilaku sosial yang bertanggung jawab dan mencapai kemandirian emosional. Salah satu keberhasilan tugas perkembangan remaja laki-laki adalah dapat masuk lingkungan sosialnya/*peer* dan hal ini salah satunya dipengaruhi oleh kelekatan terhadap ayah. Dimana kelekatan yang terbentuk antara remaja laki-laki terhadap ayahnya sangat berperan dalam kemampuan kompetensi sosial remaja. Interaksi dengan ayah yang mengasahi, mudah berkomunikasi, dapat diandalkan, dapat memberikan kepercayaan

dan keyakinan pada anak-anak akan sangat mendukung perkembangan sosial remaja

Namun kenyataannya tidak semua remaja berhasil menjalani tugas perkembangannya. Salah satu yang dapat menghambat tugas perkembangan pada remaja adalah kecanduan *game online*, yang diduga bersumber dari ketidakmampuan remaja untuk membentuk hubungan atau mempertahankan relasi dengan orang lain di dunia nyata dan mendorong remaja untuk memilih jalan membangun relasi di dunia virtual.

Kenyataan yang ada, masih ada beberapa remaja laki-laki yang lebih memilih bermain *game online* secara berlebihan. Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20 sampai 30 jam dalam seminggu (Chen & Chou, Chou & Hsiao dalam Nirmala & Kartasasmita, 2012) Remaja laki-laki pecandu *game online* tertarik bermain *game online* dan menghabiskan waktu setelah pulang dari sekolah sampai larut malam atau menjelang pagi untuk bermain *game online*. Mereka tidak menunjukkan kedekatan dengan ayahnya, menjaga jarak untuk berkomunikasi dengan ayahnya dan ada yang merasa konflik dengan ayahnya. Hubungan mereka menunjukkan kecenderungan kelekatan yang rendah terhadap ayahnya.

Disisi lain, beberapa remaja laki-laki pecandu *game online* menunjukkan kecenderungan kelekatan yang tinggi dengan ayahnya. Mereka merasa nyaman jika sedang bersama ayahnya, memiliki komunikasi yang baik yang ditunjukkan dengan sikap percaya dan saling menghargai serta saling membutuhkan diantara remaja dan ayahnya.

Kelekatan merupakan hubungan psikologis antar manusia, yang terbentuk semenjak awal kehidupan anak, yang terjadi antara anak dengan pengasuh dan memiliki dampak pada pembentukan hubungan yang berlangsung sepanjang hidup (Bowlby, 2005). Tingkah laku lekat pada remaja dilakukan remaja dengan mencari, menambah dan mempertahankan kedekatan serta melakukan komunikasi dengan figur lekatnya. Kelekatan terhadap figur lekatnya dapat dilihat dari: kepercayaan (*trust*) mengacu pada kepercayaan remaja bahwa ayahnya memahami dan menghormati kebutuhan dan keinginan mereka, komunikasi (*communication*) mengacu pada persepsi remaja bahwa ayahnya akan sensitif dan responsif terhadap keadaan emosional, serta keterlibatan dan komunikasi verbal dengan mereka. Sedangkan keterasingan (*allienation*) mengacu pada perasaan remaja yang terisolasi, kemarahan, dan pengalaman ketidak-dekatan (*detachment*) dengan ayahnya

Memasuki masa remaja maka kelekatan pada orang tua dapat diartikan sebagai suatu

hubungan emosional atau hubungan yang bersifat afektif antara remaja dengan orang tua dimana hubungan yang dibina tersebut bersifat timbal balik, bertahan lama dan memberikan rasa aman walaupun orang tua sebagai figur lekat tidak berada dekat dengan individu yang bersangkutan (Ainsworth dkk, 2015)

Dari uraian tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui gambaran kelekatan ayah pada remaja laki-laki pecandu *game online*.

Metode Penelitian

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki pecandu *game online* di beberapa sekolah di Tengerang. Gambaran subyek adalah : Remaja laki-laki usia 13 sampai 17 tahun. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai dengan 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum (Hurlock, 2015). Pecandu *game online*, yaitu bermain *game online* minimal 20 jam per minggu. Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20–30 jam dalam seminggu (Chen&Chou, Chou & Hsiao dalam Nirmala & Kartasasmita, 2012).

Pengukuran

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, adaptasi dari *Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA)* dibuat oleh Armsden dan Greenberg, berdasarkan teori John Bowlby dan Ainsworth. Jumlah keseluruhan adalah 35 item pertanyaan dengan 8 item gugur sehingga jumlah akhir adalah 27 item pertanyaan. Meliputi variabel *attachment* yang di operasionalisasikan berdasarkan tiga dimensi pengukuran yaitu: tingkat kepercayaan (*trust*), tingkat komunikasi (*communication*) dan tingkat keterasingan/terkucilkan (*allienation*).

Alat ukur ini terdiri dari beberapa pernyataan (*favorable*) dan pernyataan (*unfavorable*). Dimana cara pemberian nilai pada tanggapan atas pernyataan *favorable* dengan jawaban: Hampir Tidak Pernah (HTP) diberi nilai 1, Sangat Jarang (SJ) diberi nilai 2, Kadang Kadang (KD) diberi nilai 3, Sangat Sering (SS) diberi nilai 4, Hampir Selalu (HS) diberi nilai 5. Sedangkan untuk pernyataan *unfavorable* jawaban: Hampir Tidak Pernah (HSL) diberi nilai 5, Sangat Jarang diberi nilai 4, Kadang-kadang diberi nilai 3, Sangat Sering diberi nilai 2, Hampir Selalu diberi nilai 1.

Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA) yang disusun oleh Armsden dan Greenberg (2009), berdasarkan teori John Bowlby dan

Ainsworth. Meliputi variabel *attachment* yang dioperasionalkan berdasarkan tiga dimensi pengukuran yaitu: tingkat kepercayaan (*trust*), tingkat komunikasi (*communication*) dan tingkat keterasingan/terkucilkan (*allienation*). Kepercayaan (*trust*) yaitu kepercayaan anak bahwa orangtua mereka dapat memahami dan menghormati kebutuhan dan keinginan mereka. Komunikasi (*communication*) yaitu persepsi anak bahwa orangtua akan sensitif dan responsif terhadap keadaan emosional mereka dan menilai sejauh mana kualitas keterlibatan dan komunikasi verbal dengan mereka. Sedangkan kererasingan (*allienation*) mengacu kepada perasaan anak yang terisolasi, kemarahan, dan pengalaman ketidak-dekatan (*detachment*) dengan orangtua.

Penelitian ini menggunakan *construct validity* (validitas konstruk) yaitu validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoritik yang hendak di ukur oleh alat tes tersebut (Azwar, 2014). Uji validitas dari alat ukur variabel kelekatan berdasarkan dari huruf $r \geq 0,3$. Jika item pernyataan dengan skor kurang dari 0,3 maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid (Azwar, 2014). Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan pada alat ukur dari 35 item awal, terdapat 8 item gugur sehingga menjadi 27 item akhir. Adapun item-item yang gugur antara lain: 2, 7, 8, 9, 10, 11, 26, 31.

Pengujian reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan prosedur *internal consistency* yaitu menggunakan teknik Alpha Cronbach, yaitu dengan menghitung varians dari skor tes. Jumlah item yang diujicobakan adalah sebanyak 35 item dan diujicobakan terhadap 30 remaja laki-laki pecandu game online. Pada uji reliabilitas, berdasarkan tabel kaidah klasifikasi uji reliabilitas untuk skala *attachment* / kelekatan diketahui skor *alpha cronbach* sebesar 0,897 yang artinya sangat reliabel.

Prosedur

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian ini adalah non probability dengan menggunakan teknik *snowball* sampling dengan cara meminta bantuan dari guru Bimbingan Konseling disekolah atau melalui remaja laki-laki pecandu *game online*, lalu dari mereka membantu untuk memberikan informasi tentang responden lain untuk melengkapi data (kuesioner) sehingga jumlah responden semakin lama semakin banyak dan terpenuhi. (Sugiyono, 2015). Pengambilan data awal *tryout* sebanyak 30 subyek dan pengambilan data penelitian sebanyak 100 subyek.

Hasil Penelitian

Gambaran Kelekatan Terhadap Ayah

Gambaran kelekatan terhadap ayah, terbagi menjadi tiga dimensi. Skor yang tinggi pada dimensi kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) menunjukkan kelekatan yang tinggi, sedangkan skor yang rendah pada dimensi kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) menunjukkan kelekatan yang rendah, yang ditunjukkan dengan skor yang tinggi pada dimensi keterasingan (*allienation*). Hasil penelitian yang didapat menunjukkan kategori kelekatan terhadap ayah yang tinggi diperoleh sebanyak sebanyak 61 subyek 61%. kategorisasi kelekatan terhadap ayah yang rendah diperoleh 39 subyek (39%). Hal ini menunjukkan bahwa remaja laki-laki pecandu *game online* dalam penelitian ini cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang tinggi.

Gambaran Kelekatan Terhadap Dimensi Dominan

Diketahui subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi, memiliki dimensi kepercayaan sebesar 47,5%, diikuti komunikasi sebesar 36,1% dan memiliki dimensi keterasingan paling rendah 16,4%. Sebaliknya pada subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah, memiliki dimensi kepercayaan sebesar 2,6%, dimensi komunikasi sebesar 0% dan dimensi keterasingan paling tinggi yaitu 97,4%. Hal ini menunjukkan remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi memiliki dimensi kepercayaan dan komunikasi yang tinggi, sedangkan remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah memiliki dimensi keterasingan yang tinggi. Dari hasil tabulasi silang antara dimensi dominan dengan kelekatan terhadap ayah diperoleh nilai sig. (p) = 0,00; (p) < 0,05 artinya terdapat hubungan antara dimensi dominan dengan kelekatan. Dimana kelekatan terhadap ayah yang tinggi memiliki dimensi kepercayaan dan komunikasi yang tinggi, sedangkan kelekatan terhadap ayah yang rendah memiliki dimensi keterasingan yang tinggi

Gambaran Kelekatan Terhadap Frekuensi bermain Game online

Diketahui pada subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi memiliki jam bermain *game online* 20-30 jam/minggu sebesar 65,5% dan yang bermain diatas 30 jam/minggu sebesar 34,4%. Pada kelekatan terhadap ayah yang rendah, subyek yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu sebesar 59% dan yang bermain game online diatas 30 jam/minggu sebanyak 41%. Jika dilihat dari

jumlah subyek yang ada, diketahui bahwa 63 remaja laki-laki pecandu *game online* yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu, cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang tinggi. Sedangkan 37 remaja laki-laki pecandu *game online* yang bermain *game online* lebih lama yaitu diatas 30 jam/minggu cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang rendah. Hal ini menunjukkan remaja yang memiliki kelekatan terhadap ayah yang rendah cenderung lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*.

Dari hasil tabulasi silang antara kelekatan terhadap ayah dengan jumlah jam bermain *game online* diperoleh nilai sig. (p) = 0,505; (p)>0,05, artinya tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kelekatan. Dimana pada kelekatan tinggi maupun kelekatan rendah sama-sama didominasi oleh subyek yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu

Gambaran Kelekatan Terhadap Usia

Diketahui subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi pada remaja yang berusia 13 tahun sebesar 52,4% kemudian yang berusia 14 tahun sebesar 32,8%, selanjutnya remaja dengan usia 15 tahun sebesar 6,6%, 16 tahun sebesar 4,9%, dan 17 tahun sebesar 3,3%. Subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah pada remaja yang berusia 13 tahun sebesar 20,5%, kemudian yang berusia 14 tahun sebesar 25,6%, usia 15 tahun sebesar 17,9%, usia 16 tahun sebesar 7,7% dan usia 17 tahun sebesar 28,2%. Dari data tersebut menunjukkan remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi paling banyak pada remaja usia 13 tahun sebesar 52,5% sedangkan remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah paling banyak pada remaja usia 17 tahun sebesar 28,2%. Dapat dikatakan bahwa semakin dewasa usia pada remaja laki-laki pecandu *game online* maka kelekatan terhadap ayahnya makin rendah.

Dari hasil tabulasi silang antara kelekatan terhadap ayah dengan usia subyek diperoleh nilai sig. (p)=0,001; (p) < 0,05 yang artinya terdapat hubungan antara usia remaja laki-laki bermain *game online* dengan kelekatan. Dimana usia yang lebih muda (13 tahun) menunjukkan kelekatan yang lebih tinggi dibanding dengan usia yang lebih tua (17tahun).

Gambaran Kelekatan Terhadap Kondisi Keluarga

Diketahui subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi yang tinggal dengan ayah dan ibu sebesar 83,6%, dengan ayah saja 1,6%, tidak tinggal dengan ayah sebesar 3,3% dan yang tinggal dengan

ayah ibu dan keluarga lain sebesar 11,5%. Pada subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah yang tinggal dengan ayah dan ibu sebesar 92,3%, dengan ayah saja 0%, tidak tinggal dengan ayah sebesar 0% dan yang tinggal dengan ayah ibu dan keluarga lain sebesar 7,7%. Dari data diatas diketahui remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi paling banyak pada remaja yang tinggal bersama ayah dan ibu yaitu sebesar 83,6%, kemudian sebesar 11% pada remaja yang tinggal bersama ayah dan ibu beserta anggota keluarga lain. Begitu pula pada remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah paling banyak pada remaja yang tinggal bersama ayah dan ibu sebesar 92,3%, kemudian sebesar 7,7% remaja yang tinggal bersama ayah dan ibu beserta anggota keluarga lain. Hal ini dapat terjadi karena dari 100 subyek didominasi oleh dua pilihan tersebut. Yaitu subyek yang tinggal bersama ayah dan ibu sejumlah 87 subyek dan yang tinggal bersama ayah dan ibu beserta anggota keluarga lain sejumlah 10 subyek.

Dari hasil tabulasi silang antara kondisi keluarga subyek bermain *game online* dengan kelekatan terhadap ayah diperoleh nilai sig. (p)= 0,482; (p)>0,05 yang artinya tidak ada hubungan antara kondisi keluarga dengan kelekatan. Dimana remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi maupun rendah didominasi oleh remaja yang tinggal bersama ayah dan ibu, kemudian yang tinggal bersama ayah dan ibu beserta anggota keluarga lain

Dimensi Dominan

Kelekatan (*attachment*) memiliki 3 dimensi yaitu : kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*) dan keterasingan (*allienation*). Berdasarkan hasil penelitian diketahui; dimensi kepercayaan (*trust*) dengan jumlah 30 subyek (30%), dimensi komunikasi (*communication*) dengan jumlah 22 subyek (22%) dan dimensi keterasingan (*allienation*) dengan jumlah 48 subyek (48%) Dari data diatas didapat gambaran dimensi dominan adalah keterasingan (*allienation*) dengan jumlah 48%. Hal ini menunjukkan dari 100 subyek penelitian kecenderungan memiliki dimensi keterasingan, yaitu sejumlah 48 subyek.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh lebih banyak remaja laki-laki pecandu *game online* yang cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang tinggi sejumlah 61 subyek (61%) dibandingkan dengan yang memiliki kelekatan terhadap ayah yang rendah yaitu sejumlah 39 subyek (39%). Dari data yang diperoleh, kelekatan terhadap ayah yang

tinggi pada remaja laki-laki pecandu *game online* dalam penelitian ini diduga karena sebagian besar subyek penelitian ini didominasi oleh remaja awal yang berusia 13 tahun, dimana pada usia tersebut adalah usia awal masa remaja sebagai proses peralihan menuju remaja. Mereka bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa, remaja masih memiliki kedekatan dan ketergantungan terhadap orangtua dalam proses peralihan memasuki kemandirian dalam pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya (Hurlock, 2015). Sebagian besar subyek dalam penelitian ini juga didominasi oleh remaja pecandu *game online* dengan frekuensi jam bermain *game online* dengan kriteria kecanduan *game online* 20-30 jam/minggu sebesar 63% dibanding dengan yang diatas 30 jam/minggu. Dari data yang diperoleh juga diketahui bahwa 87% mereka tinggal bersama ayah dan ibunya, hal ini lah yang diduga menjadi faktor mendukung hasil kelekatan terhadap ayah yang tinggi pada remaja laki-laki pecandu *game online* dalam penelitian ini. Faktor lainnya yang diduga juga mempengaruhi adalah fasilitas wifi yang tersedia dirumah, sehingga subyek dapat bermain *game online* dirumah, dimana kehadiran orangtua masih dapat dirasakan.

Remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah tinggi merasa ayah mereka mengerti perasaan dan menerima mereka apa adanya, remaja yang merasa dihargai pendapatnya saat mereka sedang berdiskusi. Remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi juga merasa dipercaya ayahnya, mereka merasa ayahnya mendukung keinginan dan kegiatan yang mereka sukai. Dalam hal komunikasi dengan ayahnya, remaja merasa tidak mengalami kesulitan. Remaja merasa memerlukan ayahnya jika mereka ingin berdiskusi atau memberitahukan masalah yang sedang dihadapi, remaja yang yakin ayahnya dapat membantu. Sehingga dapat dikatakan remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi menunjukkan tingkat kepercayaan dan komunikasi yang tinggi terhadap ayah. Hal ini sejalan dengan Santrock (2012) remaja yang membentuk kelekatan dengan ayah ditandai dengan adanya kepercayaan remaja kepada ayah, remaja nyaman menghabiskan waktu bersama ayah, remaja tidak merasa terganggu bila berada dekat dengan ayah, dan selanjutnya akan merasa tetap nyaman dan aman ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Tingkat kepercayaan dan komunikasi terhadap ayah yang tinggi tidaklah terbentuk begitu saja, dan hal ini berlangsung sebelum mereka memasuki masa remaja. Kelekatan merupakan hubungan psikologis antar manusia, yang terbentuk semenjak awal kehidupan anak, yang terjadi antara

anak dengan pengasuh dan memiliki dampak pada pembentukan hubungan yang berlangsung sepanjang hidup (Bowlby, 2005).

Dari keseluruhan subyek diperoleh dimensi dominan pada remaja laki-laki pecandu *game online* adalah dimensi keterasingan (*allienation*) dengan jumlah 48 subyek (48%). Remaja laki-laki pecandu *game online* dalam penelitian ini memiliki dimensi dominan keterasingan, diduga karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* dari pada dengan ayahnya. Hal ini didukung dengan hasil dimensi komunikasi (*communication*) yang paling rendah dalam z-score. Mereka merasa tidak memiliki waktu yang cukup untuk berkomunikasi dengan ayahnya sehingga mereka menghabiskan waktu dengan bermain *game online*. Keterasingan pada subyek penelitian ditunjukkan dengan data yang diperoleh yaitu hanya 26 subyek yang merasa ayahnya mengetahui kegiatan mereka, pada item no.27 yang berbunyi "*ayah tahu kegiatan saya setiap harinya*" dengan jawaban Sangat Sering (SS) dan Hampir Selalu (HSL). Dan 74 subyek untuk item no.19 yang berbunyi "*ayah saya tidak tahu apa saja yang saya lakukan*" dengan jawaban Sangat Sering (SS) dan Hampir Selalu (HSL). Remaja laki-laki pecandu *game online* yang berada pada dimensi dominan keterasingan (*allienation*) merasa tidak mendapat banyak perhatian dari ayahnya, mereka merasa ayahnya tidak tahu apa yang mereka lakukan setiap harinya, dan sebaliknya mereka juga merasa tidak peduli dengan kehadiran ayah dirumah. Dimensi keterasingan (*allienation*) mengacu pada perasaan remaja yang terisolasi, kemarahan, dan pengalaman ketidak-dekatan (*detachment*) dengan ayahnya.

Ditinjau dari tabulasi data tentang gambaran kelekatan terhadap ayah dengan dimensi dominan, didapat remaja dengan kelekatan tinggi paling banyak pada dimensi kepercayaan sebesar 47,5%, diikuti komunikasi sebesar 36,1% dan memiliki dimensi keterasingan paling rendah 16,4%. Remaja dengan kelekatan rendah, paling banyak pada dimensi keterasingan 97,4%. Hal ini sejalan dengan Armsden & Greenberg (1987) bahwa kelekatan terhadap ayah yang tinggi, ditunjukkan dengan tingkat kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) yang tinggi dibanding dengan keterasingan (*allienation*). Dan sebaliknya kelekatan terhadap ayah yang rendah ditunjukkan dengan tingkat kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) yang rendah dan ditunjukkan dengan tingkat keterasingan (*allienation*.) yang tinggi.

Hasil tabulasi dengan data-data pendukung lainnya yaitu antara kelekatan terhadap ayah dengan frekuensi bermain *game online* menunjukkan remaja

laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi didominasi oleh yang jam bermain *game online* 20-30 jam/minggu (65,5%). Remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah juga didominasi yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu (59%). Hasil analisis dengan *chi square* menunjukkan bahwa nilai sig. (p) = 0,505; (p) > 0,05, artinya tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kelekatan. Dimana pada kelekatan tinggi maupun kelekatan rendah sama-sama didominasi oleh subyek yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu. Diduga terdapat faktor lain selain kelekatan yang mempengaruhi perilaku kecenderungan bermain *game online* secara berlebihan, yaitu cenderung terpengaruh oleh teman. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmala & Kartasmita (2012) yang menyebutkan *gamer* dalam kehidupannya bermain *game* dapat saja terpengaruh oleh teman-teman atau lingkungan sekitarnya. *Gamer* tidak akan segan untuk mencoba permainan baru yang dinyatakan menyenangkan oleh orang lain, karena *gamer* tidak ingin merasa asing jika orang lain membicarakan *game* tersebut. Hal itu didukung oleh Sujanto (dalam Sumartono, 2002) yang menyatakan salah satu ciri dari masa remaja adalah munculnya rasa takut tidak diterima teman sebaya jika tidak berpenampilan sama dengan teman-teman lainnya. Berpenampilan sama disini dapat diartikan bermain *game* yang sama. Faktor lain yang ditemukan dalam penelitian tersebut adalah adanya kecenderungan remaja bermain *game online* pada saat menghadapi *stress*, *gamer* cenderung bermain *game* untuk melepaskan kepenatan dan kelelahannya.

Jika tinjau dari jumlah subyek yang ada, diketahui bahwa 63 remaja laki-laki pecandu *game online* yang bermain *game online* 20-30 jam/minggu, cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang tinggi. Sedangkan 37 remaja laki-laki pecandu *game online* yang bermain *game online* lebih lama yaitu diatas 30 jam/minggu cenderung memiliki kelekatan terhadap ayah yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang memiliki kelekatan terhadap ayah yang rendah cenderung lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Rinaldi (2013) terdapat hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan kecenderungan kecanduan *game online* para remaja dimana semakin rendah kelekatan terhadap ayah maka semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online*.

Selanjutnya hasil tabulasi kelekatan terhadap ayah dengan usia didapat remaja laki-laki pecandu *game online* dengan kelekatan terhadap

ayah yang tinggi paling banyak pada remaja yang berusia 13 tahun sebesar 52,4% kemudian yang berusia 14 tahun sebesar 32,8%. Remaja dengan kelekatan terhadap ayah yang rendah paling banyak pada remaja usia 17 tahun sebesar 28,2%. Pada kelekatan terhadap ayah yang tinggi diketahui didominasi oleh subyek yang berusia 13 tahun, sedangkan pada kelekatan terhadap ayah yang rendah didominasi oleh subyek yang berusia 17 tahun. Dari data tersebut diketahui bahwa kelekatan cenderung tinggi pada remaja yang usianya lebih muda. Hal tersebut sejalan dengan Hurlock (2015) bahwa masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Peran orangtua akan semakin berkurang dan peran teman sebaya atau *peer* akan semakin mempengaruhi kehidupan remaja. Remaja akan mulai melepaskan diri dengan orangtua dan lebih dipengaruhi oleh teman kelompok sebaya.

Kemudian hasil tabulasi data antara kelekatan terhadap ayah dengan kondisi keluarga diketahui subyek dengan kelekatan terhadap ayah yang tinggi terdapat pada subyek yang tinggal dengan ayah dan ibu sebesar 83,6% dan yang tinggal dengan ayah ibu dan keluarga lain sebesar 11,5%. Begitu pula pada subyek dengan kelekatan rendah yang tinggal dengan ayah dan ibu sebesar 92,3%, disusul yang tinggal dengan ayah ibu dan keluarga lain sebesar 7,7%. Hal ini dapat terjadi karena dari 100 subyek didominasi oleh dua pilihan tersebut. Yaitu subyek yang tinggal bersama ayah dan ibu sejumlah 87 subyek dan 10 subyek yang tinggal bersama ayah dan ibu beserta anggota keluarga lain.

Dari data kelekatan terhadap ayah dengan kondisi keluarga diketahui terdapat 2 subyek yang tidak tinggal dengan ayah dan keduanya menunjukkan kelekatan terhadap ayah yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ketidakhadiran ayah secara fisik (ayah yang bekerja di luar kota), tidak mempengaruhi kelekatan terhadap ayah. Sejalan dengan Ainsworth (dalam Bowlby, 2005) bahwa pengalaman masa lalu, berkaitan dengan kehidupan seseorang sebelum seseorang memasuki usia dewasa. Perlakuan orangtua dan orang-orang sekitar individu tersebut akan mempengaruhi dirinya dalam membangun kelekatan, termasuk dengan ayahnya. Kejadian yang dialami sejak masih kecil sampai memasuki dewasa muda, akan menjadi peristiwa yang dapat membentuk kelekatan terhadap ayah. Hal ini sejalan dengan Ainsworth (dalam Muslimah & Wahdah, 2013) memasuki masa remaja, maka kelekatan pada ayah dapat diartikan sebagai suatu hubungan emosional atau hubungan yang bersifat afektif antara remaja dengan ayahnya dimana hubungan yang dibina tersebut bersifat timbal balik, bertahan lama dan memberikan rasa

aman walaupun ayah sebagai figur lekat tidak berada dekat dengan individu yang bersangkutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat tentang gambaran kelekatan terhadap ayah pada remaja laki-laki pecandu game online, diperoleh simpulan gambaran kelekatan terhadap ayah yang cenderung tinggi yaitu sejumlah 61 subyek (61%). Dari tiga dimensi yang ada, didapat dimensi dominan dalam penelitian ini adalah dimensi keterasingan (*allination*) sebesar 48%.

Hasil analisis dengan *chi square* menunjukkan adanya hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan dimensi dominan dan dengan usia remaja laki-laki. Serta menunjukkan tidak adanya hubungan antara kelekatan terhadap ayah dengan frekuensi jam bermain *game online* dan dengan kondisi keluarga.

Daftar Pustaka

- Ainsworth, M. D. (2015). *Patterns of Attachment : a psychological study of the strange situation*. London: Routledge
- Andayani, B., & Koentjoro. (2014). *Peran ayah menuju coparenting*: Jawa Tengah: Laros.
- Armsden, G., & Greenberg, M.T. (1987). *Inventory of Parent and Peer Attachment: individual Differences and Their Relationship to Psychological Well-Being in Adolescence*. *Journal of Youth and Adolensce*, Vol.16, No. 5, 1997 Diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/258923895>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bowlby, John. (2005). *A secure base clinical applications of attachment theory*. London: Routledge
- Dagun, M. (2013). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ervika, E. (2005). Kelekatan (*attachment*) pada anak. *Jurnal Psikologi e-USU*. Diambil dari: <http://library.usu.ac.id>
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi perkembangan edisi kelima* (Istiwidayanti & Soedjarwo, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- Safitri, S. (2018). Gambaran Tugas Perkembangan Mahasiswa Psikologi Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 16(1).
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development: perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Shapiro, J.L. (2003). *The goodfather, kiat lengkap menjadi ayah teladan*. Bandung: Kaifa