

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Salah satu hasil produk teknologi adalah internet. Layanan media internet menjadi kegemaran tersendiri bagi pelajar dalam mencari informasi terbaru, menjalin hubungan dengan orang lain melalui dunia maya (Wigati, 2007). Namun selain dimanfaatkan untuk kemudahan untuk mengakses informasi dalam bidang akademis, internet juga dimanfaatkan oleh sebagian pelajar untuk mengakses sarana hiburan dengan bermain *game online* (Larose, dalam Young 2017).

Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika Nexian muncul. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* saat ini dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan (Soebastian, 2010). Permasalahan yang menjadi sorotan saat ini adalah terjadinya kecanduan terhadap *game online* khususnya pelajar. Griffiths (2007) menjelaskan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling berhubungan di waktu yang sama dengan melalui jaringan *online*.

Menurut Smahel (2008) kelompok yang paling berisiko mengalami kecanduan adalah kelompok usia remaja yang juga memperlihatkan kecenderungan terbesar kearah memisahkan kehidupan nyata dengan dunia maya. Kecanduan teknologi dapat dilihat sebagai kecanduan perilaku dan ditandai dengan komponen pokok kecanduan seperti kemenonjolan, perubahan suasana perasaan, toleransi, gejala-gejala *withdrawal*, konflik, dan *relapse* (Ghriffiths, dalam Young 2017). Studi kasus yang dilakukan oleh Ghriffiths (dalam Young, 2017) tentang individu-individu yang tampaknya mengalami kecanduan *game online* adalah individu yang menggunakan *game online* secara berlebihan dan mengganggu kehidupan sehari-hari seperti sering memikirkan kegiatan bermain *game online*, mengabaikan kebutuhan dasar (makan, tidur, belajar, dan tidak memperhatikan kesehatan), mengalami penarikan diri.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJI) menunjukkan bahwa sejak tahun 2012 sampai tahun 2014 pengguna internet di Indonesia meningkat dari 0,5 juta menjadi 88,1 juta. Seiring meningkatnya penggunaan internet, penggunaan *game online* di Indonesia juga meningkat. Pemain *game online* di Indonesia diperkirakan sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Sejak tahun 2012 diperkirakan pengguna *game online* meningkat sekitar 5% hingga 10% setiap tahunnya. Penelitian di dalam negeri yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jannah (2015) pada siswa SMP N 25 kota Padang menghasilkan data 68,96% siswa berada pada kecanduan kategori tinggi. Penelitian tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2015) remaja di warnet Lorong Campak Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang menghasilkan data

56,85% remaja mengalami kecanduan *game online* kategori tinggi ditunjukkan dengan seseorang ingin bermain *game* secara terus menerus, penarikan diri, toleransi, hubungan interpersonal, dan masalah kesehatan.

Hasil survey terhadap 366 siswa salah satu SMK di Yogyakarta dengan menyebar kuesioner kecanduan *game online* pada tanggal 10 Desember 2018 terdapat 106 siswa menggunakan *game online* antara 4-6 jam dalam sehari, siswa sering membuka *gadget* untuk bermain *game online*, siswa mengalami kesulitan untuk menghentikan permainan *game online* yang kemudian berdampak pada mundurnya jam tidur di setiap malamnya, sering memikirkan kegiatan bermain *game online*, dalam sehari hanya makan sebanyak dua kali dikarenakan bermain *game online*, siswa cenderung untuk kembali memainkan *game online* ketika sedang tidak melakukan kegiatan baik di rumah maupun di sekolah.

Dari hasil survey di atas maka dapat disimpulkan bahwa saat ini fenomena kecanduan *game online* makin marak terjadi pada anak di usia sekolah. Selain dari data yang diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya serta dari literatur yang dibaca oleh peneliti, pada kenyataannya masalah tersebut juga terjadi pada siswa kelas X salah satu SMK di Yogyakarta.

Fokus utama seorang siswa adalah belajar guna mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengabaikan hal tersebut. Remaja makin lekat dengan internet mulai dari urusan mencari informasi, melakukan aktivitas pekerjaan, bersosialisasi hingga bermain *game online* dan menjelajah dunia maya (Kompas, 2018).

Menurut tahap perkembangan kognitif Piaget, anak usia 11 tahun sampai dengan dewasa secara umum karakteristik pemikiran remaja pada tahap operasional formal yaitu diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan hipotesis sehingga remaja mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia (Desmita, 2012).

Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktivitas-aktivitas penting yang dapat dilakukan oleh remaja, hal ini yang mengarahkan pada tingkah laku kecanduan pada para penggunanya (Puspita, 2018). Kecanduan *game online* dapat membawa dampak negatif pada siswa. Siswa akan malas belajar, mengabaikan waktu untuk beristirahat, makan, tidak mepedulikan kesehatan, dan kondisi emosional siswa terganggu karena efek permainan *game online* (Candra, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Bushman (2001) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* membuat prestasi akademik dan motivasi belajar siswa menurun. Hal tersebut juga didukung oleh Ghriffiths (dalam Young, 2017) yang menyatakan bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengalami kemunduran di sekolah yang disebabkan karena penurunan konsentrasi belajar siswa yang akan berdampak pada penurunan hasil akademik. Hasil penelitian Marheni (2015) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap penurunan prestasi belajar siswa.

Hal senada diungkapkan oleh Fauziah (2013) yang menyatakan bahwa dampak negatif yang muncul akibat kecanduan *game online* adalah siswa

mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar dan siswa mengalami kesulitan untuk bersosialisasi. Banyak siswa yang membolos karena bermain *game online*. *Game online* membuat remaja menjadi pribadi yang cuek, acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal yang terjadi disekeliling. Price (2011) menyatakan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan dan kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi dengan keluarga , teman dan orang disekitarnya menjadi kurang baik.

Menurut Price (2011) kecanduan *game online* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan dan kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak mendapatkan pengetahuan dan mengalami penurunan dibidang akademik. Hal senada juga diungkapkan oleh Anderson & Bushman (2001) yang menyatakan bahwa kecanduan *game online* membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun.

Menurut Griffiths (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan terhadap *game online* adalah rendahnya kontrol diri, rasa bosan dan pola asuh orang tua yang kurang tepat. Dalam penelitian ini peneliti memilih Faktor kurangnya kontrol diri dan pola asuh orangtua yang kurang tepat.

Alasan peneliti memilih faktor kontrol diri karena kontrol diri penting dimiliki siswa agar siswa mampu mengatur segala tindakan yang akan dilakukan serta dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat. Hal ini juga diperkuat oleh

penelitian dari Puspita (2018) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, diperoleh gambaran bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Faktor lain yaitu pola asuh orangtua karena siswa sebagai pelajar sangat memerlukan bimbingan dan arahan dari orangtua dengan cara mendidik anak menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan mengerti akan tugas-tugasnya sebagai siswa yaitu belajar. Penelitian Kusumawati (2017) tentang perbedaan tingkat kecanduan *game online* ditinjau dari gaya pengasuhan, didapat gambaran bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* diasuh dengan pola asuh permisif *indulgent*.

Penelitian ini memfokuskan faktor kontrol diri yang menjadi faktor dalam mempengaruhi kecanduan *game online* pada siswa. Kontrol diri sangat berpengaruh terhadap pengendalian terhadap tingkah laku individu melalui pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak dan memutuskan sesuatu. Individu yang memiliki kontrol diri yang baik akan mampu mengontrol perilaku dengan cara menunda kepuasannya agar dapat mencapai sesuatu yang lebih bermanfaat, memiliki pertimbangan secara objektif dan memberikan penilaian secara subjektif serta dapat mengontrol keputusan yang akan diambil (Ghufron & Risnawita, 2014).

Averill (dalam Ghufron, 2014) menyatakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam membimbing tingkah laku diri sendiri, mengontrol kognisi dan mengontrol keputusan. apabila individu memiliki kontrol diri yang tinggi maka individu tersebut akan mampu mengubah kejadian dan menjadi agen utama dalam mengarahkan dan mengatur perilaku yang membawa kepada

konsekuensi positif. Widiana (2004) suatu perilaku kadangkala menghasilkan konsekuensi yang positif akan tetapi juga dimungkinkan menghasilkan konsekuensi yang negatif. Oleh karenanya kontrol diri selain berupa kemampuan untuk mendapatkan konsekuensi yang positif juga merupakan kemampuan untuk mengatasi konsekuensi negatif.

Goldfried & Merbaum (dalam Ghufron, 2014) menyatakan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu kearah konsekuensi positif. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi akan dapat mengarahkan dan mengatur perilaku ke arah yang bermanfaat, mampu mengubah kejadian yang tidak menyenangkan menjadi menyenangkan, mampu menilai keadaan lingkungannya dengan baik, dan mampu mengambil tindakan yang tepat atas permasalahan yang dihadapi. Ada tiga aspek kontrol diri menurut (Averill dalam Ghufron, 2014) antara lain: kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan mengontrol keputusan.

Kontrol diri dapat membantu individu dalam mengontrol perilaku, mengontrol stimulus, mengantisipasi peristiwa, menafsirkan peristiwa, dan membantu individu dalam mengambil keputusan. individu yang memiliki kontrol diri rendah akan mengalami kesulitan dalam mengarahkan dan mengatur perilaku. Individu dengan kontrol diri yang rendah akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Individu tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, tidak mampu mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin dihadapi

sehingga tidak mampu memilih tindakan yang tepat (Averill dalam Ghufron, 2014).

Secara umum individu yang memiliki kontrol diri tinggi akan menggunakan internet secara sehat sesuai dengan keperluan serta mempunyai batas waktu dalam bermain *game online* sehingga tidak menyebabkan kecanduan. Individu yang memiliki kontrol diri rendah tidak mampu mengatur dan mengarahkan perilaku bermain game onlinenya sehingga menjadi kecanduan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspita (2018) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, didapat gambaran bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*. Semakin tinggi kontrol diri, maka semakin rendah perilaku kecanduan *game online* pada remaja. Sebaliknya semakin rendah kontrol diri, maka semakin tinggi perilaku kecanduan *game online* pada remaja.

Faktor lain yang menjadi perhatian pada penelitian ini yaitu faktor pola asuh orangtua yang kurang tepat. Menurut Brooks (2011) pola asuh merupakan sebuah proses tindakan dan interaksi antara satu sama lain untuk mendidik anak menjadi pribadi yang dewasa secara sosial. Menurut Baumrind (dalam Santrock, 2002) mengidentifikasi tiga pola perilaku pola asuh terkait dengan beragam tingkatan dalam kompetensi anak yaitu berwenang (*authoritative*), otoriter (*authoritarian*), permisif (*permissive*). Orang tua yang berwenang (*authoritative*) menerapkan kontrol tegas atas perilaku anak, tetapi juga menekankan kemandirian dan individualitas anak. Orang tua yang bersifat otoriter juga menerapkan kontrol yang tegas. Orang tua permisif membuat sedikit batasan bagi anak, mereka

menerima sifat impulsif anak, memberikan kebebasan sebesar-besarnya meski masih menjaga keamanan, mereka terlihat dingin dan tidak terlibat. Pengasuhan yang permisif terjadi dalam dua bentuk yaitu permisif *indifferent* merupakan suatu gaya dimana orang tua sangat tidak terlibat dalam kehidupan anak dan permisif *indulgent* merupakan suatu gaya pengasuhan dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak tetapi menetapkan sedikit batasan terhadap mereka.

Dari ketiga bentuk pola asuh tersebut, pola asuh permisif *indulgent* memiliki peluang individu terjebak dalam permainan *game online* berlebih. Menurut Baumrind (dalam Santrock, 2002) menyatakan bahwa orang tua permisif *indulgent* membuat sedikit batasan dan kendali terhadap anak. Orang tua menerima sifat impulsif anak, orang tua terlihat dingin dan tidak terlibat terhadap kegiatan yang dilakukan anak. Orang tua dengan pola asuh permisif *indulgent* membiarkan anak melakukan apa saja yang diinginkan, dan akibatnya anak tidak pernah belajar mengendalikan perilakunya sendiri dan selalu berharap kemauannya dituruti. Anak cenderung tidak mandiri dan tidak memiliki kontrol diri yang baik. Anak yang diasuh oleh orang tua yang menerapkan pola asuh permisif *indulgent* digolongkan sebagai sosok yang tidak dewasa.

Hal tersebut didukung oleh Tridhonanto (2014) yang menyatakan bahwa orang tua dengan pola asuh permisif *indulgent* memberikan pengawasan yang longgar dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Adapun kecenderungan orang tua tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya, orang tua sangat sedikit memberikan bimbingan kepada anak.

Persepsi dibutuhkan siswa guna menyimpulkan informasi dan pesan yang diberikan orangtua berupa makna terhadap pola asuh permisif *indulgent*. objek persepsi yang diteliti dalam penelitian ini yaitu pola asuh permisif *indulgent*. aspek-aspek pola asuh permisif *indulgent* menurut Baumrind (dalam Santrock, 2002) meliputi: (1) orangtua masih terlibat tetapi kurang kendali; (2) kontrol yang longgar terhadap anak; (3) orangtua memberi kebebasan anak dalam mengambil segala keputusan; (4) pendidikan bersifat bebas.

Dari penjelasan tersebut, kecanduan *game online* dipengaruhi oleh persepsi terhadap pola asuh permisif *indulgent*. Apabila siswa mempersepsikan pola asuh orangtua permisif *indulgent* tinggi, maka kecanduan *game online* tinggi dan sebaliknya apabila siswa mempersepsikan pola asuh orangtuanya permisif *indulgent* yang diterimanya rendah maka kecanduan *game online* juga rendah. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Kusumawati (2017) tentang perbedaan tingkat kecanduan *game online* di tinjau dari gaya pengasuhan, didapat gambaran bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* diasuh dengan pola asuh permisif *indulgent*. hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Abedini (2012) mengungkapkan bahwa pola asuh permisif *indulgent* memiliki korelasi yang positif dengan ketergantungan bermain *game online*, artinya semakin tinggi pola asuh permisif *indulgent* orangtua maka semakin tinggi pula ketergantungan *game online* pada siswa. begitu juga sebaliknya, semakin rendah pola asuh permisif *indulgent* orangtua maka semakin rendah ketergantungan *game online* pada siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini. Berikut adalah rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa?
2. Apakah ada hubungan antara persepsi terhadap pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa?
3. Apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan persepsi terhadap pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada siswa salah satu SMK di Yogyakarta.
- b. Untuk mengetahui hubungan antara persepsi terhadap pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa salah satu SMK di Yogyakarta.
- c. Untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan persepsi terhadap pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa salah satu SMK di Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu, khususnya dalam bidang psikologi pendidikan mengenai hubungan antara kontrol diri dan pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan-arahan kepada siswa mengenai pentingnya memiliki kontrol diri yang baik dengan cara menetapkan batasan waktu dalam bermain *game online*, fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai, belajar menahan keinginan yang menghasilkan kesenangan sesaat sehingga individu terhindar dari kecanduan *game online*.

2. Bagi instansi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi sekolah dalam menanamkan kontrol diri pada siswa agar siswa memiliki kontrol diri yang baik sehingga siswa terhindar dari kecanduan *game online*.

3. Bagi orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan cara pengasuhan orangtua kepada anak secara tepat dengan cara memperbaiki

komunikasi dengan anak, memberikan bimbingan kepada anak dalam mengambil keputusan, memberikan kasih sayang dan sikap yang tegas, penerapan nilai dan norma yang ada, sehingga anak terhindar dari kecanduan *game online*.

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi orang tua mengenai peran pola asuh bagi anak, serta memberikan informasi mengenai dampak bermain *game online* secara berlebihan bagi siswa.

C. Keaslian Penelitian

Persamaan serta perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Candra & Masya (2016) berjudul Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian terdapat enam indikator faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh. Persamaan dengan penelitian ini antara lain:
 - a. Menggunakan variabel kecanduan *game online* sebagai variabel Y.
 - b. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Berikut perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Candra & Masya (2016) dengan penelitian ini antara lain:

- a. Pada penelitian Candra & Masya (2016) menggunakan teori Smart (2010) sebagai penentu aspek-aspek kecanduan *game online*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori dari Ghriffiths (2007)
 - b. Penelitian Candra & Masya (2016) menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Pada penelitian ini menggunakan analisis *product moment* dan menyertakan menggunakan analisis regresi linier berganda untuk menganalisis hubungan antara variabel X1 dan X2 dengan Y.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita & Mulyana (2018) berjudul hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja akhir dengan hasil sebesar -0.218 dengan signifikansi 0.039 ($P < 0.05$) yang hal ini berarti bahwa analisis antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja akhir. Adapun persamaan dengan penelitian ini antara lain:
- a. Menggunakan variabel kecanduan *game online* sebagai variabel Y.
 - b. Menggunakan variabel kontrol diri sebagai variabel X.
 - c. Menggunakan analisis *product moment*.

Berikut perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Puspita (2018) dengan penelitian ini antara lain:

- a. Pada penelitian Puspita (2018) menggunakan teori Lemmens (2009) sebagai penentu aspek-aspek kecanduan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori dari Ghriffiths (2007).

- b. Variabel X pada penelitian Puspita (2018) hanya menggunakan satu variabel yaitu kontrol diri, sedangkan pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel kontrol diri dan pola asuh permisif *indulgent*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2017) berjudul perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan dengan hasil $p=0,024$ yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu:
- a. Menggunakan variabel kecanduan *game online* sebagai variabel Y.
 - b. Menggunakan skala sebagai teknik pengumpulan data.

Berikut perbedaan penelitian yang dilakukan Kusumawati (2017) dengan penelitian ini antara lain:

- a. Analisis data dalam penelitian Kusumawati (2017) menggunakan teknik uji beda *kruskall-wallis* sedangkan pada penelitian ini menggunakan uji *product moment* dan regresi linier berganda.
- b. Teknik penarikan sampel dalam penelitian Kusumawati (2017) menggunakan teknik *insidental sampling* sedangkan pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*.
- c. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat populasi tertentu.
- d. Variabel dalam penelitian Kusumawati (2017) menggunakan dua variabel (X) yaitu gaya pengasuhan orangtua dan (Y) kecanduan *game online*. pada

penelitian ini menggunakan tiga variabel (X1) kontrol diri, (X2) pola asuh permisif *indulgent* dan (Y) kecanduan *game online*

Dari beberapa persamaan seperti penelitian mengenai kecanduan *game online* yang pernah dilakukan, namun pada penelitian ini yang akan dilihat adalah kecanduan *game online* dikaitkan dengan kontrol diri dan pola asuh permisif *indulgent*. Pemaparan penelitian-penelitian di atas juga menunjukkan beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul hubungan antara kontrol diri dan pola asuh permisif *indulgent* dengan kecanduan *game online* pada siswa salah satu SMK di Yogyakarta asli dan bukan duplikasi.