

## INTISARI

**Latar Belakang :** Bermain *video game* secara berlebihan dengan berbagai faktor risiko yang memengaruhi dapat mengakibatkan pengguna mengalami risiko kecanduan *video game*. Remaja SMA merupakan periode peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang rentan mengalami kecanduan *video game*. Tumbuh-kembang remaja ini dapat dipengaruhi oleh kecenderungan orang tua dalam menerapkan pola asuh pada anak.

**Tujuan Penelitian :** Mengetahui hubungan kecenderungan pola asuh orang tua dengan risiko kecanduan *video game* pada remaja SMA Negeri 4 Yogyakarta

**Metode :** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelatif dengan desain *cross-sectional* dilakukan pada Januari 2020. Responden penelitian ini sejumlah 108 siswa kelas X dan XI. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner *Scale of Parenting Style* dan *Internet Gaming Disorder Scale Short Form-9 (IGDS9-SF)*. Analisis data menggunakan uji statistik *Chi-Square* dan *Kruskal-wallis* sebagai alternatif.

**Hasil :** Sebagian besar responden diasuh dengan kecenderungan pola asuh otoritatif (41,7%). Tidak ada remaja yang berisiko kecanduan *video game*. Karakteristik responden umur, jumlah saudara kandung, pendidikan terakhir ayah dan ibu ( $p=0,974$ ;  $0,304$ ;  $0,917$ ;  $0,277$ ) tidak berhubungan dengan kecenderungan pola asuh orang tua ( $p>0,05$ ). Hasil uji beda, tidak ada perbedaan kecenderungan pola asuh orang tua dengan skor yang tidak berisiko kecanduan *video game* ( $p=0,171$ ).

**Kesimpulan :** Tidak terdapat hubungan kecenderungan pola asuh orang tua dengan risiko kecanduan *video game*, tidak ada remaja yang berisiko kecanduan *video game*, dan karakteristik responden tidak memengaruhi kecenderungan pola asuh orang tua.

**Kata Kunci :** kecenderungan pola asuh, Kota Yogyakarta, remaja SMA, dan risiko kecanduan *video game*

## ABSTRACT

**Background :** Playing video game excessively combined with other risk factor can cause users to be in risk of video game addiction. Adolescence in senior high school is a transition period from child to adult that have risk for video game addiction. The growth of adolescents can be affected by parenting styles tendency during childhood.

**Objective :** To determine the relationship between parenting styles inclination with risk of adolescents video game addiction in SMAN 4 Yogyakarta

**Methods :** This is a quantitative correlative study with cross-sectional designed research conducted in January 2020. The participants include 108 students at X and XI class. The instrument used was the Scale of Parenting Style and Internet Gaming Disorder Scale 9-Short Form (IGDS9-SF). The collected data were analyzed by using Chi-square and Kruskal-wallis statistic tests as the alternative.

**Results :** Most of participants got autorithative parenting style (41,7%). There is no adolescents with risk of video game addiction. The respondents characteristics as age, siblings, and parents education ( $p=0,974$ ;  $0,304$ ;  $0,917$ ;  $0,277$ ) have no relationship with parenting styles tendency ( $p>0,05$ ). The result of different tests showed there were no differences between parenting style tendency with risk of video game addiction scores.

**Keyword :** parenting styles tendency, Yogyakarta City, adolescents in senior high school, and risk of video game addiction