

Pengaruh Fungsi Keluarga terhadap Adiksi Game Online pada Generasi Z

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Fredrick Yappy Setiadi Universitas Tarumanagara fredrick.705220270@stu.untar.ac.id Debora Basaria Universitas Tarumanagara deborab@fpsi.untar.ac.id	ISSN: 2963-8933 Vol. 5, No. 1 Februari 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Setiadi, F. Y., & Basaria, D. (2026). Pengaruh Fungsi Keluarga terhadap Adiksi Game Online pada Generasi Z. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5 (1)54-63.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fungsi keluarga terhadap adiksi *game online* pada Generasi Z di Jabodetabek. Meningkatnya fenomena penggunaan *game online* yang berlebihan di kalangan generasi Z memunculkan kekhawatiran mengenai dampak psikologis dan sosial yang ditimbulkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif regresional. Partisipan penelitian berjumlah 357 individu Generasi Z (usia 13-28 tahun) yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan alat ukur *Family Assessment Device* (FAD) untuk mengukur keberfungsian keluarga dan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) untuk mengukur tingkat adiksi *game online*. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat peranan negatif yang signifikan antara fungsi keluarga terhadap adiksi *game online* ($R^2 = 0.560$, $p < 0.001$). Temuan ini mengindikasikan bahwa fungsi keluarga memberikan sumbangan pengaruh sebesar 56% terhadap adiksi *game online*, di mana semakin efektif fungsi keluarga, semakin rendah tingkat adiksi *game online* pada individu. Penelitian ini menekankan pentingnya peran fungsi keluarga, terutama dimensi keberfungsian umum dan penyelesaian masalah, sebagai faktor protektif dalam mencegah perilaku adiksi pada Generasi Z.

Kata Kunci: fungsi keluarga, adiksi game online, generasi Z

Abstract

This study aims to investigate the influence of family functioning on online game addiction among Generation Z in Jabodetabek. The rising phenomenon of excessive online gaming among Generation Z has raised concerns regarding its resulting psychological and social impacts. This study employed a quantitative regression approach. The participants consisted of 357 Generation Z individuals (aged 13–28 years) selected using a purposive sampling technique. Data were collected using the Family Assessment Device (FAD) to measure family functioning and the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) to assess the level of online game addiction. The results of the simple linear regression analysis revealed a significant negative influence of family functioning on online game addiction ($R^2 = 0.560$, $p < 0.001$). These findings indicate that family functioning contributes 56% to the variance in online game addiction; specifically, the more effective the family functioning, the lower the level of online game addiction in the individual. This study emphasizes the importance of family functioning, particularly the dimensions of general functioning and problem solving, as a protective factor in preventing addictive behaviors among Generation Z.

Key Words: family function, online game addiction, generation Z

A. Pendahuluan

Dalam dua dekade terakhir, akselerasi perkembangan teknologi digital berlangsung secara masif dan turut bermanifestasi di Indonesia. Merujuk pada data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet nasional telah menjangkau 221,5 juta individu. Struktur demografi pengguna didominasi oleh Generasi Z sebesar 34,4%, disusul oleh Generasi Milenial (30,62%) dan Generasi X (18,98%) (Pebriyani, 2024). Sebagai *digital natives* pertama, Generasi Z tumbuh dalam ekosistem yang terintegrasi penuh dengan teknologi. Hal ini mengonstruksi persepsi bahwa akses internet bukan lagi sekadar elemen komplementer, melainkan kebutuhan fundamental yang urgensinya setara dengan kebutuhan fisiologis dasar (Albescu, 2022).

Menurut survei yang dilakukan oleh Global Web Index (GWI) pada tahun 2024, mengindikasikan bahwa 39,8% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan akses digital untuk aktivitas bermain *game online*. Dalam skala global, Indonesia menempati peringkat kedua sebagai negara dengan partisipasi *game online* tertinggi yang mencapai 96,4%, tepat di bawah Filipina (GWI, 2024). Tren ini terlihat signifikan pada Generasi Z, di mana 53% dari generasi Z ini mengalokasikan waktu luang mereka untuk bermain *game* (Jakpat, 2024). Besarnya jumlah pemain game online pada kalangan gen Z menimbulkan kekhawatiran, yaitu bermain *game online* secara berlebihan, hingga menimbulkan kecanduan.

Studi menunjukkan bahwa prevalensi kecanduan *game online* pada kalangan pemain *game* di Indonesia mencapai 6,1% (Jaya, 2018). World Health Organization (WHO) pada tahun 2018 mengklasifikasikan adiksi *game* ketika memenuhi tiga kriteria, yaitu: individu tidak mampu mengendalikan kebiasaan bermain *game*, memprioritaskan bermain *game* di atas kegiatan yang lain, dan tidak bisa meninggalkan kegiatan bermain *game*, meski ada konsekuensi negatif yang jelas, sebagai *addictive behavior disorder* (Kompas, 2018). Dalam buku DSM-5-TR yang diterbitkan oleh American Psychiatric Association (2022) terdapat sembilan gejala yang menandakan seseorang mengalami Internet Gaming Disorder (IGD). Pertama, pikiran yang terus-menerus berputar tentang *game*. Kedua, munculnya gejala penarikan diri (kesedihan, kecemasan, perasaan menjadi lebih sensitif) ketika tidak bisa bermain *game*. Ketiga, adanya kecenderungan untuk mengembangkan toleransi, di mana waktu bermain lebih banyak diperlukan untuk mencapai kepuasan yang sama. Keempat, ketidakmampuan untuk berhenti bermain, upaya yang gagal ketika mencoba berhenti bermain. Kelima, hilangnya ketertarikan untuk melakukan aktivitas lain yang sebelumnya disukai akibat bermain *game*. Keenam, terus bermain *game* meskipun terdapat masalah, seperti meninggalkan kewajiban belajar dan tidak bisa mengontrol uang untuk keperluan *game*. Ketujuh, membohongi anggota keluarga atau orang lain mengenai jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Kedelapan, menggunakan *game* sebagai sarana untuk meredakan perasaan negatif, seperti perasaan bersalah atau perasaan tidak berdaya. Kesembilan, resiko kehilangan atau terganggunya hubungan interpersonal, pekerjaan, atau peluang pendidikan.

Adiksi *game online* dapat menimbulkan masalah-masalah serius. Satu remaja berusia 17 tahun ditemukan meninggal gantung diri di rumahnya, karena *handphone* (HP) korban disita oleh

orangtuanya akibat kecanduan bermain *game* (Baihaqi, 2024). Tiga pelajar di Aceh Tengah nekat melakukan aksi mencuri di sekolah SMK 2 Takengon, pelaku masih berusia 15 dan 16 tahun (Setyadi, 2019). Pemuda berusia 16 tahun melakukan pencurian hingga enam kali di wilayah Denpasar, Pelaku menargetkan rumah yang terlihat sepi ditinggal oleh pemiliknya, uang hasil curiannya dipakai untuk *top up game*, membeli *skin* senjata dan aksesoris virtual lainnya (PODIUMNEWS, 2023). Kasus-kasus di atas menjadi penguat bahwasanya kecanduan *game online* menjadi fenomena yang cukup mengkhawatirkan di Indonesia karena bisa berujung kepada perilaku yang merugikan orang lain dan diri sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan dan Anggreni (2022) orang tua yang jarang berada di rumah memiliki peran penting pada banyaknya remaja yang mengalami adiksi *game online* di desa Deli Tua, Kecamatan Namorambe. Berdasarkan The ECPH of Psychology yang di tulis oleh Liu (2024) fungsi keluarga adalah peran penting keluarga bagi keberlangsungan hidup manusia dan kemajuan sosial, menjadi dasar sosial terbentuknya keluarga. Epstein et al. (1983) menyatakan bahwa tujuan mendasar keluarga adalah menciptakan kondisi lingkungan yang tepat agar setiap anggota keluarga bisa berkembang secara fisik, mental, dan sosial. Untuk mencapai tujuan ini, keluarga perlu menyelesaikan berbagai tugas, mulai dari memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan dan pakaian, mendukung perkembangan setiap anggota, hingga mengatasi situasi darurat yang mungkin terjadi.

Penelitian-penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Fithria et al. (2022) menemukan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan pada fungsi keluarga dan IGD yang dialami remaja. Hal ini juga senada dengan Yayman dan Bilgin (2020) yang juga menemukan adiksi *game* memiliki korelasi yang positif terhadap individual yang memiliki fungsi keluarga yang buruk. Fungsi keluarga individu yang mengalami adiksi *game online* secara signifikan lebih rendah jika dibandingkan dengan individu yang tidak mengalami adiksi *game online* (Zhou dan Xing, 2021).

Penelitian-penelitian terdahulu banyak membahas mengenai hubungan dan korelasi antara fungsi keluarga dan adiksi *game online*. Belum ada penelitian yang membahas bagaimana fungsi keluarga mempengaruhi adiksi *game online*, terutama pada generasi Z. Oleh karena itu peneliti menganggap penelitian ini penting untuk dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tau, bagaimana fungsi keluarga mempengaruhi adiksi *game online*.

B. Metodologi

1. Research Design

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini bersifat penelitian regresional yang bertujuan untuk mengukur pengaruh yang dimiliki fungsi keluarga terhadap adiksi *game online* pada generasi Z

2. Participants (Population and Sample)

Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah generasi Z (lahir di tahun 1997 – 2012), tinggal di wilayah JABODETABEK, pemain aktif *game online*, dan secara reguler bermain *game online* 4-5 hari per minggunya dengan durasi bermain lebih dari 4 jam (Jap et al., 2013).

3. Technique of Data Collection

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Tidak adanya data statistik yang menyebut secara jelas jumlah populasi pemain *game online* di wilayah JABODETABEK, karena itu peneliti menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat signifikansi 5% (Sugiyono, 2016). Berdasarkan hal tersebut, target minimal penelitian yang ditetapkan sebanyak 349 partisipan. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti berhasil mengumpulkan 357 partisipan.

4. Instruments

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur fungsi keluarga adalah Family Assesment Device (FAD) yang dikembangkan oleh (Ryan et al., 2012) dan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh (Pradina dan Lubis, 2024). FAD terdiri dari 19 butir pertanyaan dengan 7 dimensi, yaitu *problem solving*, *communication*, *roles*, *affective responsiveness*, *affective involvement*, dan *behaviour control*. Alat ukur ini menggunakan skala likert 4 poin, dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Hasil uji realibilitas pada alat ukur ini adalah 0.764 (>0.60), serta tidak ada butir yang perlu dihapus karena nilai *corrected item total correlation* melebihi 0.2 berkisar antara 0.405 hingga 0.616 pada tiap dimensi, artinya alat ukur ini reliabel

Alat ukur Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ), dikembangkan oleh (Jap et al., 2013). IOGAQ terdiri dari tujuh pertanyaan yang memiliki tujuh dimensi adiksi game online. Alat ukur dengan skala likert lima poin dan opsi jawaban tidak pernah sampai sangat sering. Peserta diminta untuk mengingat apa yang mereka lakukan dalam enam bulan terakhir. Berdasarkan hasil uji reabilitas, alat ukur IOGAQ memiliki nilai cronbach alpha sebesar 0,684. Tiap 7 butir pertanyaan memiliki nilai yang lebih besar dari 0,60 dan tidak ada butir yang dibuang karena nilai corrected item total correlation melebihi 0,20, yang berarti alat ukur ini reliabel.

5. Technique of Data Analysis

Setelah data telah selesai dikumpulkan, peneliti mulai mengubah data dari Google Form, menjadi tabel menggunakan Google Sheets. Sebelum memulai pengolahan data, peneliti akan melakukan pengecekan ulang untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan yang telah ditentukan. Software IBM SPSS Statistics for Windows versi 27 digunakan untuk mengolah data. Peneliti kemudian menguji realibilitas alat ukur. Setelah itu, dilakukan uji stastistik deskriptif untuk melihat gambaran data pada masing-masing variabel. Uji asumsi dimulai dengan uji normalitas Kolmogoro-Smirnov untuk menentukan apakah data terdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji linearitas untuk melihat apakah terdapat hubungan linear yang signifikan. Peneliti kemudian melakukan uji Glejser untuk menguji apakah ada gejala heteroskedastisitas pada data penelitian. Setelah memenuhi uji asumsi, peneliti beralih kepada uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini melibatkan 357 partisipan. 235 partisipan berjenis kelamin laki-laki dan 122 partisipan berjenis kelamin perempuan. Rincian secara detail dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Partisipan Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	235	65.8
Perempuan	122	34.2
Jumlah	357	100.0

Secara keseluruhan, dari 357 partisipan penelitian, 166 (46.5%) dari mereka bermain *game online* setiap hari; 74 (20.7%) bermain *game online* 6-7 kali seminggu; 63 (17.6%) bermain *game online* 4-5 kali seminggu; 48 (13.4%) bermain *game online* 5-6 kali seminggu; dan 6 (1.7%) bermain *game online* 3-4 kali seminggu. Secara lengkap bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Gambaran Partisipan Berdasarkan Rata-rata Bermain dalam Seminggu

Rata-rata bermain perminggu	Jumlah	Persentase
3 - 4 kali seminggu	6	1.7
4 - 5 kali seminggu	63	17.6
5 - 6 kali seminggu	48	13.4
6 - 7 kali seminggu	74	20.7
Setiap hari	166	46.5
Jumlah	357	100.0

Dari 357 partisipan, 150 (42%) bermain *game online* lebih dari 8 jam per hari; 76 (21.3%) bermain *game online* 4-5 jam per hari; 70 (19.6%) bermain *game online* 7-8 jam per hari; 46 (12.9%) bermain *game online* 5-6 jam per hari; dan 15 (4.2%) bermain *game online* kurang dari 4 jam per hari. Rincian bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Gambaran Partisipan Berdasarkan Durasi Bermain

Durasi bermain	Jumlah	Persentase
----------------	--------	------------

Kurang dari 4 jam	15	4.2
4 – 5 jam per hari	76	21.3
5 – 6 jam per hari	46	12.9
7 – 8 jam per hari	70	19.6
Lebih dari 8 jam	150	42.0
Jumlah	357	100.0

Analisis data statistik deskriptif menunjukkan nilai mean empirik sebesar 2.39, yang lebih rendah dari mean hipotetik sebesar 2.5. Partisipan Generasi Z memiliki tingkat fungsi keluarga yang agak rendah, menurut perbedaan skor ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa partisipan pada penelitian cenderung mempersepsikan fungsi keluarga mereka tidak berjalan dengan baik.

Tabel 4. Gambaran Variabel Fungsi Keluarga

	<i>N</i>	<i>Mini mum</i>	<i>Maxim um</i>	<i>Mea n</i>	<i>Std. Devi ation</i>
<i>Problem solving</i>	357	1.00	4.00	2.39	.705
<i>Communica tion</i>	357	1.00	4.00	2.42	.891
<i>Role</i>	357	1.00	4.00	2.36	.868
<i>Affective response</i>	357	1.00	4.00	2.36	.868
<i>Affective involvement</i>	357	1.00	4.00	2.43	.854
<i>Behavioral control</i>	357	1.00	4.00	2.34	.813
<i>General functioning</i>	357	1.00	4.00	2.40	.629
<i>Fungsi keluarga</i>	357	1.00	4.00	2.39	.512

Analisis data menunjukkan bahwa nilai mean empirik sebesar 3.16, lebih tinggi dari mean hipotetik sebesar 3, menunjukkan bahwa tingkat adiksi *game online* pada anggota Generasi Z agak tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa partisipan dalam penelitian ini memiliki kecenderungan untuk mengalami kecanduan *game online*.

Tabel 5. Gambaran Variabel Adiksi *Game Online*

	<i>N</i>	<i>Mini mu m</i>	<i>Maxim um</i>	<i>Mean</i>	<i>Std.De viation</i>
<i>Preoccupa tion</i>	357	1.00	5.00	3.14	1.464
<i>Tolerance</i>	357	1.00	5.00	3.15	1.445
<i>Pathologic al gambling</i>	357	1.00	5.00	3.06	1.400
<i>Relapse</i>	357	1.00	5.00	3.20	1.428
<i>Withdraw al</i>	357	1.00	5.00	3.20	1.490
<i>Conflict</i>	357	1.00	5.00	3.08	1.424
<i>Sleep deprivatio n</i>	357	1.00	5.00	3.32	1.417
<i>Adiksi game online</i>	357	1.00	5.00	3.16	.846

Uji normalitas menggunakan metode satu sampel Kolmogorov-Smirnov untuk melihat sebaran data pada variabel fungsi keluarga dan adiksi *game online*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.200 ($p > 0.05$). Kriteria kenormalan data terpenuhi apabila nilai signifikansi berada di atas angka 0.05. Hasil ini menunjukkan bahwa data dari penelitian ini terdistribusi dengan normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
<i>Unstandardized Residual</i>	0.200	Terdistribusi Normal

Tujuan dari uji linearitas adalah untuk menentukan apakah pola hubungan antara fungsi keluarga dan adiksi *game online* membentuk garis lurus (linear). Nilai *deviation from linearity* harus lebih besar dari 0.05. Nilai sebesar 0.192 ($p > 0.05$) ditemukan setelah data dianalisis. Oleh karena itu, asumsi linearitas dipenuhi, yang menunjukkan bahwa ada hubungan linear antara kedua variabel tersebut.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
Fungsi Keluarga dan Adiksi <i>Game Online</i>	0.192	Signifikan

Fungsi keluarga diregresikan terhadap nilai absolut residual untuk melakukan uji glejser. Apabila nilai signifikansi (p) fungsi keluarga lebih besar dari 0.05, maka tidak ada gejala heteroskedastisitas. Nilai 0.124 lebih besar dari 0.05 dalam uji glejser. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, tidak ditemukan gejala heteroskedastisitas.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Koefisien Regresi	t	Sig.
(Constant)	2.263	3.841	< 0.01
Fungsi Keluarga	0.020	1.542	0.124

Setelah memastikan bahwa semua persyaratan untuk uji asumsi klasik dipenuhi, peneliti melanjutkan analisis mereka ke tahap uji hipotesis. Untuk melakukan ini, peneliti melakukan uji korelasi Pearson terlebih dahulu. Analisis data menunjukkan adanya korelasi negatif yang kuat dan signifikan antara keberfungsian keluarga dengan adiksi *game online*, ditunjukkan oleh nilai koefisien $r = -0.748$ dan taraf signifikansi $p < 0.01$. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi keberfungsian fungsi sebuah keluarga, semakin rendah tingkat kecenderungan adiksi *game online* yang dialami.

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi Pearson

Variabel	r	Sig.	Interpretasi
Fungsi Keluarga Adiksi <i>Game Online</i>	-0.748	<0.01	Signifikan

Hasil analisis data pada uji hipotesis menunjukkan nilai F sebesar 451.306 dan tingkat signifikansi 0.000. Ini menunjukkan bahwa fungsi keluarga memiliki dampak yang signifikan terhadap kecanduan *game online* generasi Z. Koefisien regresi sebesar -0.456 menunjukkan hubungan negatif antara fungsi keluarga dan adiksi *game online*; setiap peningkatan satu satuan pada fungsi keluarga menunjukkan penurunan tingkat adiksi *game online* sebesar 0.456. Selain itu, menurut nilai $R^2 = 0.560$, fungsi keluarga berkontribusi sebesar 56% pada adiksi bermain *game online*. Sisanya 44% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Fungsi keluarga berperan negatif secara signifikan terhadap adiksi *game online*, menurut analisis data, dengan $t = -21.244$ dan sig. (p) = 0.000 < 0.05.

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Fungsi Keluarga terhadap Adiksi *Game Online*

	B	Std. Error	Sig.	R	R Square
Fungsi Keluarga	-0.456	0.021	0.000	0.748	0.560

Untuk mengidentifikasi dimensi fungsi keluarga yang paling berpengaruh, dilakukan analisis regresi linear berganda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa ketujuh dimensi fungsi keluarga berperan secara signifikan sebagai prediktor adiksi game online ($p < 0.05$). Selain itu, nilai koefisien Beta (β) yang konsisten negatif pada seluruh dimensi mengonfirmasi adanya hubungan negatif: semakin optimal keberfungsian dalam setiap aspek keluarga, semakin rendah tingkat adiksi game online yang terjadi.

Berdasarkan analisis pengaruh parsial (*Standardized Coefficients Beta*), dimensi *General Functioning* teridentifikasi sebagai prediktor paling dominan dalam memengaruhi adiksi game online, dengan nilai $\beta = -0.225$ ($t = -4.940$; $p < 0.001$). Pengaruh terkuat selanjutnya diikuti oleh dimensi *Problem Solving* ($\beta = -0.177$) di urutan kedua dan *Communication* ($\beta = -0.165$) di urutan ketiga. Sementara itu, dimensi *Behavioral Control* memberikan kontribusi pengaruh yang paling kecil dibandingkan dimensi lainnya ($\beta = -0.122$; $t = -3.026$; $p = 0.003$), meskipun tetap signifikan secara statistik. Secara lengkap dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji Regresi Linear Berganda Dimensi Fungsi Keluarga

Dimensi	Koefisien	Std.Error	β	t	Sig.
(Constant)	42.870	1.006		42.633	< 0.001
<i>Problem Solving</i>	-0.372	0.095	-0.177	-3.935	< 0.001
<i>Communication</i>	0.547	0.134	-0.165	-4.074	< 0.001
<i>Role</i>	-0.517	0.138	-0.152	-3.736	< 0.001
<i>Affective Responsiveness</i>	-0.481	0.133	-0.141	-3.612	< 0.001
<i>Affective Involvement</i>	-0.545	0.140	-0.157	-3.892	< 0.001
<i>Behavioral Control</i>	-0.443	0.146	-0.122	-3.026	0.003
<i>General Functioning</i>	-0.424	0.086	-0.225	-4.940	< 0.001

Tabel 12. Hasil Uji Beda Fungsi Keluarga berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Mean	z	Sig. (p)
Laki-laki	184.42	-1.379	0.168
Perempuan	168.56		

Menurut hasil uji beda, nilai rata-rata untuk kelompok laki-laki adalah 184.42, sedangkan nilai rata-rata untuk kelompok perempuan adalah 168.56. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $Z = -1.379$ dan taraf signifikansi $p = 0.168$. Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam persepsi fungsi keluarga antara laki-laki dan perempuan, karena nilai p lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$).

Tabel 13. Hasil Uji beda Adiksi *Game Online* berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Means	z	Sig. (p)
Laki-laki	179.60	-1.52	0.879
Perempuan	177.85		

Hasil uji beda menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat fungsi keluarga laki-laki adalah sebesar 179.60, sedangkan nilai rata-rata fungsi keluarga perempuan adalah 177.85, dengan nilai $z = -1.52$, $p = 0.879 > 0.05$. Tidak ada perbedaan signifikan adiksi *game online* pada partisipan laki-laki dan perempuan.

Selain uji beda berdasarkan jenis kelamin, peneliti juga melakukan uji beda berdasarkan durasi bermain dan rata-rata bermain per minggu. Hasil uji dilakukan menggunakan metode uji Kruskal-Wallis. Hasil uji beda berdasarkan durasi bermain, Sig = 0.525 ($p > 0.05$), sedangkan untuk uji beda berdasarkan rata-rata bermain per minggu Sig = 0.679 ($p > 0.05$). Sehingga bisa disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil uji beda berdasarkan durasi bermain dan rata-rata bermain per minggu.

2. Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan serangkaian uji asumsi klasik (normalitas, linearitas, dan heteroskedastisitas) untuk memastikan validitas model regresi. Setelah prasyarat terpenuhi, uji korelasi Pearson dan regresi linear sederhana mengonfirmasi adanya pengaruh negatif yang signifikan antara fungsi keluarga dan adiksi game online pada Generasi Z. Temuan ini menyiratkan bahwa semakin optimal fungsi sebuah keluarga, semakin rendah kecenderungan adiksi yang muncul. Hal ini sejalan dengan temuan Fithria et al. (2022) serta Yayman dan Bilgin

(2020), yang menegaskan bahwa disfungsi keluarga berbanding lurus dengan peningkatan risiko adiksi.

Secara statistik, fungsi keluarga memberikan sumbangan efektif (R²) sebesar 56% terhadap variabilitas adiksi game online. Angka ini tergolong tinggi dalam ranah penelitian sosial, yang mengindikasikan bahwa bagi sampel penelitian ini—yang mayoritas adalah pemain aktif (*hardcore gamers*)—keluarga memegang peranan vital sebagai mekanisme kontrol sosial. Seperti diungkapkan Ryan et al. (2012), keluarga yang sehat mampu mengatur perilaku anggota secara fleksibel melalui negosiasi, bukan paksaan. Adapun 44% sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal lain, seperti *escapism*, kepribadian *neuroticism* (Afiani et al., 2023), maupun tingkat kesepian (Putri & Ningsih, 2020).

Analisis pada tingkat dimensi mengungkap pola yang menarik. Dimensi *General Functioning* dan *Problem Solving* muncul sebagai prediktor paling dominan. Temuan ini mendukung argumen Bonnaire dan Phan (2017) bahwa kemampuan adaptasi dan penyelesaian konflik dalam keluarga jauh lebih krusial dalam mencegah adiksi dibandingkan sekadar kedekatan emosional semata. Lingkungan keluarga yang mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif dapat menjadi faktor protektif yang kuat.

Sebaliknya, dimensi *Behavioral Control* memiliki pengaruh terendah. Fenomena ini sejalan dengan Ji et al. (2024) dan Bonnaire & Phan (2017), yang mencatat bahwa penerapan aturan yang terlalu kaku (*domestic strictness/banning*) justru berpotensi memicu resistensi dan memperparah adiksi pada remaja. Terlebih lagi, mengingat 37,3% partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa rantau (kost), kontrol perilaku langsung dari orang tua menjadi kurang relevan dan sulit diterapkan secara efektif karena kendala jarak fisik. Namun, dimensi *Affective Involvement* tetap signifikan, menandakan bahwa meskipun terpisah jarak, perasaan diperhatikan secara emosional tetap menjadi kebutuhan fundamental bagi generasi Z.

Dalam pengujian beda rata-rata (*t-test*), tidak ditemukan perbedaan signifikan pada tingkat adiksi berdasarkan jenis kelamin, meskipun nilai *mean* laki-laki (M=179.60) sedikit lebih tinggi dibanding perempuan (M=177.85). Ketiadaan signifikansi ini kemungkinan disebabkan oleh ketimpangan jumlah sampel antar gender, berbeda dengan studi Radandi et al. (2023) yang memiliki proporsi sampel seimbang. Selain itu, tidak adanya perbedaan signifikan berdasarkan durasi bermain mengindikasikan homogenitas sampel; kriteria inklusi yang ketat (>4 jam/hari) menyebabkan mayoritas partisipan tergolong *hardcore gamers*, sehingga variasi data menjadi minim.

Temuan penting lainnya berkaitan dengan status tempat tinggal. Dominasi responden yang tinggal di kost (terpisah dari orang tua) memberikan konteks spesifik pada tingginya nilai adiksi dan peran fungsi keluarga. Seperti temuan Park et al. (2024), hidup sendiri dapat meningkatkan rasa kesepian dan memoderasi hubungan antara waktu bermain dan adiksi. Absennya interaksi fisik dan kehangatan keluarga secara langsung membuat individu yang tinggal sendiri lebih rentan menjadikan game online sebagai mekanisme koping utama

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa fungsi keluarga berperan langsung dan signifikan terhadap perilaku adiksi *game online*. Koefisien regresi bernilai negatif, oleh karena itu semakin tinggi tingkat fungsi keluarga dari seorang individu, maka semakin rendah tingkat perilaku adiksi *game online* individu tersebut. Selain itu ditemukan bahwa fungsi keluarga mempengaruhi adiksi *game online* sebesar 56% pada generasi Z. Ditemukan juga dimensi *problem solving* dan *general functioning* menjadi prediktor paling dominan terhadap adiksi *game online* pada generasi Z

E. Referensi

- Afiani, D., Widyorini, E., & Primastuti, E. (2023). Hubungan Antara Perilaku Escapism dan Kepribadian Neuroticism terhadap Adiksi Game pada Remaja. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 15(1).
- Albescu, R. (2022). Generation Z and the Age of Technology Addiction. *Romanian Cyber Security Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.54851/v4i1y202202>
- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR)*. American Psychiatric Association Publishing. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Baihaqi, A. (2024, June 16). *Akhir Hidup Pelajar di Blitar gegara Kecanduan Game Online*. Detikjatim. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7393246/akhir-hidup-pelajar-di-blitar-gegara-kecanduan-game-online>

- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between Parental Attitudes, Family Functioning and Internet Gaming Disorder in Adolescents Attending School. *Psychiatry Research*, 255, 104–110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Epstein, N. B., Baldwin, L. M., & Bishop, D. S. (1983). THE McMaster Family Assessment Device*. In *Journal of Marital and Family Therapy* (Vol. 9, Issue 2).
- Fithria, F., Wardani, E., Usman, S., Maulida, R., Darmawati, D., & Husna, C. (2022). The Adverse Effect of Gaming Disorder on the Family System in the Society. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(E), 531–535. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.7249>
- GWI. (2024a). *Digital 2025: Global Overview Report*. GWI. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
- GWI. (2024b). *Digital 2025: Indonesia*. GWI. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/lsv3i1.1148>
- Jakpat. (2024, December 27). *Gen Z Characteristics and Behaviors*. Jakpat. <https://insight.jakpat.net/gen-z-characteristics-and-behaviors/>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Jaya, E. (2018, July 4). *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?* The Conversation. <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029>
- Ji, Z., Wei, S., & Ding, H. (2024). Parental Psychological Control and Internet Gaming Disorder Tendency: A Moderated Mediation Model of Core Self-Evaluation and Intentional Self-Regulation. *International Journal of Mental Health Promotion*, 26(7), 547–558. <https://doi.org/10.32604/ijmhp.2024.049867>
- Kompas. (2018, June 19). *WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental*. KOMPAS.Com. <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>
- Liu, Q. (2024). The ECPH Encyclopedia of Psychology. In *The ECPH Encyclopedia of Psychology*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-99-6000-2>
- M. Noer Pasha Radandi, Deadalina, Thalia Indah Desrina, Syakira Salsabila, Suta Nurrahman, & Laura Oktreza Delin. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z. *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Park, K., Chang, H., Hong, J. P., Kim, M. H., Park, S., Jung, J. Y., Kim, D., Hahm, B. J., & An, J. H. (2024). The Effect of Time Spent on Online Gaming on Problematic Game Use in Male: Moderating Effects of Loneliness, Living Alone, and Household Size. *Psychiatry Investigation*, 21(2), 181–190. <https://doi.org/10.30773/pi.2023.0027>
- Pebriyani, H. (2024, February 6). *Hasil Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 221 Juta, Mendominasi Gen Z*. KOMITE.ID.
- PODIUMNEWS. (2023, November 12). *Enam Kali Mencuri Demi Game Online*. PODIUMNEWS. <https://podiumnews.com/view/23607/enam-kali-mencuri-demi-game-online>
- Pradina, D. O., & Lubis, F. Y. (2024). Adaptation and Validation of The Indonesian Family Assessment Device. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 10(1), 39–47. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v10i1.50877>
- Putri, A., & Ningsih, Y. T. (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2046995&val=13365&title=Hubungan%20Antara%20Kesepian%20dengan%20Kecanduan%20Game%20Online%20pada%20Mahasiswa%20yang%20Bermain%20Game%20Online%20X%20di%20Kota%20Padang>
- Ryan, C. E., Epstein, N. B., Keitner, G. I., Miller, I. W., & Bishop, D. S. (2012). Evaluating and Treating Families: The McMaster Approach. In *Evaluating and Treating Families: The McMaster Approach*. <https://doi.org/10.4324/9780203843840>
- Setyadi, A. (2019, February 20). *Kecanduan Game Online, 3 Pelajar di Aceh Bobol Sekolah*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita/d-4435948/kecanduan-game-online-3-pelajar-di-aceh-bobol-sekolah>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Yayman, E., & Bilgin, O. (2020). Relationship between Social Media Addiction, Game Addiction and Family Functions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(4), 979–986. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20680>
- Zhou, X., & Xing, J. (2021). The Relationship between College Students' Online Game Addiction, Family Function and Self-Control. *Health*, 13(09), 910–919. <https://doi.org/10.4236/health.2021.139070>