



## Pengaruh Gaming-Contingent of Self-Worth dan Parental Attachment terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Remaja di Komunitas Game Online

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Ekoputranto Haryonugroho Universitas Tama Jagakarsa <a href="mailto:ekoputranto.h97@gmail.com">ekoputranto.h97@gmail.com</a>  Vella Fitriasia Agustina Universitas Tama Jagakarsa <a href="mailto:fitriasia.a@gmail.com">fitriasia.a@gmail.com</a>	ISSN: 3046-8507 Vol. 3, No. 1, Maret 2026 <a href="https://almufi.com/index.php/ASH">https://almufi.com/index.php/ASH</a>

© 2026 Almufi All rights reserved

### **Saran Penulisan Referensi:**

Haryonugroho, E., & Agustina, V. F. (2026). Pengaruh Gaming-Contingent of Self-Worth dan Parental Attachment terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Remaja di Komunitas Game Online. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 3(1), 14-20.

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji fenomena *Internet Gaming Disorder* (IGD), sebuah kondisi adiktif yang semakin diakui dan menjadi perhatian global. IGD ditandai oleh pola penggunaan internet gaming yang kompulsif dan berlebihan, mengakibatkan gangguan signifikan pada fungsi kehidupan sehari-hari individu, baik di ranah personal, sosial, akademik, maupun pekerjaan. Penelitian dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di komunitas *game online*. Variabel *gaming-contingent of self-worth* diukur dengan skala *gaming-contingent of self-worth* oleh Beard & Wickham (2016), variabel *parental attachment* diukur dengan skala *Inventory of Parents and Peer Attachment* (IPPA) oleh Armsden & Greenberg (1987), dan *internet gaming disorder* diukur dengan skala *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS9-SF) yang dikembangkan oleh Pontes & Griffiths (2015). Penelitian ini melibatkan 155 populasi remaja dengan menggunakan teknik *quota sampling*. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* dengan arah positif pada variabel *gaming-contingent of self-worth* dan arah negatif terhadap *parental attachment*.

**Kata Kunci:** Internet Gaming Disorder, Gaming-Contingent of Self-Worth, Parental attachment, Remaja

### Abstract

This research examines the phenomenon of Internet Gaming Disorder (IGD), an addictive condition that is increasingly recognized and becoming a global concern. IGD is characterized by a pattern of compulsive and excessive use of internet gaming, resulting in significant disruption to the functioning of an individual's daily life, both in the personal, social, academic, and work domains. Research was conducted to see if there is an influence between gaming-contingent of self-worth and parental attachment on the tendency of internet gaming disorder in adolescents in online gaming communities. The gaming-contingent of self-worth variable was measured by the gaming-contingent of self-worth scale by Beard & Wickham (2016), the parental attachment variable was measured by the Inventory of Parents and Peer Attachment (IPPA) scale by Armsden & Greenberg (1987), and internet gaming disorder was measured by the Internet Gaming Disorder Scale-Short Form (IGDS9-SF) scale developed by Pontes & Griffiths (2015). This study involved 155 adolescent population using quota sampling technique. This study uses multiple regression analysis methods. The results showed that there was a significant influence between gaming-contingent of self-worth and parental attachment on the tendency of internet gaming disorder with a positive direction on the gaming-contingent of self-worth variable and a negative direction on parental attachment.

**Keywords:** Internet Gaming Disorder, Gaming-Contingent of Self-Worth, Parental attachment, Adolescence

## A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, termasuk melalui *game online*. *Game online* kini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana komunikasi di dunia virtual. Laporan global menunjukkan jumlah pemain aktif mencapai 3,32 miliar pada tahun 2024, meningkat hampir satu miliar dalam kurun delapan tahun (Howarth, 2024). Di Indonesia, kelompok usia 0–18 tahun mendominasi pasar *game* dengan persentase 46,2%, atau sekitar 174,1 juta pemain (Siregar, 2024; Sucipto, 2024). Data lain dari Statista mengungkapkan bahwa waktu bermain *game* di Indonesia cukup bervariasi, mulai dari 1–2 jam hingga lebih dari 20 jam per minggu (Annur, 2021).

Fenomena tersebut menunjukkan betapa mudahnya akses *game online* di berbagai kalangan. Selain berfungsi sebagai media hiburan, *game* juga membuka ruang komunikasi virtual antarpemain (Ais, 2020). Sejumlah penelitian bahkan menyoroti manfaat positifnya, seperti membantu mengurangi stres dan kecemasan (Desai et al., 2021), melatih kreativitas, hingga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Olson, 2010). Meski demikian, sisi lain dari penggunaan *game* yang berlebihan dapat memunculkan risiko gangguan yang dikenal sebagai *internet gaming disorder* (IGD). Kondisi ini ditandai dengan penggunaan *game* berbasis internet secara kompulsif hingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari (APA, 2013). Dampaknya mencakup gangguan tidur, perubahan pola makan, penurunan produktivitas, isolasi sosial, bahkan risiko kesehatan serius (Higuchi, 2019; King & Delfabbro, 2018; Young, 2009).

Kasus IGD belakangan semakin banyak dilaporkan di Indonesia, terutama pada remaja. Data Newzoo (2017) menunjukkan bahwa sekitar 21% *gamer* laki-laki dan 15% *gamer* perempuan berada pada rentang usia 10–20 tahun. Rumah sakit di beberapa daerah bahkan melaporkan meningkatnya jumlah pasien anak dan remaja yang menjalani perawatan akibat dampak serius dari kecanduan *game online* (CNA, 2024; Hardjanti, 2019). Kondisi ini menandakan pentingnya memahami faktor-faktor yang mendorong munculnya IGD pada remaja.

Salah satu faktor internal yang berperan adalah *gaming-contingent of self-worth* (GCSW). Beard et al. (2017) mendefinisikan GCSW sebagai harga diri yang bergantung pada keberhasilan individu dalam permainan *online*. Individu dengan GCSW tinggi sering kali menunjukkan rasa percaya diri di dunia virtual, tetapi rapuh dalam kehidupan nyata (Beard & Wickham, 2016). Situasi ini dapat membuat *game* menjadi sarana utama untuk menjaga harga diri, sekaligus meningkatkan kerentanan terhadap IGD.

Selain itu, faktor eksternal berupa *parental attachment* juga memiliki pengaruh yang signifikan. Armsden & Greenberg (1987) mendeskripsikan parental attachment sebagai rasa

aman yang terbentuk dari ikatan emosional dengan orang tua, di mana keyakinan akan ketersediaan figur keterikatan lebih dominan dibandingkan ketakutan akan ketidakterselesaiannya. Hubungan yang hangat dan suportif terbukti mendukung perkembangan remaja, termasuk dalam penggunaan *game* secara sehat (Haqi & Irsyada, 2022; Li et al., 2023). Sebaliknya, lemahnya ikatan emosional dengan orang tua dapat membuat remaja mencari pelarian melalui dunia virtual, sehingga memperbesar risiko IGD (Kim & Kim, 2015; King & Delfabbro, 2016).

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja yang aktif dalam komunitas game online. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keterikatan harga diri remaja yang bergantung pada pencapaian dalam bermain game, serta kualitas hubungan antara remaja dengan orang tua mereka, dapat berkontribusi terhadap munculnya perilaku bermain game yang berlebihan dan berpotensi menimbulkan gangguan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor psikologis dan lingkungan keluarga yang berperan dalam pembentukan perilaku kecanduan game pada remaja.

Terdapat tiga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu (1) Ada pengaruh yang signifikan dari *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di komunitas *game online*, (2) Ada pengaruh yang signifikan dari *gaming-contingent of self-worth* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*, dan (3) Ada pengaruh yang signifikan dari *parental attachment* berpengaruh terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*.

## B. Metodologi

### Partisipan

Penelitian ini berfokus pada pemain game online berusia 12–21 tahun yang aktif dalam komunitas berbasis jejaring sosial. Populasi penelitian diambil dari sejumlah komunitas besar, seperti *Valorant Indonesia Community* (110.400 anggota), *Motion Ime* (467.575 anggota), serta beberapa komunitas game online lain yang memiliki jumlah anggota signifikan. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan 155 orang sebagai sampel. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode *non-probability sampling* jenis *quota sampling*, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu penelitian serta relevansi usia responden. Responden yang dilibatkan harus memenuhi tiga kriteria, yaitu berusia antara 12–21 tahun, aktif bermain *game online* minimal satu tahun terakhir, dan tidak tergabung dalam tim profesional berskala besar.

### Desain

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga instrumen psikologis yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pertama, kecenderungan *Internet Gaming Disorder* (IGD) diukur menggunakan *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS9-SF) yang dikembangkan oleh Pontes & Griffiths (2015). Instrumen ini terdiri atas 9 butir pernyataan yang mengacu pada kriteria diagnostik DSM-5. Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment* pada uji coba ( $N = 50$ ), dengan ketentuan item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel sebesar 0,279. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir memiliki  $r$  hitung  $> 0,279$  sehingga tidak ada item yang gugur. Uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,891, yang menunjukkan konsistensi internal sangat baik.

Kedua, variabel *Gaming-Contingent of Self-Worth* (GCSW) diukur menggunakan skala yang dikembangkan oleh Beard & Wickham (2016). Instrumen ini memuat 29 butir pernyataan yang mencakup empat dimensi, yaitu *validation seeking*, *reward orientation*, *competition focus*, dan *detachment*. Uji daya beda item menunjukkan bahwa 3 butir pernyataan tidak memenuhi kriteria sehingga digugurkan, sementara 26 butir lainnya layak digunakan. Uji validitas dengan *Pearson Product Moment* pada uji coba ( $N = 50$ ) memperlihatkan bahwa seluruh item yang tersisa memiliki  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel sebesar 0,279, sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,923, yang menandakan reliabilitas sangat tinggi.

Ketiga, variabel *Parental Attachment* diukur menggunakan *Inventory of Parent and Peer Attachment* (IPPA) yang disusun oleh Armsden & Greenberg (1987). Instrumen ini terdiri atas 28 butir pernyataan yang mencakup tiga dimensi, yaitu *trust*, *communication*, dan *alienation*.

Hasil uji daya beda item menunjukkan bahwa 5 butir tidak memenuhi kriteria sehingga digugurkan, sedangkan item lainnya tetap digunakan. Uji validitas menggunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan jumlah responden uji coba sebanyak 50 orang menunjukkan bahwa semua item yang dipertahankan memiliki  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel sebesar 0,279, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,915, yang menegaskan konsistensi internal yang sangat baik.

### Teknik Analisis

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan regresi berganda (*multiple regression analysis*). Analisis ini dipilih karena mampu menjelaskan secara simultan pengaruh variabel terikat, yaitu kecenderungan IGD, dengan dua variabel bebas, yaitu GCSW dan *parental attachment*. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menguji hipotesis mengenai seberapa besar kontribusi faktor internal maupun eksternal dalam memprediksi kecenderungan IGD pada remaja yang aktif bermain *game online*.

## C. Hasil dan Pembahasan

### Kategorisasi Variabel Penelitian

**Tabel 1.** Kategorisasi Skor Variabel Penelitian

Variabel	Mean	SD	Frekuensi		
			Rendah (%)	Sedang (%)	Tinggi (%)
<i>Internet Gaming Disorder</i>	21,26	3.65	25 (16,1)	103 (66,5)	27 (17,4)
<i>Gaming-Contingent of Self-Worth</i>	69,45	11.47	25 (16,1)	103 (66,5)	27 (17,4)
<i>Parental Attachment</i>	63,12	11.83	28 (18,1)	103 (66,5)	24 (15,5)

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat pada variabel *internet gaming disorder* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 21,26 dengan standar deviasi 3,65. Memiliki nilai tingkatan rendah sejumlah 25 responden dengan persentase 16,1%; tingkatan sedang sejumlah 103 dengan persentase 66,5% dan responden yang memiliki tingkatan tinggi sebanyak 27 responden dengan persentase 17,4%. Dari data kategori skor penelitian, ditemukan sejumlah 130 responden (83,9%) berada pada kategori sedang ke tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan *internet gaming disorder* dalam kondisi mengkhawatirkan, yang dimana 103 (66,5%) responden berpotensi mengalami *internet gaming disorder* dan 27 (17,4%) responden sedang mengalami *internet gaming disorder*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fam (2018) yang menyatakan prevalensi *internet gaming disorder* dikalangan remaja cukup tinggi.

Pada variabel *gaming-contingent of self-worth* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,45 dengan standar deviasi 11,47. Kemudian, terdapat 25 responden dengan persentase 16,1% pada kategori rendah; tingkat sedang sebanyak 103 responden dengan persentase 66,5% dan tingkat tinggi sebanyak 27 responden dengan persentase 17,4%. Dapat disimpulkan bahwa *gaming-contingent of self-worth* mayoritas responden berada ditingkat sedang sebanyak 103 (66,5%) responden, dan proporsi responden dengan tingkat rendah dan tinggi relatif seimbang, yaitu 25 (16,1%) responden tingkat rendah dan 27 (17,4%) responden tingkat tinggi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Beard et al. (2017) yang menyatakan bahwa *gaming-contingent of self-worth* yang tinggi berkaitan dengan gejala *internet gaming disorder* terutama pada individu yang memulai aktivitas *gaming* di usia muda.

Pada variabel *parental attachment* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 63,12 dengan standar deviasi 11,83. Kemudian, terdapat 28 responden dengan persentase 18,1% memiliki tingkat rendah; tingkat sedang sebanyak 103 responden dengan persentase 66,5% dan tingkat tinggi sebanyak 24 responden dengan persentase 15,5%. Dapat disimpulkan bahwa *parental attachment* lebih banyak pada kategori rendah (28 responden) dibandingkan kategori tinggi (24 responden), serta berpusat pada kategori sedang. Hal tersebut mengartikan 28 remaja memiliki keterikatan rendah terhadap orang tuanya, dan 24 remaja memiliki keterikatan tinggi terhadap orang tuanya, dan 103 remaja memiliki keterikatan sedang terhadap orang tuanya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Rodríguez-Ruiz et al. (2023) yang menyatakan bahwa remaja yang memiliki tingkat kelekatan yang rendah, menunjukkan risiko lebih tinggi terhadap *internet gaming disorder*.

## Hasil Uji Asumsi Klasik

### a. Uji Normalitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
<i>Internet Gaming Disorder</i>	0,056	Normal
<i>Gaming-Contingent of Self-Worth</i>	0,200	Normal
<i>Parental Attachment</i>	0,084	Normal

Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan, terlihat bahwasanya nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada tabel 20 dengan variabel *internet gaming disorder*, *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* > 0,050. Maka sesuai dengan dasar uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### b. Uji Linearitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig.	Status
GCSW <sup>1</sup> → IGD <sup>3</sup>	0,662	Linear
PA <sup>2</sup> → IGD <sup>3</sup>	0,336	Linear

1. *Gaming-contingent of self-worth* ( $x_1$ )  
 2. *Parental Attachment* ( $x_2$ )  
 3. *Internet Gaming Disorder* ( $y$ )

Berdasarkan tabel 3 di bawah, hasil hitungan uji linearitas antara variabel *gaming-contingent of self-worth* dengan *internet gaming disorder* mendapatkan nilai *deviation from linearity* sebesar 0,662 > 0,05. Hal ini menyatakan ada hubungan yang linear antara variabel *gaming-contingent of self-worth* dengan *internet gaming disorder*. Selanjutnya pada variabel *parental attachment* mendapatkan nilai *deviation from linearity* sebesar 0,336 > 0,05. Hal ini menyatakan ada hubungan yang linear antara variabel *parental attachment* terhadap *internet gaming disorder*.

## Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 4.** Ringkasan Hasil Analisis Regresi Berganda

No.	Variabel	R	R <sup>2</sup>	F	p	$\beta$
1	GCSW <sup>1</sup> , PA <sup>2</sup> → IGD <sup>3</sup>	,794	,631	129,991	,000	-
2	GCSW <sup>1</sup> → IGD <sup>3</sup>	,775	,614	230,755	,000	,252
3	PA <sup>2</sup> → IGD <sup>3</sup>	,098	,017	1,499	,001	-,053

1. *Gaming-contingent of self-worth* ( $x_1$ )  
 2. *Parental Attachment* ( $x_2$ )  
 3. *Internet Gaming Disorder* ( $y$ )

Penulis menguji hipotesis penelitian menggunakan teknik analisis regresi berganda (*multiple linear regression*) melalui software SPSS. Terdapat tiga bagian interpretasi analisis dalam regresi, yaitu interpretasi *RSquare* untuk mengetahui persentase atau proporsi varians pada *independent variable* (IV) yang menjelaskan proporsi varians pada *dependent variable* (DV), signifikansi pengaruh IV terhadap DV secara simultan atau keseluruhan, dan signifikansi pengaruh dari setiap IV terhadap DV.

Pada tabel 4, interpretasi dari hasil uji F yaitu untuk mengetahui signifikansi dari pengaruh variabel independen terhadap dependen variabel. Hasil analisis uji F pada tabel 22, menunjukkan F sebesar 129.991 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $p\text{-value} < 0.05$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan bahwa "tidak ada pengaruh yang signifikan dari *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di komunitas *game online*" ditolak. Hal ini bermakna bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan "adanya pengaruh yang signifikan dari *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* terhadap kecenderungan *internet gaming disorder* pada remaja di komunitas *game online*" diterima.

Setelah memberikan interpretasi pada hasil uji F, selanjutnya penulis memeriksa nilai koefisien regresi dari masing-masing IV terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*. Signifikansi masing-masing IV dilihat dari nilai p, pada tabel 4. Jika nilai p, yang tertera pada variabel tersebut < 0.05, maka pengaruh dari variabel IV tersebut signifikan terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*. Hasil analisis regresi menunjukkan koefisien regresi yang signifikan pada kedua variabel, yaitu *gaming-contingent of self-worth* sebesar 0.252 (p-value 0.000 < 0.05) dan *parental attachment* sebesar -0.053 (p-value 0.001 < 0.05). Hal tersebut menyatakan bahwa variabel *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* berpengaruh secara signifikan terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*. Koefisien regresi dengan arah positif pada variabel *gaming-contingent of self-worth* memiliki arti semakin tinggi *gaming-contingent of self-worth* pada remaja, semakin tinggi juga tingkat kecenderungan *internet gaming disorder*. Dan, koefisien regresi dengan arah negatif pada variabel *parental attachment* memiliki arti semakin tinggi *parental attachment* pada remaja, semakin rendah tingkat kecenderungan *internet gaming disorder*.

Langkah berikutnya adalah melihat nilai R Square yang didapat dari hasil analisis data adalah 0.631 atau 63.1%. Hal ini mengartikan proporsi varians dari variabel *gaming-contingent of self-worth* dan *parental attachment* berkontribusi sebesar 63.1% terhadap kecenderungan *internet gaming disorder*. Sedangkan, 36.9% lainnya dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian ini.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *gaming-contingent of self-worth* (GCSW) dan *parental attachment* berperan signifikan dalam memengaruhi internet gaming disorder pada remaja. Remaja yang menautkan harga dirinya pada pencapaian di dalam permainan cenderung memiliki dorongan lebih besar untuk bermain secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa validasi diri yang diperoleh melalui keberhasilan dalam game dapat memperkuat ketergantungan pada aktivitas tersebut. Di sisi lain, kualitas hubungan dengan orang tua juga terbukti berperan penting. Dukungan emosional dan kedekatan yang terjalin dalam hubungan keluarga dapat membantu remaja lebih mampu mengendalikan intensitas bermain game. Sebaliknya, keterikatan yang rendah dengan orang tua dapat mendorong remaja mencari kompensasi melalui dunia virtual. Dengan demikian, kedua variabel tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan dinamika munculnya internet gaming disorder, meskipun masih terdapat faktor lain di luar penelitian ini yang turut memengaruhi.

#### E. Referensi

- Ais, R. (2020). *Komunikasi Efektif di Masa Pandemi Covid-19: Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Era 4.0 (KKN-DR)*. Makmood Publishing.
- Annur, C. M. (2021). *Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu | Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia | Databoks*. databoks. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/0559d7c6314c549/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu>
- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders | Psychiatry Online* (5th ed.). American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The Inventory of Parent and Peer Attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 16(5), 427–454. <https://doi.org/10.1007/BF02202939>
- 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. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0011>
- Beard, C. L., & Wickham, R. E. (2016). Gaming-contingent self-worth, gaming motivation, and Internet Gaming Disorder. *Computers in Human Behavior*, 61, 507–515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.046>
- CNA. (2024). *In Indonesia's Surabaya, some 3,000 children, adolescents treated for mobile gadgets, online gaming addiction—CNA*. <https://www.channelnewsasia.com/asia/indonesia-children-teenagers-mobile-phone-addiction-online-gaming-mental-health-4506561>

- Desai, V., Gupta, A., Andersen, L., Ronnestrand, B., & Wong, M. (2021). Stress-Reducing Effects of Playing a Casual Video Game among Undergraduate Students. *Trends in Psychology*, 29(3), 563–579. <https://doi.org/10.1007/s43076-021-00062-6>
- 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. <https://doi.org/10.1111/sjop.12459>
- Haqi, D. A., & Irsyada, M. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron Esports. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 5(7), 33–39.
- Hardjanti, R. (2019, June 14). *Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia: Okezone Edukasi*. <https://edukasi.okezone.com/>. <https://edukasi.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia>
- Higuchi, S. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bulletin of the World Health Organization*, 97(6), 382–383. <https://doi.org/10.2471/BLT.19.020619>
- Howarth, J. (2024). *How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics)*. <https://web.archive.org/web/20241113102436/https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Kim, K., & Kim, K. (2015). Internet Game Addiction, Parental Attachment, and Parenting of Adolescents in South Korea. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 24(6), 366–371. <https://doi.org/10.1080/1067828X.2013.872063>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2016). Features of Parent-Child Relationships in Adolescents with Internet Gaming Disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 1270–1283. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9699-6>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Risk and protective factors for IGD. In D. L. King & P. H. Delfabbro (Eds.), *Internet Gaming Disorder* (pp. 53–78). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812924-1.00003-4>
- Li, M., Lan, R., Ma, P., & Gong, H. (2023). The effect of positive parenting on adolescent life satisfaction: The mediating role of parent-adolescent attachment. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1183546>
- Newzoo. (2017, March 28). *The Indonesian Gamer | 2017 | Newzoo*. <https://web.archive.org/web/20180328093126/https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187. <https://doi.org/10.1037/a0018984>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Rodríguez-Ruiz, F., Mari-Sanmillán, M. I., Benito, A., Castellano-García, F., Sánchez-Llorens, M., Almodóvar-Fernández, I., & Haro, G. (2023). Relationship of Gaming Disorder with parenting based on low affection-communication and personality trait of neuroticism in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1147601>
- Siregar, W. A. (2024). *Tercatat 174,1 Juta Gamers di Indonesia, Wamenparekraf Angela Tanoesoedibjo: Ini Industri Penting*. <https://jatenginfo.inews.id/>. <https://jatenginfo.inews.id/read/495181/tercatat-1741-juta-gamers-di-indonesia-wamenparekraf-angela-tanoesoedibjo-ini-industri-penting>
- Sucipto. (2024). *BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*. SINDOnews Nasional. <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173>
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>