

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online* kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

Bermain *game* secara *online* menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia. Lazim kita temukan saat ini anak-anak bermain game menggunakan ponsel pintarnya, juga remaja dan dewasa, tidak hanya saat berada di rumah atau ruangan santai, tetapi juga di tempat umum seperti bis kota, hingga di sekolah. Bermain game dijadikan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan dan efektif untuk melewatkan waktu luang yang ada. Selain itu, bermain game juga dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan, dengan memetik esensi permainan yang ada dan memperhatikan

aturan-aturan tertentu. Juga dalam beberapa tahun belakangan, bermain game semakin marak dan digemari karena ternyata juga menjanjikan keuntungan finansial dan bisa dijadikan pekerjaan yang bersifat profesional.

Munculnya profesi *gamer* profesional dan maraknya kompetisi *game online*, termasuk *e-sport* atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional. Para *gamer* profesional tersebut mengikuti kompetisi tertentu berdasarkan game yang mereka tekuni, memperebutkan hadiah yang menggiurkan dan disiarkan hingga seluruh dunia. Di Indonesia, MURI bahkan pernah menyelenggarakan acara pemecahan rekor bermain game selama 150 jam dengan melibatkan ratusan peserta, yang sebagian besar memainkan *game online* (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013). Ada beberapa kompetisi *game online* yang menjadi perhatian para *gamer* di Indonesia. Sebut saja *game online* bernama Dota 2, yang digemari sebagian besar pengguna internet yang mengidentifikasikan dirinya sebagai *gamer* yang “berbobot”, saat ini masih sering diadakan kompetisinya baik di luar negeri maupun di Indonesia. Seorang *gamer* profesional bisa mendapatkan \$100.000 hanya dengan mengikuti sebuah kompetisi game yang berasal dari sponsor timnya, dan jika memenangkan kompetisi tersebut tentu mereka akan mendapat lebih banyak uang. Adanya keuntungan finansial di samping keuntungan interpersonal berupa kesenangan yang diperoleh, membuat semakin banyak yang menekuni dunia *game online* dan menambah porsi keseriusannya untuk terus bermain game. Termasuk dengan diakuinya organisasi esport di berbagai belahan dunia, salah satunya Indonesia eSport Association (IeSPA) di Indonesia, oleh Kemenpora pada tahun 2014, yang dianggap sebagai titik terang perkembangan olahraga dan kemajuan teknologi di negara ini (Wiguna & Hakim, 2016).

Keuntungan berupa materi tidak hanya dapat diperoleh bagi para *gamer* profesional, namun juga bagi para *gamer* amatir, dimana banyak penyedia game yang mulai menyediakan hadiah berupa materi yang nyata, seperti pulsa, merchandise, hingga uang tunai, hanya dengan memainkan game tersebut secara rutin dan mencapai level tertentu, seperti AOV yang iklannya sering

terpapar di televisi maupun media sosial. Meningkatnya ketertarikan para *gamer* baik profesional maupun amatir untuk menekuni dunia game membuat mereka terpapar dengan aktivitas bermain *game online* secara intensif. Hal ini kemudian memicu munculnya beberapa gejala perilaku yang bermasalah, di samping keuntungan yang mereka dapatkan. Misalnya, agresivitas, kehabisan uang karena dipakai untuk bermain di game center/membeli kuota data internet, atau untuk membeli perangkat virtual yang dibutuhkan di game yang dimainkan, hingga munculnya kecanduan sebagai tingkatan yang paling parah.

Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat ‘segera’ begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game online* membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Hawadi, dalam Madyanti, 2011). Penelitian oleh Gentile (2009) di Amerika menunjukkan bahwa 5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional.

Ketertarikan remaja yang berlebihan terhadap *game online* yang berakibat kepada kecanduan atau adiksi akan berdampak pada masalah mental emosional. Permainan *game online* yang marak di kalangan remaja seperti *mobile legend*, *playerunknown's battlegrounds mobile*, *free fire*, *cal of duty AOV*, *counter strike*, *call of duty*, *point blank*, *quake*, *blood*, *golden eye 007*, *unreal tournament* dan *system shock*. Kemudahan mengakses game online dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online*. Menurut Young (2006), siswa-siswi yang sering memainkan suatu game online,

akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional (Gentile, 2009). Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif (Christian, Christhop, Mehmet, & Tuncay, 2014; Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015).

Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, menurut Young (2009), *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat. Kecanduan internet game online dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan siswa-siswi kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan siswa-siswi hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku siswa-siswi jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010).

Kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock (2007), yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya siswa-siswi khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Remaja terdorong untuk memahami dunianya karena

tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis. Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam. Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

Selain itu, proses pembentukan karakter dan kepribadian remaja pun dipengaruhi oleh jenis informasi yang diterima alam bawah sadarnya. Jika remaja mendapatkan informasi positif, maka informasi positif tersebut akan tersimpan dalam memori permanennya (Yusnitasari & Pertiwi, 2017). Jadi, semakin adiksi seorang remaja bermain *game online* maka tingkat masalah mental emosional akan cenderung tinggi. Adiksi *game online* pada masa remaja, dapat secara serius mengganggu atau merusak perkembangan normal. Oleh karena itu, kecanduan game bukan lagi masalah individu, keluarga, atau sekolah, namun merupakan masalah sosial yang serius yang harus ditangani secara kolaboratif (Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2017). Saputra (2016), faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Smart (Kusumawati, 2017), menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan *game online* karena merasa kurang perhatian dari orang-orang terdekat termasuk orang tua. Sedangkan menurut Yuniar(2008), faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yaitu penyediaan sarana internet, faktor individu, kelompok usia, dan alasan bermain. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu:

waktu, aspek kurangnya kontrol, aspek biaya, aspek pertahanan, dan aspek perasaan.

Alasan penulis memilih tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* karena dimasa sekarang ini *game online* sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan siswa tingkat Sekolah Pertama karena sudah tidak asing lagi ditemukannya siswa Sekolah Pertama yang sedang bermain *game online* diluar jam sekolah atau saat berada di rumah dan bukan lagi tersebar dikawasan kota melainkan sudah menjurus ke suatu daerah. Berdasarkan hasil pengamatan selama melaksanakan observasi di SMP Negeri 3 Siding dan pengamatan di lingkungan. Penulis menemukan banyak siswa yang bermain game hingga melupakan kewajibannya sebagai siswa dan terjadi banyak perubahan negative didalam diri siswa.

SMP Negeri 3 Siding terdapat di kabupaten bengkayang kecamatan siding dan tepat nya di kampung sebujit desa hlibuei. Kecanduan *game online* merupakan sesuatu yang sangat mengganggu hasil dari belajar di sekolah. Saat melakukan observasi di SMP Negeri 3 Siding saya menemukan bahwa setiap malam siswa disana selalu berkumpul untuk bermain bersama dalam istilah sekarang yaitu main bareng (mabar). Waktu yang mereka habiskan untuk bermain game sangat lama hinga sampai lewat dari larut malam. Karena bermain game setiap malam hingga larut malam maka saya selalu mendapatkan siswa tersebut terlambat masuk sekolah dan mengantuk pada saat jam pelajaran di kelas. Kebiasaan tersebut sangat mengganggu dari hasil belajar siswa di sekolah. Dimana waktu yang seharusnya mereka pergunakan untuk belajar mereka habiskan untuk bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang kecanduan *Game online* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding. Adapun judul dari penelitian ini adalah Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Siswa Keles VII SMP Negeri 3 Siding.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian diatas maka masalah dalam penelitian ini adalah ”bagaimana gambaran kecanduan terhadap *game online* pada siswa kelas VII Smp Negeri 3 Siding”

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap siswa kelas VII pada aspek kesehatan di SMP Negeri 3 Siding?
2. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap siswa kelas VII pada aspek psikologis di SMP Negeri 3 Siding?
3. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap siswa kelas VII pada aspek akademik di SMP Negeri 3 Siding?
4. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap siswa kelas VII pada aspek sosial di SMP Negeri 3 Siding?
5. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* terhadap siswa kelas VII pada aspek keuangan di SMP Negeri 3 Siding?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan informasi yang jelas dan objektif mengenai “bagaimana kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Siding. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini untuk mendapatkan informasi yang jelas dan objektif mengenai gambaran :

1. Kecanduan *game online* pada aspek kesehatan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding.
2. Kecanduan *game online* pada aspek psikologis terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding.
3. Kecanduan *game online* pada aspek akademik terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding.
4. Kecanduan *game online* pada aspek sosial terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding.
5. Kecanduan *game online* pada aspek keuangan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Siding.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling dalam menganalisis gambaran atau gejala siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang faktor-faktor yang mendorong siswa menjadi kecanduan bermain *game online*, dan dampak-dampak yang muncul pada pecandu *game online*, sehingga faktor-faktor dan dampak-dampak tersebut dapat dijadikan gambaran agar siswa bias menyadari bahwa ketika mengalami kecanduan akan menimbulkan dampak yang negative bagi dirinya.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi sehingga dapat digunakan untuk sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang siswa yang memiliki gejala kecanduan *game online*.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman akademis yang bersifat keilmuan. Memperdalam wawasan dalam penulisan karya ilmiah dan serta sebagai sarana pengembangan diri bagi penulis.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Guna membatasi dan memperjelas penelitian ini sehingga jelas ruang lingkupnya maka pembahasan ini akan di bahas yakni sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen terpenting dalam suatu penelitian, karena variabel penelitian inilah yang menjadi dasar dari penarikan suatu simpulan dalam penelitian. Sugiyono (2017:38) menyatakan bahwa “Variabel adalah sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain”. Sejalan dengan itu Arikunto (2013:161) juga menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan fokus atau perhatian utama dalam penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yakni “kecanduan *game online*” dengan aspek-aspek sebagai berikut:

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan aspek-aspek penelitian yang digunakan agar tidak terjadi pemahaman yang keliru. Variabel atau perhatian utama dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* pada siswa, dengan aspek-aspek sebagai berikut:

1. Aspek kesehatan,
2. Aspek psikologis,
3. Aspek akademik,
4. Aspek sosial,
5. Aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

1. Kecanduan *Game online*

Seseorang akan dikatakan kecanduan *game online* kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Bermain game juga dijadikan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan dan efektif untuk melewatkan waktu luang yang ada. Layaknya dunia nyata mereka

dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya.

2. Aspek Kecanduan *Game online*

1. Aspek Kesehatan

Berdasarkan informasi yang didapat bahwa beberapa remaja memang memiliki waktu tidur yang kurang, karena biasanya mereka memainkan *game online* sampai pukul 01.00 atau pagi dengan *maabar* (*main bareng*) dan juga dilakukan di rumah masing-masing, dan bukan hanya daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya waktu tidur dan aktivitas fisik, terlambat makan melainkan juga menyebabkan rusaknya mata.

2. Aspek Psikologis

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian dan perusakan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Hal ini tidak dapat dipungkiri, berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan *game online* untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan gamenya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat ada orang berbicara kepadanya disaat dia memainkan

game online, maka dia akan membalas dengan kemarahan. Dan kata-kata kotor yang mereka keluarkan biasanya terdengar disaat mereka sedang main bareng (mabar), kemudian mendapatkan lawan yang membuat mereka emosi, maka sudah dapat dipastikan kata-kata kotor akan mereka lontarkan.

3. Aspek Akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *Game online* dapat membuat performa akademiknya. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Berdasarkan data yang didapat bahwa memang benar adanya setelah remaja mengalami kecanduan terhadap *game online*, remaja menjadi memiliki gangguan dalam hal performa akademiknya. Gangguan ini disebabkan karena kurangnya aktivitas belajar yang dilakukan oleh remaja, karena waktunya dihabiskan hanya untuk bermain *game online*, pikiran untuk belajar sudah bukan menjadi prioritas apalagi semenjak pembelajara daring, yang dilakukan dirumah tanpa harus mereka pergi ke sekolah, sehingga disaat itu juga mereka memiliki banyak kesempatan untuk meluangkan sepenuh waktunya untuk bermain *game online*, yang dipastikan dapat menyebabkan turunnya performa akademik remaja.

4. Aspek Sosial

Kecanduan *game online* pada penelitian ini adalah beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak

dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*. Dalam hal bermain game online, remaja sering melakukan mabar (main bareng), tetapi yang menjadi sorotan adalah memang benar adanya bahwa interaksi sosial yang mereka lakukan sangatlah kurang, apalagi interaksi dengan orang yang bukan menjadi teman mainnya. Misalnya, disaat tetangga Lewat maka mereka akan fokus memainkan game online mereka, sehingga tradisi untuk tegur sapa menjadi tidak ada, maka hal tersebut menjadi bukti bahwakurangnya interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online*. Apalagi ketika mereka main bareng (mabar), mereka hanya sebatas memainkan game online, fokus memainkan game online, tanpa membahas yang seharusnya mereka bahas sebagai remaja yang menjadi penerus bangsa, dan ketika selesai main bareng (mabar) biasanya mereka langsung pulang begitu saja karena sudah selesainya bermain game, dan dapat disimpulkan bahwa interaksi mereka hanya sebatas keperluan *game online*.

5. Aspek Keuangan

Bermain game online membutuhkan biaya, untuk membeli voucher agar tetap bisa memainkan salah satu jenis game online. remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

Setelah diselidiki ternyata uang tersebut digunakan untuk mengisi voucher gamenya yang disebut dengan top-up yang mereka lakukan di minimarket-minimarket tertentu. akan tetapi, bukan berarti semua remaja meminta uang tanpa alasan, terkadang mereka terang-terangan meminta uang untuk top-up dan saat tidak dikasih oleh orang tuanya mereka malah marah atau menunjukkan rasa tidak senang yang membuat orang tuanya tidak tega, dan hal inilah yang menjadi pusat kesalahan karena pola asuh orang tuanya yang terlalu memanjakan.