

## **INTERNET GAMING DISORDER (IGD) PADA MAHASISWA DITINJAU DARI KRITERIA *DIAGNOSTIC AND STATISTICAL MANUAL OF MENTAL DISORDERS V (DSM V)* DI MASA PANDEMI COVID-19**

**<sup>1\*</sup>Indah Prawesti, <sup>2</sup>Ignasia Yunita Sari**

<sup>1,2</sup>Program Studi Diploma 3 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda

\*E-mail: indah@stikesbethesda.ac.id

### **Abstrak**

**Tujuan:** *Internet Gaming Disorder (IGD)* adalah penggunaan permainan internet yang berulang dan persisten serta mengarah pada gangguan klinis yang signifikan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari gambaran kejadian IGD pada mahasiswa di masa pandemi covid 19.

**Metode:** Desain deskriptif analitik menggunakan pendekatan *cross sectional* dengan menyebarkan kuesioner secara *online* melalui *google form* kepada mahasiswa yang berusia kurang dari 26 tahun. Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bethesda Yakkum Yogyakarta. Penelitian ini dimulai pada tanggal 5 – 9 September 2020. Untuk pemilihan sampel diambil secara acak sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden adalah perempuan sebanyak 81 orang (83,51%) dan jumlah permainan yang dimainkan paling banyak adalah 1 jenis yaitu sebanyak 76 orang (78,35%). Durasi bermain *game* sebagian besar adalah 1 jam sebanyak 75 orang (77,33%) dan sebagian kecil bermain *game* selama 3 jam sebanyak 3 orang (3,09%). Responden sebagian besar tinggal bersama dengan orang tua sebesar 59 orang (60,83%). Kejadian IGD sebagian besar dalam kategori bukan *Internet Gaming Disorder* sebanyak 77 orang (79,38%) dan terdapat 20 orang (20,62%) responden berada dalam kategori *Internet Gaming Disorder*.

**Simpulan:** Sebagian besar responden (79,38%) tidak termasuk dalam kategori *Internet Gaming Disorder*

**Kata kunci:** *Internet Gaming Disorder*, mahasiswa, DSM V

### **Abstract**

**Aim:** *This study was conducted to find a description of the incidence of IGD in college students during the COVID-19 pandemic.*

**Method:** *Analytical descriptive design using a cross sectional approach by distributing online questionnaires via google form to students who are less than 26 years old. The location of this research was conducted at Bethesda Yakkum School of Health Sciences Yogyakarta. This research was started on 5 – 9 September 2020. For the selection of samples were taken randomly according to the criteria set by the researcher.*

**Result:** *The results showed that most of the respondents were women as many as 81 people (83.51%) and the number of games played at most was 1 type, namely 76 people (78.35%). The duration of playing games is mostly 1 hour as many as 75 people (77.33%) and a small part playing games for 3 hours as many as 3 people (3.09%). Most of the respondents lived with their parents by 59 people (60.83%). Most of the IGD incidents were in the non-Internet Gaming Disorder category as many as 77 people (79.38%) and there were 20 (20.62%) respondents in the Internet Gaming Disorder category.*

**Conclusion:** Most respondents (79.38%) do not fall into the category of Internet Gaming Disorder

**Keywords:** Internet Gaming Disorder, collage student, DSM V.

## PENDAHULUAN

*Internet Gaming Disorder* (IGD) adalah penggunaan *game* internet yang berulang dan persisten, mengarah pada gangguan klinis yang signifikan atau distress.<sup>1</sup> *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V* (DSM V) menyatakan bahwa permainan yang dimaksudkan harus menyebabkan gangguan klinis yang signifikan dalam kehidupan individunya. King dan Delfabbro mengkonseptualisasi IGD sebagai penggunaan berlebihan satu atau lebih *video game* yang mengakibatkan keasyikan dan kehilangan kendali atas permainan dan berbagai masalah psikososial yang negatif dan atau konsekuensi fisik.<sup>2</sup>

Penelitian pada remaja usia delapan sampai 18 tahun di Amerika, menunjukkan sebesar 8,5% pemain *game* memenuhi kriteria IGD<sup>3</sup>, sedangkan penelitian di Australia menunjukkan 5% pemuda memenuhi kriteria IGD.<sup>4</sup> Sebuah penelitian di Jerman menunjukkan bahwa terdapat 1,2% siswa kelas sembilan (2% laki-laki dan 0,3% perempuan), sedangkan di Belanda menunjukkan prevalensi kejadian IGD sebesar 5,5 % pada usia 13-20 tahun dan 5,4 % pada usia dewasa.<sup>5</sup>

Kecanduan internet banyak terjadi di kalangan mahasiswa, hal ini kemungkinan terjadi disebabkan diantaranya adalah pengembangan identitas diri dimana mahasiswa mulai mendapatkan kebebasan, kemandirian dalam pengambilan keputusan dan keterlibatan teman sebaya. Peran orang tua menjadi penting dalam kebebasan yang diberikan, jika mahasiswa mengalami masalah, perilaku adiksi terhadap internet dapat menjadi suatu

mekanisme koping yang maladaptif yang dapat menyebabkan masalah lain terkait dengan IGD.<sup>6</sup>

IGD dapat menyebabkan beberapa konsekuensi psikososial yang negatif serta masalah kesehatan mental yang dapat mempengaruhi pekerjaan, pendidikan, keluarga, kompetensi sosial, aktivitas rekreasi, harga diri dan kesepian.<sup>7,8</sup>

Paulus *et al* tahun 2018 menyebutkan bahwa IGD memiliki korelasi terhadap menurunnya kinerja profesional maupun kinerja akademik.<sup>9</sup> IGD juga terkait dengan berbagai masalah kesehatan fisik dan konsekuensi medis seperti halusinasi pendengaran, enuresis, nyeri pada pergelangan tangan, leher dan siku, tendonitis, obesitas, tendon yang sakit, lepuh pada kulit serta neuropati perifer.<sup>10</sup>

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif analitik menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang berusia kurang dari 26 tahun. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 97 responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi dari peneliti. Kuesioner untuk menilai kejadian IGD menggunakan *Ten-Item Internet Gaming Disorder Test* (IGDT-10) berisi 9 kriteria IGD berdasarkan DSM V yang telah dilakukan validasi oleh Király *et al* tahun 2015 dan diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.

Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara online melalui grup kelas. Analisa data dilakukan menggunakan analisis univariat baik untuk data karakteristik responden maupun kejadian IGD.

## HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 – 9 September 2020 dan didapatkan 97 orang responden. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Karakteristik responden disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1**  
**Distribusi Frekuensi Responden**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
- Laki-Laki	16	16,49
- Perempuan	81	83,51
Jumlah Permainan		
- ≤ 3 jenis	96	98,97
- >3 jenis	1	1,03
Durasi Bermain Game		
- ≤ 3 jam	93	95,88
- >3 jam	4	4,12
Tinggal Bersama Orang Tua		
- Ya	59	60,82
- Tidak	38	39,18
<b>Total</b>	<b>97</b>	<b>100</b>

Karakteristik berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah perempuan sebanyak 81 orang (83,51%) dan jumlah permainan yang dimainkan paling banyak adalah ≤ 3 jenis yaitu sebanyak 96 orang (98,97%). Durasi bermain game sebagian besar adalah ≤ 3 jam sebanyak 93 orang (95,88%) dan sebagian kecil bermain. Responden sebagian besar tinggal bersama dengan orang tua sebanyak 59 orang (60,83%). Kejadian IGD dikategorikan berdasarkan DSM V yaitu menjadi IGD dan bukan IGD, yang disajikan dalam tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2**  
**Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD)**

Kejadian IGD	Frekuensi (f)	Presentase (%)
- IGD	20	20,62
- Bukan IGD	77	79,38

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa sebagian besar responden masuk dalam kategori bukan *Internet Gaming Disorder* sebanyak 77 orang (79,38%) dan terdapat 20 orang (20,62%) responden berada dalam kategori *Internet Gaming Disorder*.

## PEMBAHASAN

Kejadian IGD pada mahasiswa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 20,62%, dimana sebagian besarnya terjadi pada mahasiswa laki-laki (7,5%) sedangkan perempuan sebesar 3,46% dengan perbandingan laki-laki dan perempuan sebesar 2,17:1 Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mentzoni *et al* tahun 2011 dimana kejadian IGD lebih banyak dialami oleh laki-laki dengan persentase 15,4% kejadian IGD terjadi pada laki-laki.<sup>11</sup> Rata-rata perbandingan kejadian IGD berdasarkan jenis kelamin adalah 2,5:1, dimana laki-laki lebih banyak mengalami IGD dibandingkan dengan perempuan.<sup>12</sup> Dong *et al* tahun 2018 menjelaskan bahwa laki-laki lebih berisiko mengalami kejadian IGD disebabkan karena pada laki-laki lebih banyak menunjukkan aktivasi mekanisme syaraf terkait isyarat dan keinginan untuk bermain game.<sup>13</sup> Penggunaan internet pada laki-laki ditujukan untuk hiburan dan mengisi waktu luang, sedangkan pada perempuan bertujuan untuk komunikasi dan bantuan pendidikan, hal ini dapat mendukung mengapa kejadian IGD lebih tinggi pada laki-laki.<sup>14</sup> Meskipun rata-rata kejadian IGD lebih rendah pada perempuan, beberapa studi menjelaskan bahwa rata-rata kejadian IGD pada perempuan mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Kiraly, King dan Potenza

melaporkan bahwa prevalensi rata-rata kejadian IGD pada perempuan adalah 1,75% pada tahun 2009 dan meningkat menjadi 4,47% pada 2017, terutama untuk *game* yang berhubungan dengan aktivitas *online*.<sup>15</sup>

Jenis permainan yang dimainkan oleh responden sebagian besar hanya satu permainan saja. Sprong *et al* tahun 2019 menjelaskan bahwa sebagian besar responden dengan IGD melakukan *single game*.<sup>16</sup> Mereka akan sangat fokus dan berusaha untuk mencapai level permainan yang lebih tinggi. Hal ini sedikit berbeda dengan penelitian Bonnaire & Baptista (2019) menjelaskan bahwa jumlah *game* yang dimainkan tidak berpengaruh terhadap kejadian IGD, namun *genre game* memiliki pengaruh yang signifikan. Permainan *role playing*, *simulation/strategy*, *action* dan *adventure* merupakan *genre* permainan yang sering dimainkan oleh responden yang mengalami IGD.<sup>17</sup>

Dilihat dari durasi bermain *game* sebagian besar responden menghabiskan 1 jam untuk melakukan permainan. Namun jika dilihat persentase durasi bermain *game* dengan kejadian IGD dapat dilihat bahwa responden yang menghabiskan waktu > dari 3 jam memiliki persentase yang lebih banyak mengalami IGD sebanyak 10%. Sprong *et al* tahun 2019 menyebutkan bahwa durasi bermain *game* untuk tiap sesinya atau jumlah jam tiap minggunya berhubungan secara signifikan terhadap kejadian IGD.<sup>16</sup> Hal ini berarti semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk melakukan suatu permainan meningkatkan risiko terjadinya IGD khususnya pada mahasiswa pria. Hal ini juga didukung oleh penelitian Ariatama, Effendy & Amin tahun 2019 yang menyatakan bahwa lamanya durasi bermain *game* dan mengakses internet merupakan faktor yang berhubungan dengan kejadian IGD bahkan dikatakan sampel penelitiannya sebagian besar bermain *game* setiap hari dalam satu minggunya (62,4%).<sup>20</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang mengalami IGD tidak tinggal bersama dengan orang tua. Hubungan keluarga dilaporkan merupakan faktor yang berhubungan terhadap kejadian IGD.<sup>18</sup> Sebuah *systematic review* melaporkan bahwa kualitas hubungan orang tua dan anak yang buruk berhubungan dengan keparahan gejala IGD.<sup>19</sup> Sikap orang tua dan aturan tentang bermain *game* yang ditetapkan oleh orang tua juga memiliki pengaruh terhadap kejadian IGD pada laki-laki, sedangkan kejadian IGD pada perempuan dapat dicegah melalui larangan bermain *game* oleh orang tua.<sup>18</sup>

## SIMPULAN

Sebagian besar responden masuk dalam kategori bukan *Internet Gaming Disorder* sebanyak 77 orang (79,38%) dan terdapat 20 orang (20,62%) responden berada dalam kategori *Internet Gaming Disorder*.

## REFERENSI

1. American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 5th ed. Arlington,VA: American Psychiatric Association Publishing.
2. King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of Clinical Psychology*, 70(10), 942-955.
3. Gentile D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychol Sci*. 20 (5) : 594–60.
4. Thomas N, Martin F. (2010). Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: participation habits and prevalence of addiction. *Aust J Psychol*. 62(2):59–66
5. Lemmens JS, Valkenburg PM, Gentile DA. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychol Assess*. 27(2):567–582

6. Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology & behavior, 12*(5), 551-555.
7. Griffiths MD, Kuss DJ, King DL. (2012). Video game addiction: past, present and future. *Curr Psychiatry Rev; 8*: 308–18
8. Toker S, Baturay MH. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Comput Hum Behav. 55*: 668–79.
9. Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology, 60*(7), 645-659.
10. Weinstein AM. Computer and video game addiction a comparison between game users and non-game users. (2010). *Am J Drug Alcohol Abuse; 36*: 268–76.
11. Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 14*(10), 591-596.
12. Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2020). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry, 0004867420962851*.
13. Dong, G., Wang, L., Du, X., & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. *Social cognitive and affective neuroscience, 13*(11), 1203-1214.
14. Weiser, E. B. (2000). Gender differences in Internet use patterns and Internet application preferences: A two-sample comparison. *Cyberpsychology and behavior, 3*(2), 167-178.
15. Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., ... & Demetrovics, Z. (2020). Preventing problematic internet use during the COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Comprehensive psychiatry, 100*, 152180.
16. Sprong, M. E., Griffiths, M. D., Lloyd, D. P., Paul, E., & Buono, F. D. (2019). Comparison of the video game functional assessment-revised (VGFA-R) and internet gaming disorder test (IGD-20). *Frontiers in psychology, 10*, 310.
17. Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry research, 272*, 521-530.
18. Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine, 13*(1), 3.
19. Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(3), 321-333.
20. Ariatama, B., Effendy, E., & Amin, M. M. (2019). Relationship between internet gaming disorder with depressive syndrome and dopamine transporter condition in online games player. *Open access Macedonian journal of medical sciences, 7*(16), 2638.