

## KAJIAN META ANALISIS ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER

Claudia Fiscarina<sup>1</sup>, Naomi Soetikno<sup>2</sup>, Rita Markus Idulfilastri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Magister Psikologi Profesi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: claudia.717182012@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: naomis@fpsi.untar.ac.id

<sup>3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: ritamarkus@fpsi.untar.ac.id

Masuk : 07-10-2020, revisi: 27-10-2020, diterima untuk diterbitkan : 31-10-2020

### ABSTRACT

Online game addiction is one of the addictive behaviors described by APA (2013) as a mental and behavioral disorder called Internet Gaming Disorder (IGD) with 9 criteria. This study aims to identify the appropriate criteria for internet gaming disorder to be used in the preparation of measuring instruments using a meta-analysis study. A total of 33 out of 470 articles involving 11 measuring instruments for internet gaming disorder were studied using random-effect models. A total of 29599 samples were involved in this study. The results showed that the criteria for internet gaming disorder owned by the PVP Scale had a weighted score percentage of 10.3% with the criteria of preoccupation, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, and disregard family / school disruption, from the correlation coefficient test it showed that preoccupation ( $p\ 0.040 < 0.05$ ) and tolerance ( $p\ 0.043 < 0.05$ ) had a positive correlation with internet gaming disorder. This study did not show publication bias.

**Keywords:** internet gaming disorder, meta analysis, age

### ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan salah satu dari perilaku kecanduan berdasarkan APA (2013) dijelaskan sebagai gangguan mental dan perilaku dengan sebutan *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan 9 kriteria. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kriteria *internet gaming disorder* yang tepat untuk dipergunakan dalam penyusunan alat ukur dengan studi meta-analisis. Sebanyak 33 artikel dari 470 artikel yang melibatkan 11 alat ukur *internet gaming disorder* dipelajari menggunakan *random-effect models*. Sebanyak 29599 sampel dilibatkan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria *internet gaming disorder* yang dimiliki oleh PVP Scale memiliki presentase *weighted score* sebesar 10.3% dengan kriteria *preoccupation, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, and disregard family / school disruption*. Dari uji koefisien korelasi pada ketujuh kriteria *internet gaming disorder* menunjukkan bahwa *preoccupation* ( $p\ 0.040 < 0.05$ ) dan *tolerance* ( $p\ 0.043 < 0.05$ ) memiliki korelasi positif terhadap *internet gaming disorder*. Studi ini tidak menunjukkan bias publikasi.

**Kata Kunci:** internet gaming disorder, meta analisis

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat saat ini seperti penggunaan *gadget* yang merupakan salah satu alat teknologi yang sering digunakan. Mayoritas masyarakat menggunakan *gadget* untuk memenuhi kebutuhan bermain *game online* dengan durasi minimal 53 menit (Maulida, 2018). Saat ini dunia sedang menghadapi pandemi COVID-19 yang dapat membahayakan masyarakat dan berakibat beberapa negara menerapkan kebijakan *lockdown* untuk mencegah penyebaran virus lebih luas. Khususnya Indonesia yang saat ini melakukan upaya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dengan memberlakukan *physical distancing*. Kebijakan PSBB ini tentunya mempengaruhi sektor pendidikan seperti sekolah yang harus meliburkan kegiatan tatap muka di sekolah/universitas dan digantikan dengan metode pembelajaran jarak jauh berbasis internet (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020). Hal ini juga mempengaruhi anak-anak yang menjadi lebih sering berada di rumah karena harus mengikuti metode pembelajaran jarak jauh yang mempergunakan perangkat *gadget* dan

penggunaan perangkat ini membuat anak-anak menjadi bermain *game* selama mengikuti pembelajaran jarak jauh. Luigi Gubitosi mengungkapkan trafik internet mengalami peningkatan yang tajam sebesar 70% dikarenakan anak-anak bermain *game online* di rumah.

*Game Online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *online games* dan *offline games*. *Offline games* merupakan permainan dapat dimainkan oleh satu orang, sedangkan *online games* dimainkan secara bersamaan oleh beberapa pemain dari tempat yang berbeda (Griffiths, 2010; Kim & Kim, 2010; Williams et al., 2006). Bermain *game online* memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi pemain. Dampak positif tersebut yaitu (a) meningkatkan kreativitas, (b) meningkatkan kemampuan spasial, (c) mengarahkan pada emosi positif, (d) meningkatkan kemampuan sosial (Granic, Lobel & Engels, 2014). Akan tetapi, bermain *game online* juga dapat memberikan dampak negatif pada pemain jika pemain sudah mengalami kecanduan bermain yaitu (a) perubahan emosi yang mengarah pada emosi negatif, (b) terganggunya pola tidur, (c) masalah psikologis seperti depresi, kecemasan tinggi dan risiko bunuh diri, (d) mengalami gejala fisik, (e) relasi dengan orang lain menjadi buruk, (f) terganggunya produktivitas (Price, 2019).

Dalam kondisi saat ini, individu memiliki kecenderungan mengalami perilaku kecanduan bermain *game*. APA (2013) menyatakan perilaku kecanduan bermain sebagai *internet gaming disorder* memiliki kriteria (a) keasyikan bermain, (b) terus menerus bermain padahal *game* tersebut diambil dari individu, (c) individu menghabiskan sepanjang hari untuk bermain, (d) upaya yang gagal dalam mengendalikan perilaku bermain, (e) kehilangan minat pada hobi sebelumnya, (f) melanjutkan permainan secara berlebihan daripada mendapatkan pengetahuan psikososial, (g) menipu orang terdekat terkait bermain *game*, (h) bermain untuk menghilangkan perasaan negatif dan (i) membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan atau karir akibat bermain, (j) menghabiskan waktu 8-10 jam per hari dan kurang lebih 30 jam per minggu. Namun demikian, permasalahan kecanduan bermain mulai muncul dari masyarakat secara tidak disadari dan mulai diteliti oleh beberapa peneliti sejak tahun 1990 sehingga alat ukur kecanduan bermain mulai bermunculan dan terus berkembang hingga saat ini yang dapat didiagnosa secara klinis sebagai *internet gaming disorder*.

Pada tahun 2002, (Salguero & Morán, 2002) di Spanyol menciptakan alat ukur *Problematic Video Gaming Preference Scale* (PVP Scale) yang terdiri dari delapan dimensi yaitu *preoccupation, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, lies dan deception, disregard for the physical or psychological consequences, family/schooling disruption* dengan 9 item. Berikutnya, (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) mengembangkan suatu alat ukur yang dinamakan *Game Addiction Scale-21* (GAS-21) dengan tujuh dimensi *tolerance, withdrawal, salience, mood modification, relapse, conflict, problems* yang memiliki 21 item. Kemudian (Lemmens et al., 2009) menyempurnakan kembali alat ukur tersebut menjadi *Game Addiction Scale-7* (GAS-7) dengan tujuh kriteria yaitu *tolerance, withdrawal, salience, mood modification, relapse, conflict, problems* yang memiliki 7 item. Lemmens, Valkenburg & Peter mengembangkan kedua alat ukur *game addiction scale* ini di Netherland.

Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengembangkan alat ukur yang dinamakan *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* di Indonesia dengan tujuh kriteria *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, sleep deprivation* yang memiliki 7 item. Pada tahun 2014, (Pontes, Király, Demetrovics, & Griffiths, 2014) menciptakan alat ukur yang dinamakan *Internet Gaming Disorder-20 Test* (IGD-20 Test) di *United Kingdom* dengan enam dimensi *tolerance, withdrawal, salience, mood modification, relapse, conflict* yang memiliki 20 item.

Pada tahun 2015, (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015) mengembangkan alat ukur yang dinamakan Lemmen IGD-9 dengan 9 kriteria *salience, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, loss of interest, continued use, negative consequences* yang memiliki 9 item di Netherland. Di tahun yang sama, Pontes & Griffiths (2015) juga mengembangkan alat ukur *Internet Gaming Disorder Scale-9 Short Form (IGDS-9SF)* di *United Kingdom* dengan 9 kriteria *salience, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, conflict, loss of interests, continued use* yang memiliki 9 item. Pada tahun 2015 juga, (Rehbein et al., 2015) mengembangkan alat ukur di Jerman yang dinamakan *Video Game Dependency Scale (KFN-CSAS II)* dengan 9 dimensi *salience, tolerance, withdrawal, escape, deception, reduce, loss of interest, continued use, lost a significant relationship* yang memiliki 18 item.

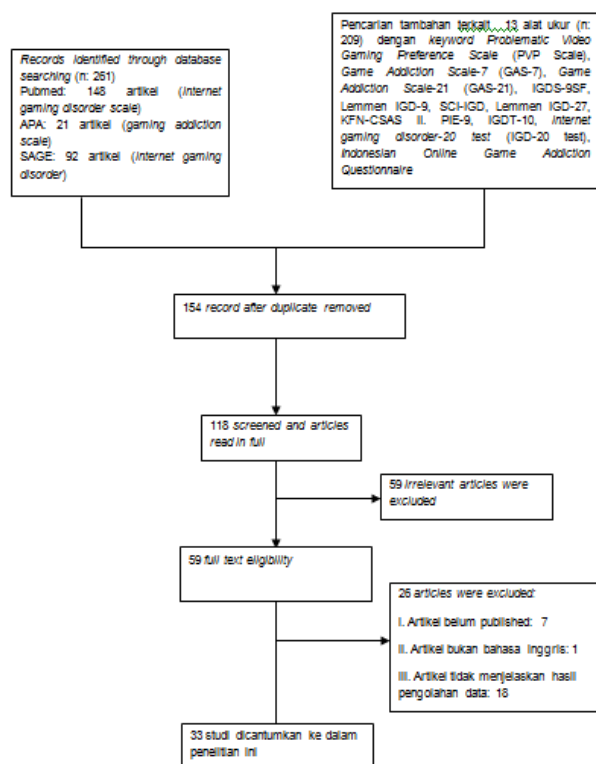
Di tahun 2016, (Pearcy, Roberts, & McEvoy, 2016) mengembangkan alat ukur yang dinamakan *Personal Internet Gaming Disorder Evaluation-9 (PIE-9)* di Australia dengan 9 kriteria *salience, tolerance, withdrawal, escape, deception, relapse, loss of interests, continued use, harm* yang memiliki 9 item. Koo, Han, Park, & Kwon (2017) mengembangkan alat ukur yang dinamakan *Structured Clinical Interview for Internet Gaming Disorder (SCI-IGD)* di Korea dengan 9 dimensi *salience, tolerance, withdrawal, escape, relapse, loss of interest, continued use, deceive, lost a significant relationship* yang memiliki 12 item. Di tahun 2017, (Király et al., 2017) mengembangkan alat ukur *Internet Gaming Disorder Test-10 (IGDT-10)* di *United Kingdom* dengan 9 kriteria *salience, tolerance, withdrawal, escape, relapse, loss of interest, continued use, deceive, harm* yang memiliki 10 item.

Diperlukan suatu studi yang dapat menganalisis beberapa pengukuran terkait *internet gaming disorder*. Selain itu, masih belum banyak studi yang mencoba mengidentifikasi kriteria-kriteria yang memiliki koefisien korelasi paling besar pada alat ukur sehingga diperlukan analisis lebih lanjut mengenai kajian kriteria *internet gaming disorder* tidak hanya mengidentifikasi alat ukur yang paling baik dalam mengukur perilaku kecanduan namun diperlukan kajian terkait kriteria dari DSM-V dan ICD-11 yang sebaiknya dilibatkan dalam penyusunan alat ukur. Meta analisis dalam studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kriteria *internet gaming disorder* yang berkaitan dengan pengukuran dari *game online* dan dari penelitian ini juga memperjelas metode-metode pengukuran *game online* serta permasalahan konseptual yang belum jelas dengan acuan pengukuran *game online* dari tahun 2002-2017. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi apa saja kriteria *internet gaming disorder* yang tepat untuk digunakan dalam penyusunan alat ukur *internet gaming disorder*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi atau masukan bagi peneliti yang saat ini melakukan riset terkait penyusunan alat ukur *internet gaming disorder*, khususnya bagi praktisi dalam mengukur gejala *internet gaming disorder* pada individu serta informasi bagi semua kalangan masyarakat dari berbagai usia dalam mengontrol perilaku bermain.

## 2. METODE PENELITIAN

### Pencarian dan kriteria inklusi

Empat database pencarian secara *online* untuk pencarian artikel dilakukan pada April 2020 (PubMed, APA, SAGE, dan *Google Scholar*) dengan kombinasi kata kunci seperti *internet gaming disorder, gaming addiction scale*, dan remaja. Pencarian teridentifikasi 470 publikasi (Gambar 1) yang dilakukan *screening* melalui kriteria inklusi (1) artikel harus *published*, (b) artikel berbahasa Inggris, (c) artikel mencantumkan hasil pengolahan data yang lengkap, (d) subjek merupakan pemain *game*, (e) mencantumkan uji reliabilitas, validitas dan koefisien korelasi dari variabel yang digunakan.



Gambar 1. Diagram dari pemilihan artikel (PRISMA, 2009)

Dari hasil pencarian artikel, didapat 470 artikel terkait. Sebanyak 154 artikel dibuang setelah melalui proses pemilihan jika terdapat artikel yang sama, tidak dapat diakses dan hanya mencantumkan abstrak saja, lalu sebanyak 37 artikel dibuang karena artikel tidak relevan dan didapat artikel sebanyak 118 dilakukan *screening* kembali dan 59 artikel dibuang dengan alasan tidak menggunakan salah satu dari 11 alat ukur yang akan dianalisis serta tujuan penelitian dari artikel tidak mengukur internet gaming disorder. Kemudian sebanyak 26 artikel dibuang dengan alasan belum *published*, bukan berbahasa Inggris, tidak ada penjelasan mengenai *psychometric properties* seperti mencantumkan skor reliabilitas dan validitas dan hasil akhir dari *screening* artikel ini didapat sebanyak 33 artikel yang digunakan di dalam penelitian ini terkait 11 alat ukur *Problematic Video Gaming Preference Scale* (PVP Scale), *Game Addiction Scale-7* (GAS-7), *Game Addiction Scale-21* (GAS-21), IGDS-9SF, Lemmen IGD-9, SCI-IGD, KFN-CSAS II, PIE-9, IGDT-10, *Internet Gaming Disorder-20 Test* (IGD-20 test), *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*.

### Prosedur meta analisis

Meta analisis merupakan sintesa dari hasil yang didapatkan dari berbagai penelitian-penelitian yang digunakan dan berfokus pada analisis statistik dari sejumlah hasil analisis studi-studi individual (Card, 2012). Meta analisis bertujuan untuk mengintegrasikan temuan dari banyak studi untuk menemukan dan mengestimasi hubungan yang mendasari literatur penelitian dengan hasil sebagai pengembangan dasar teori. (Card, 2012). Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan MetaXL untuk mendapatkan skor prevalensi dari setiap penelitian dan SPSS untuk mendapatkan skor koefisien korelasi. Dalam penelitian meta analisis menggunakan 5 tahap dalam mengakumulasi hasil penelitian yaitu (a) merumuskan permasalahan), (b) mencari literatur yang merupakan sampel dari populasi untuk mengurangi bias dan mewakili hasil penelitian serta sesuai dengan tujuan penelitian yang mengacu pada PRISMA, (c) melakukan evaluasi dengan memilah literatur, menganalisa dan menginterpretasi literatur menggunakan

analisis statistik untuk mendapatkan hasil dari prevalensi, mengukur *effect size* dan derajat koefisien korelasi yang bisa menjadi informasi yang berharga.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

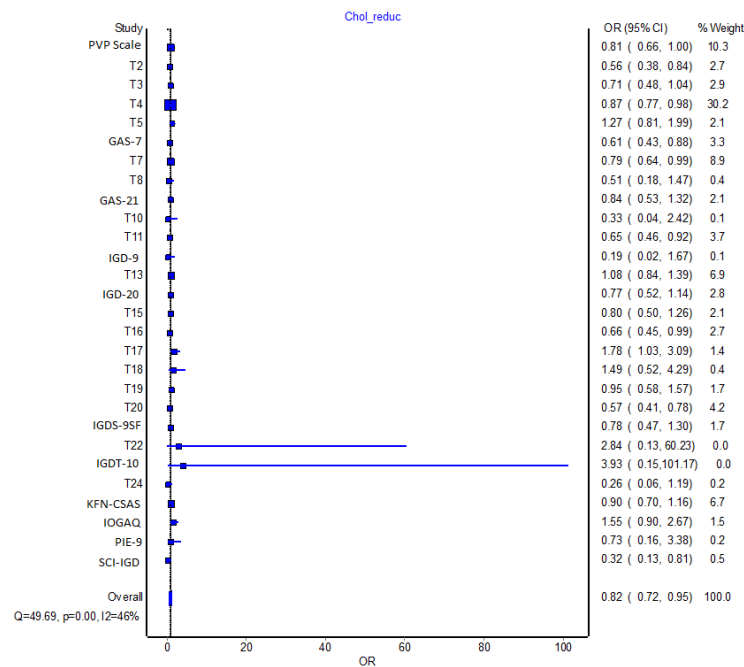
#### Uji prevalensi kriteria *internet gaming disorder*

Dari hasil pengolahan data dan didapat hasil prevalensi per penelitian dari alat ukur GAS-7, GAS-21, IGD-9, IGD-20, IGDS-9SF, IGDT-10, *Indonesian Online Game Addiction*, PIE-9, PVP Scale, SCI-IGD didapat bahwa kriteria *internet gaming disorder* yang dimiliki oleh salah satu alat ukur dan pengukurannya dapat dilihat dari nilai persentase *weight score* nya yang paling tepat untuk mengukurnya adalah PVP Scale dengan *weight score* 10.3%. Sedangkan pada alat ukur GAS-7 dengan *weight score* 3.3%, GAS-21 dengan *weight score* 2.1%, IGD-9 dengan *weight score* 0,1%, IGD-20 dengan *weight score* 2,8%, IGDS-9SF dengan *weight score* 1,7%, IGDT-10 dengan *weight score* 0.0%, KFN-CSAS II dengan *weight score* 6.7%, *Indonesian Online Game Addiction* dengan *weight score* 1,5%, PIE-9 dengan *weight score* 0.2%, SCI-IGD dengan *weight score* 0.5%.

Tabel 1. Ringkasan prevalensi *internet gaming disorder* dari semua 33 studi

Study	Study year	Instrument	Outcome	Sample Size	Prevalence % (95% CI)
Salguero & Moran	2002	PVP Scale	Problem video game playing; adolescents	207	0.81 (0.66–1.00)
Parker, Taylor, Eastabrook, Schell, Wood	2008	PVP Scale	Problem Gambling; Adolescence; Internet Misuse; Gaming Abuse; Emotional Intelligence	667	0.56 (0.38–0.84)
Ream, Elliott, Dunlap	2011	PVP Scale	Playing Video Games; Substance Use Problems	3380	0.71 (0.48–1.04)
Tejeiro, Espada, Gonzalvez, Christiansen	2016	PVP Scale	Problem Video Game Playing Scale; Adults	909	0.87 (0.77–0.98)
Hollett & Harris	2019	PVP Scale	Emotion dysregulation; problem video gaming	928	1.27 (0.81–1.99)
Brunborg, Mentzoni, Melkevik, Torsheim, et al.	2016	GAS-7	Gaming addiction; gaming engagement; psychological health; Norwegian adolescents	1320	0.61 (0.43 – 0.88)
Gaetan, Bonnet, Brejard, Cury	2016	GAS-7	7 item game addiction scale; adolescents	306	0.79 (0.64–0.99)
Tas	2017	GAS-7	Internet addiction; gaming addiction and school engagement; adolescent	365	0.51 (0.18–1.47)
Lemmens, Valkenburg & Peter	2009	GAS-21	Game Addiction Scale; Adolescent	1217	0.84 (0.53–1.32)
Lemos, Cardoso, Sougey	2016	GAS-21	Brazilian version of the Game Addiction Scale (GAS)	384	0.33 (0.04–2.42)
Baysak, Kaya, Dalgar & Candansayar	2016	GAS-21	Online Game Addiction; Turkish version of Game Addiction Scale	726	0.65 (0.46–0.92)
Lemmens, Valkenburg, Gentile, Reynolds	2015	IGD-9	Internet Gaming Disorder Scale	2.444	0.19 (0.02 – 1.67)
Finseras, Pallesen, Mentzoni, Krossbakken, et al.	2019	IGD-9	Internet Gaming Disorder Scale; Mokken Scaling Analysis	1240	1.08 (0.84–1.39)

Pontes, Kiraly, Demetrovics, Griffiths	2014	IGD-20	Internet Gaming Disorder; IGD-20 Test	1003	0.77 (0.52-1.14)
Fuster, Carbonell, Pontes, Griffiths	2016	IGD-20	IGD-20 Test	1074	0.80 (0.50-1.26)
Hawi, Samaha	2017	IGD-20	Arabic version of the Internet Gaming Disorder-20 Test	375	0.66 (0.45-0.99)
Hawi, Samaha & Griffiths	2018	IGD-20	Internet gaming disorder; age, sleep habits & academic achievement	2096	1.78 (1.03-3.09)
Yu, Pesigan, Zhang & Wu	2019	IGD-20	IGD-20 Test; Chinese middle school and university student	1092	1.49 (0.52-4.29)
Kim	2019	IGD-20	IGD-20 Test	1.152	0.95 (0.58-1.57)
Cakiroglu, Soylu	2019	IGD-20	IGD-20 Test	1.161	0.57 (0.41-0.78)
Pontes & Griffiths	2015	IGDS-9SF	Internet Gaming Disorder	1.060	0.78 (0.47-1.30)
Beranuy, Machimbarrena, Oses, Carbonell, et al.	2020	IGDS-9SF	Internet Gaming Disorder; Online Gambling; Quality of Life	1.064	2.84 (0.13-60.23)
Lei, Liu, Zeng, Liang, et al.	2020	IGDS-9SF	Internet Gaming Disorder	729	3.93 (0.15 - 101.17)
Yu, Mo, Zhang, Li, et al.	2019	IGDS-9SF	Internet Gaming Disorder, maladaptive cognition, adolescent	755	0.28 (0.08 - 1.23)
Mannikko, Ruotsalainen, Vanen, Kaariainen	2019	IGDT-10	Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10); problematic gaming behavior; Finnish vocational school students	773	3.93 (0.15 - 101.17)
Kircaburun, Griffiths, Billieux	2019	IGDT-10	Trait emotional intelligence, problematic online behavior, adolescent, mindfulness, rumination & depression	470	0.26 (0.06 - 1.19)
Walther, Morgenstern, Hanewinkel	2011	KFN-CSAS	Internet Gaming Disorder	2553	0.90 (0.70 - 1.16)
Rehbein, Kliem, Baier, Möble, Petry	2015	KFN-CSAS	Internet Gaming Disorder; adolescent	11003	0.32 (0.13 - 0.81)
Jap, Tiatri, Jaya, Suteja	2013	Indonesian Online Game Addiction Questionnaire	Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ)	1477	1.55 (0.90-2.67)
Pearcy, McEvoy, Roberts	2016	PIE-9	Internet Gaming Disorder	285	0.73 (0.16-3.36)
Pearcy, McEvoy, Roberts	2017	PIE-9	Internet Gaming Disorder; Psychology Distress and Disability; Comorbid Depression, OCD, ADHD, Anxiety	119	0.32 (0.13-0.81)
Koo, Han, Park, Kwon	2017	SCI-IGD	Internet Gaming Disorder; Adolescent	236	0.32 (0.13 - 0.81)



Gambar 2. Forest plot dari prevalensi tiap studi internet gaming disorder

### Pengukuran effect size

*Effect size* dapat dilihat bahwa semakin besar sampel, maka tingkat prevalensi semakin tinggi atau semakin kuat, sehingga akan berdampak pada peningkatan koefisien korelasinya. Penghitungan mean *effect size* menggunakan jumlah sampel pada setiap penelitian. Dari analisis uji *effect size* ditemukan bahwa *sample size* 500-1000 dengan rata-rata *effect size* 1.53 yang menunjukkan bahwa semakin tinggi skor maka semakin tinggi prevalensinya.

Tabel 2. Tabel Analisis Subgroup Effect Size

Sample Size	Nama Peneliti	Sample	Prevalensi	Mean Effect Size
<500	Salguero & Moran	207	0.81 (0.66–1.00)	0.58
	Gaetan, Bonnet, Brejjard, Cury	306	0.79 (0.64- 0.99)	
	Tas	365	0.51 (0.18- 1.47)	
	Lemos, Cardoso, Sougey	384	0.33 (0.04- 2.42)	
	Hawi, Samaha	375	0.66 (0.45- 0.99)	
	Kircaburun, Griffiths, Billieux	470	0.26 (0.06 – 1.19)	
	Pearcy, McEvoy, Roberts	285	0.73 (0.16- 3.36)	
	Pearcy, McEvoy, Roberts	119	0.32 (0.13- 0.81)	
	Koo, Han, Park, Kwon	236	0.82 (0.72 – 0.95)	
	Parker, Taylor, Eastabrook, Schell, Wood	667	0.56 (0.38- 0.84)	
500-1000	Tejeiro, Espada, Gonzalvez, Christiansen	909	0.87 (0.77- 0.98)	1.53
	Hollett & Harris	928	1.27 (0.81- 1.99)	
	Baysak, Kaya, Dalgat & Candansayar	726	0.65 (0.46- 0.92)	
	Lei, Liu, Zeng, Liang, et al.	729	3.13 (0.25 -100.07)	
	Yu, Mo, Zhang, Li, et al.	755	0.28 (0.08 – 1.23)	
	Mannikko, Ruotsalainen, Vanen, Kaariainen	773	3.93 (0.15 -101.17)	
1000-2000	Brunborg, Mentzoni, Melkevik, Torsheim, et al.	1320	0.61 (0.43 – 0.88)	1.12
	Lemmens, Valkenburg & Peter	1217	0.84 (0.53- 1.32)	
	Finseras, Pallesen, Mentzoni,	1240	1.08 (0.84- 1.39)	

	Krossbakken, et al.		
	Pontes, Kiraly, Demetrovics, Griffiths	1003	0.77 (0.52- 1.14)
	Fuster, Carbonell, Pontes, Griffiths	1074	0.80 (0.50- 1.26)
	Yu, Pesigan, Zhang & Wu	1092	1.49 (0.52- 4.29)
	Kim	1152	0.95 (0.58-1.57)
	Cakiroglu, Soylu	1161	0.57 (0.41- 0.78)
	Pontes & Griffiths	1060	0.78 (0.47- 1.30)
	Beranuy, Machimbarrena, Oses, Carbonell, et al.	1064	2.84 (0.13- 60.23)
	Jap, Tiatri, Jaya, Suteja	1477	1.55 (0.90- 2.67)
2000-3000	Lemmens, Valkenburg, Gentile, Reynolds	2444	0.19 (0.02 -1.67)
	Hawi, Samaha & Griffiths	2096	1.78 (1.03- 3.09)
	Walther, Morgenstern, Hanewinkel	2553	0.90 (0.70 – 1.16)
>3000	Ream, Elliott, Dunlap	3380	0.71 (0.48- 1.04)
	Rehbein, Kliem, Baier, Moble, Petry	11003	0.32 (0.13 – 0.81)

### Uji analisis koefisien korelasi

Uji analisis koefisien korelasi dilakukan dengan SPSS untuk melihat nilai *p* pada tujuh kriteria *internet gaming disorder*. Nilai *p* merupakan nilai *probability* yang menunjukkan jika nilai  $p < 0.05$  maka dianggap dimensi ini memiliki dampak signifikan terhadap *effect size*. Dari hasil analisis koefisien korelasi diketahui bahwa setelah dikelompokkan berdasarkan tujuh kriteria menurut PVP *scale* oleh Salguero & Moran pada tahun 2002 hanya dua kriteria yaitu *preoccupation* dengan nilai  $p$  ( $0.040 < 0.05$ ) dan *tolerance* dengan nilai  $p$  ( $0.043 < 0.05$ ). Hal ini membuktikan bahwa dari ketujuh kategori tersebut hanya 2 kategori yang memiliki dampak signifikan terhadap *effect size*.

Tabel 3. Analisis Koefisien Korelasi

Kriteria	p	R
Preoccupation	0.819	0.040
Tolerance	0.829	0.043
Loss of control	0.581	0.095
Withdrawal	0.435	0.101
Escape	0.355	0.126
Deception	0.368	0.131
Disregard	0.559	0.327

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan meta analisis dalam penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi kriteria *internet gaming disorder* yang sebaiknya dicantumkan dalam penyusunan butir alat ukur *internet gaming disorder* yang memiliki skor prevalensi tinggi serta apa kriteria yang memiliki koefisien korelasi tertinggi dalam alat ukur. Hasil pengolahan data dari 32 artikel diperoleh bahwa kriteria yang dapat mengukur perilaku kecanduan bermain seseorang yang memiliki tujuh kriteria yaitu *preoccupation*, *tolerance*, *loss of control*, *withdrawal*, *escape*, *deception*, *disregard family/school disruption*.

Tujuh kriteria ini pertama kali dimunculkan oleh PVP *scale* oleh Salguero & Moran pada tahun 2002 dengan alasan yang mengacu pada Shaffer (dikutip dalam Salguero & Moran, 2002) bahwa dalam kasus *pathological gambling* yang termasuk dalam klasifikasi '*impulse control disorder not elsewhere classified*' dan banyak para ahli dalam bidang ini mengungkapkan bahwa *gaming addiction* juga seharusnya dipertimbangkan sebagai gangguan perilaku kecanduan walaupun asumsi ini tidak disebarluaskan. Salguero & Moran juga mengungkapkan bahwa pengukuran



masalah terkait kecanduan penggunaan semua jenis *video game* dan sistem *game* jelas sangat diperlukan.

Selain itu, dari hasil uji analisis koefisien korelasi menunjukkan bahwa kriteria *preoccupation* dan *tolerance* memiliki korelasi positif terhadap *internet gaming disorder*. Dapat disimpulkan bahwa jika semakin tinggi kriteria *preoccupation* dan *tolerance*, maka semakin tinggi kecenderungan individu mengalami *internet gaming disorder*. Kriteria *preoccupation* memiliki definisi yang sama dengan *salience* pada alat ukur kecanduan bermain yang lain yaitu kegiatan bermain menjadi kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan seseorang, menguasai pola pikir (keasyikan bermain dan distorsi kognitif), perasaan (mengidamkan permainan) dan perilaku (kemunduran perilaku sosial). Walaupun individu tidak bermain, individu akan memikirkan pola bermainnya untuk ke depannya. Kriteria *tolerance* yaitu proses meningkatnya intensitas bermain untuk mendapatkan dampak perubahan emosi. Umumnya individu menghabiskan intensitas waktu tertentu dalam bermain *video game* maupun internet.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebaiknya menggunakan alat ukur kecanduan bermain yang lebih banyak walaupun penggunaan alat ukur tersebut tergolong sedikit, serta perlu dicermati skor *sensitivity/specificity* pada tiap alat ukur serta subjek lebih dispesifikkan pada individu yang sudah terdiagnosa kecanduan oleh psikolog/praktisi klinis.

#### **Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Tommy Y.S. Suyasa, Ibu Sri Tiatri, Ph.D. dan Bapak Jap Tji Beng, Ph.D. telah memberikan saran dan inspirasi serta referensi dalam penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada teman-teman dekat (Regina Sutanto, Cynthia Sutanto, Melissa, Cindy Emanuella, CORE Yoshi) serta tim bimbingan Ibu Naomi (Cindy Stephanie, Kak Nevy, Ci Inca) yang telah memberikan masukan, semangat dan mendukung selama pembuatan.

#### **REFERENSI**

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders fifth edition (DSM-5)*. London: American Psychiatric Publishing
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgat, I., & Candansayar, P. S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21-31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., ... & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media psychology*, 16(1), 115-128. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.756374>
- Cakiroglu, S., & Soylu, N. (2019). Adaptation of internet gaming disorder questionnaire to Turkish: Reliability and validity study. *Turk Psikiyatri Dergisi*, 30(2). <https://doi.org/10.5080/u23537>
- Card, N. A. (2012). *Applied meta-analysis for social science research*. New York, NY: Guilford.
- Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Krossbakken, E., King, D. L., & Molde, H. (2019). Evaluating an Internet Gaming Disorder scale using Mokken scaling analysis. *Frontiers in Psychology*, 10, 911. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00911>
- Fuster, H., Carbonell, X., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder-20 (IGD-20) Test. *Computers in Human Behavior*, 56, 215-224. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.050>

- Gaetan, S., Bonnet, A., Bréjard, V., & Cury, F. (2014). French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *European Review of Applied Psychology*, 64(4), 161-168. <https://doi.org/10.1016/j.erap.2014.04.004>
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). Validation of the Arabic Version of the Internet Gaming Disorder-20 Test. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(4), 268-272. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0493>
- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70-78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>
- Hollett, K. B., & Harris, N. (2019). Dimensions of emotion dysregulation associated with problem video gaming. *Addiction Research & Theory*, 28(1), 38-45. <https://doi.org/10.1080/16066359.2019.1579801>
- Jap, T., Tiatry, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4-8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020, Januari 28). *Pedoman kesiapsiagaan menghadapi infeksi Novel Coronavirus (2019-nCov)*. Diunduh dari [https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/Coronavirus/DOKUMEN\\_RESMI\\_Pedoman\\_Kesiapsiagaan\\_nCoV\\_Indonesia\\_28%20Jan%202020.pdf](https://www.kemkes.go.id/resources/download/info-terkini/Coronavirus/DOKUMEN_RESMI_Pedoman_Kesiapsiagaan_nCoV_Indonesia_28%20Jan%202020.pdf)
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389-398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.010>
- Király, O., Slezcka, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*, 64, 253-260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Kircaburun, K., Gri, M. D., & Billieux, J. (2019). Trait emotional intelligence and problematic online behaviors among adolescents: The mediating role of mindfulness, rumination, and depression. *Personality and Individual Differences*, 139, 208-213. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.11.024>
- Koo, H. J., Han, D. H., Park, S. Y., & Kwon, J. H. (2017). The structured clinical interview for DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation for diagnosing IGD in adolescents. *Psychiatry Investigation*, 14(1), 21-29. <https://doi.org/10.4306/pi.2017.14.1.21>
- Lei, W., Liu, K., Zeng, Z., Liang, X., Huang, C., Gong, K., & He, W. (2020). The psychometric properties of the Chinese version internet gaming disorder scale. *Addictive Behaviors*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106392>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>

- Lemos, I. L., Cardoso, A., & Sougey, E. B. (2016). Validity and reliability assessment of the Brazilian version of the game addiction scale (GAS). *Comprehensive Psychiatry*, 67, 19-25. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2016.01.014>
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281-288. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.040>
- Martijn, C., Vanderlinden, M., Roefs, A., Huijding, J., & Jansen, A. (2010). Increasing body satisfaction of body concerned women through evaluative conditioning using social stimuli. *Health Psychology*, 29(5), 514-520.
- Maulida, L. (2018, Oktober 17). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. *Tek.id*. Diunduh dari [www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A](http://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A)
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L., & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45(2), 174-180. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2008.03.018>
- Pearcy, B. T. D., Roberts, L. D., & McEvoy, P. M. (2016). Psychometric testing of the personal internet gaming disorder evaluation-9: A new measure designed to assess internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(5), 335-41. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0534>
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLoS ONE*, 9(10). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- 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>
- Price, J. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention. *The Educational and Developmental Psychologist*, 36(2), 90-90. <https://doi.org/10.1017/edp.2019.9>
- Ream, G. L., Elliott, L. C., & Dunlap, E. (2011). Playing video games while using or feeling the effects of substances: Associations with substance use problems. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(10), 3979-3998. <https://doi.org/10.3390/ijerph8103979>
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851. <https://doi.org/10.1111/add.12849>
- Rusdi, A. & Lismayati, A. (2018). Analisis faktor eksploratori pada Skala Body Satisfaction Scale: Studi pada wanita remaja. Researchgate.net. doi: 10.13140/RG.2.2.20967.91048.
- Salguero, R. A. T., & Morán, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x>
- Tas, I. (2017). Relationship between internet addiction, gaming addiction and school engagement among adolescents. *Universal Journal of Educational Research*, 5(12), 2304-2311. <https://doi.org/10.13189/ujer.2017.051221>
- Tejeiro, R. A., Espada, J. P., González, M. T., & Christiansen, P. (2016). Psychometric properties of the Problem Video Game Playing scale in adults. *European Review of Applied Psychology*, 66(1), 9-13. <https://doi.org/10.1016/j.erap.2015.11.004>

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338-361. <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>