

Determinan Kejadian Internet Gaming Disorder Pada Remaja Selama Pandemi COVID-19 (Telaah Literatur Sistematis) = Determinants of Internet Gaming Disorder in Adolescents During COVID-19 Pandemic (Systematic Literature Review)

Citra Adiwidya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920523608&lokasi=lokal>

Abstrak

Pandemi COVID-19 menyebabkan peningkatan perilaku bermain game sebesar 50,8%. Perilaku bermain game berisiko atas terjadinya Internet Gaming Disorder (IGD) yang berpotensi menimbulkan berbagai macam masalah kesehatan dan psikososial, khususnya pada kelompok remaja. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan telaah literatur secara sistematis mengenai faktor determinan kejadian Internet Gaming Disorder pada remaja selama pandemi COVID-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah telaah literatur sistematis. Penelitian ini mencari literatur berbahasa Inggris atau Indonesia yang terbit dalam kurun waktu 11 Maret 2020 hingga 31 Oktober 2022 dengan memanfaatkan 4 online database yaitu PubMed, ScienceDirect, Scopus, dan ProQuest. Berdasarkan penelusuran terdapat 15 literatur yang sesuai dengan kriteria inklusi. Hasil penelitian menunjukkan gambaran prevalensi IGD pada remaja yang beragam mulai dari 3,2% di China hingga 22% di Italia. Sebagian besar literatur juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara stres dengan IGD, kecemasan dengan IGD, dan berbagai macam faktor keluarga dengan IGD, namun tidak ditemukan adanya hubungan antara faktor teman dengan IGD pada remaja. Hal tersebut dikarenakan tidak ditemukannya literatur yang sesuai kriteria inklusi terkait hubungan antara faktor teman dengan IGD pada remaja. Untuk itu, dapat dilakukan penelusuran atau penelitian lebih lanjut mengenai hubungan faktor teman dengan IGD pada remaja.

.....COVID-19 pandemic led to a 50.8% increase in gaming behavior. Gaming behavior is at risk to the occurrence of Internet Gaming Disorder (IGD) which has the potential to cause various kinds of health and psychosocial problems, especially in adolescents. This study aims to systematically review the literature on the determinants of Internet Gaming Disorder in adolescents during the COVID-19 pandemic. The method used in this study is a systematic literature review. This research looks for literature written in English or Indonesian that was published between March 11th 2020 to October 31st 2022 by utilizing 4 online databases, that include PubMed, ScienceDirect, Scopus, and ProQuest. Based on the search, there were 15 literatures that met the inclusion criteria. The results of this study show that the profile of IGD prevalence in adolescents varies from 3.2% in China up to 22% in Italy. Most of the literature shows that there are relationship between stress with IGD, anxiety with IGD, and various family factors with IGD, but no relationship was found between friend factors with IGD in adolescents. This is due to no literature met the inclusion criteria relating to relationship between friend factors with IGD in adolescents. Therefore, further research can be carried out to find out more about the relationship between friend factors with IGD in adolescents.