

## INTISARI

### FAKTOR RISIKO KEJADIAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA REMAJA SMP DI DAERAH CANGKRINGAN

Alfi Rizky Medikanto<sup>1</sup>, Cempaka Thursina Srie Setyaningrum<sup>2</sup>, Abdul Gofir<sup>2</sup>  
Ilmu Kedokteran Klinik Minat Utama Neurologi<sup>1</sup>, Departemen Neurologi<sup>2</sup>  
Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan UGM/RSUP Dr.  
Sardjito Yogyakarta

**Latar Belakang:** *Internet Gaming Disorder* (IGD) adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol penggunaan internet/permainan daring yang mengakibatkan gangguan fungsional. Seiring dengan kemudahan akses internet dan perluasan jangkauan internet, kejadian IGD meningkat pesat hingga ke pedesaan. Seorang individu tidak serta merta menderita IGD hanya dengan menggunakan internet saja. Beberapa faktor risiko telah teridentifikasi untuk IGD seperti jenis kelamin, kecemasan, dan durasi bermain.

**Tujuan Penelitian:** menganalisis faktor jenis kelamin, durasi bermain, jarak tatap layar, kualitas tidur, kesulitan berkomunikasi, kecemasan, dan depresi. yang mempengaruhi *Internet Gaming Disorder* pada remaja SMP di daerah Cangkringan.

**Metode Penelitian:** Penelitian *case control* ini dilakukan pada remaja SMP di daerah Cangkringan pada Oktober 2018-Mei 2019. Subjek penelitian adalah remaja SMP teridentifikasi IGD sebagai kelompok terpapar dan non-IGD sebagai kelompok kontrol yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Diagnosis IGD ditegakkan berdasarkan DSM-V. Pengambilan data dilakukan melalui kuesioner disusun dari ISI, RCMAS, dan ICD yang diisi sendiri oleh subjek. Analisis faktor risiko dan pengaruhnya terhadap kejadian IGD dihitung melalui *odds ratio*.

**Hasil Penelitian:** Sebanyak 125 siswa memenuhi kriteria inklusi penelitian dengan 60 subjek (48,0%) teridentifikasi IGD dan 65 (52,0%) pada kelompok kontrol. Laki-laki berisiko 3,08 kali lebih tinggi menderita IGD (OR= 3,08,  $p<0,05$ ). Durasi bermain game >4 jam/hari dan kualitas tidur buruk berhubungan dengan IGD (OR= 4,89,  $p<0,05$ ; OR= 7,15,  $p<0,05$ ). Kesulitan berkomunikasi berisiko 12,43 kali lipat untuk menderita IGD (OR= 12,43,  $p<0,05$ ). Kecemasan dan depresi berisiko 8,14 dan 9,81 kali lebih tinggi untuk menderita IGD (OR= 8,14,  $p<0,05$ ; OR= 9,81,  $p<0,05$ ). Analisis regresi logistik menunjukkan depresi (OR= 13,96,  $p= 0,001$ ) dan durasi bermain (OR= 10,41,  $p= 0,001$ ) merupakan faktor dominan untuk IGD.

**Kesimpulan:** Jenis kelamin, durasi bermain, kualitas tidur, kesulitan berkomunikasi, kecemasan, dan depresi merupakan faktor risiko terhadap IGD. Durasi bermain dan depresi merupakan faktor risiko paling dominan untuk kejadian IGD bagi pelajar SMP di Desa Cangkringan.

**Kata kunci:** *Internet Gaming Disorder* (IGD), remaja SMP, Cangkringan, faktor risiko, pedesaan

## ABSTRACT

### RISK FACTORS FOR INTERNET GAMING DISORDER ON JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN CANGKRINGAN

Alfi Rizky Medikanto<sup>1</sup>, Cempaka Thursina Srie Setyaningrum<sup>2</sup>, Abdul Gofir<sup>2</sup>  
Clinical Medicine in Neurology<sup>1</sup>, Department of Neurology<sup>2</sup>  
Faculty of Medicine, Public Health, and Nursing UGM/RSUP Dr. Sardjito  
Yogyakarta

**Background:** Internet Gaming Disorder (IGD) is an inability to control internet use which results in dysfunctional daily activity. The convenience of accessing internet and expansion of internet access resulted in increased IGD incidence in rural areas. An individual does not suffer from IGD just by using the internet. Several risk factors have been identified for IGD including gender, anxiety, and duration of gaming

**Objective:** To analyze gender, gaming duration, screen distance, sleep quality, difficulty communicating, anxiety, and depression as risk factors for Internet Gaming Disorder in junior high school students in Cangkringan.

**Methods:** This case-control study was conducted on junior high school students in Cangkringan from October 2018 to May 2019. Subjects were students identified with IGD as the exposed group and non-IGD as the control group that met the inclusion criteria. Diagnosis of IGD is based on the DSM-V. Data were collected through self-completed questionnaires compiled from ISI, RCMAS, and ICD. Analysis of risk factors is calculated through the odds ratio.

**Results:** 125 students met the inclusion criteria with 60 subjects (48.0%) in IGD group and 65 (52.0%) in the control group. Male had 3.08 times higher risk of IGD (OR= 3.08,  $p<0.05$ ). Gaming duration >4 hours/day and poor sleep quality were associated with IGD (OR= 4.89,  $p<0.05$ ; OR= 7.15,  $p<0.05$ ). Difficulty communicating had 12.43 times the risk of suffering from IGD (OR= 12.43,  $p<0.05$ ). Anxiety and depression had 8.14 and 9.81 times higher risk (OR= 8.14,  $p<0.05$ ; OR= 9.81,  $p<0.05$ ). Logistic regression analysis showed that depression (OR= 13.96,  $p= 0.001$ ) and gaming duration (OR= 10.41,  $p= 0.001$ ) were dominant risk factors for IGD.

**Conclusion:** Gender, gaming duration, sleep quality, difficulty communicating, anxiety, and depression are risk factors for IGD. Gaming duration and depression are the most dominant risk factors for IGD in junior high school students in Cangkringan.

**Keywords:** *Internet Gaming Disorder (IGD), junior high school students, Cangkringan, risk factors, rural*