

## HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN SOSIAL DENGAN KECENDERUNGAN *INTERNET GAMING DISORDER* PADA MAHASISWA KEDOKTERAN TAHUN PERTAMA FK-KMK UGM

### INTISARI

**Latar belakang :** Mahasiswa kedokteran tahun pertama menghadapi berbagai macam stressor dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya, beberapa mahasiswa bermain *game* untuk melarikan diri dari berbagai tekanan yang dihadapinya. Seiring berjalannya waktu, durasi bermain game akan meningkat sehingga berkembang menjadi *internet gaming disorder*. Prevalensi *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama paling tinggi dibandingkan tahun berikutnya. Dukungan sosial sangat dibutuhkan oleh mahasiswa kedokteran terutama mahasiswa kedokteran tahun pertama dalam menjalani periode transisi yang penuh tantangan dalam kehidupannya. Dengan adanya dukungan sosial yang baik, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari stres sehingga dapat mencegah berkembangnya *internet gaming disorder*.

**Tujuan penelitian:** untuk menganalisis hubungan antara dukungan sosial dengan kecenderungan *internet gaming disorder* pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan pendekatan *cross-sectional*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa tahun pertama FK-KMK UGM. Dukungan sosial akan diukur menggunakan instrumen MSPSS dan *internet gaming disorder* akan diukur menggunakan instrumen IGDS9-SF. Analisis data menggunakan Uji *Chi-Square* dan regresi logistik, dengan tingkat kemaknaan yang disepakati signifikan secara statistik adalah nilai  $p < 0,05$ .

**Hasil:** Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 75 subjek. Terdapat hubungan yang signifikan antara dukungan sosial ( $p=0,021$ ;  $CC=0,257$ ) dengan kecenderungan IGD. Hasil analisis multivariat menunjukkan bahwa dukungan sosial ( $p=0,021$ ), durasi bermain *game* ( $p=0,041$ ), dan jenis *game* ( $p=0,018$ ) merupakan faktor yang berpengaruh terhadap kecenderungan IGD.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang bermakna antara dukungan sosial dengan kecenderungan IGD pada mahasiswa kedokteran tahun pertama FK-KMK UGM.

**Kata kunci:** dukungan sosial, *internet gaming disorder*, mahasiswa kedokteran, mahasiswa kedokteran tahun pertama

## ASSOCIATION BETWEEN SOCIAL SUPPORT AND TENDENCY OF INTERNET GAMING DISORDER IN FIRST YEAR MEDICAL STUDENTS OF FK-KMK UGM

### ABSTRACT

**Background:** First year medical students face enormous stress in daily life. In facing their challenges, some students play games to escape from the pressure in their life. Over time, the duration of playing games will increase and develops in to internet gaming disorder. The prevalence of internet gaming disorder among medical students higher than global prevalence of internet gaming disorder especially in first year compared to the following year. Social support is needed by first year medical students to overcome problems in their transition period. Social support is needed to reduce the negative impact of stress to prevent the development of internet gaming disorder.

**Objective:** This study aims to identify the association between social support and tendency of internet gaming disorder in first year medical students of FK-KMK UGM.

**Methods:** This study is an analytical observational study with cross-sectional approach. The subject of this study is first year student of FK-KMK UGM. Social support will be measured using the MSPSS instrument and internet gaming disorder will be measured using the IGDS9-SF instrument. Data analysis will use the Chi-Square Test and logistic regression, with statistically significant set at  $p < 0.05$ .

**Results:** The number of respondents in this study was 75 subjects. There was a significant association between social support ( $p=0.021$ ;  $CC=0.257$ ) with tendency of IGD. Multivariate analysis results that social support ( $p=0.021$ ), duration of playing games ( $p=0.041$ ), and type of game ( $p=0.018$ ) are factors that influence the tendency of IGD.

**Conclusion:** There is an association between social support and tendency of internet gaming disorder in first year medical students of FK-KMK UGM.

**Keywords:** first year medical student, internet gaming disorder, medical student, social support