

STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS

Internet Gaming Disorder: A Meta-Analysis Study

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Magister Psikologi Sains (M.Sc.)

Oleh

Claudia Fiscarina

707209205



PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS TARUMANAGARA

JAKARTA

2021

PERSETUJUAN UNTUK PENGAJUAN SIDANG TESIS

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi. (sebagai Pembimbing I)
2. Dr. Ir. Rita Markus Idulfilastri, M.Psi. T (sebagai Pembimbing II)

menyatakan bahwa tesis berjudul:

STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS

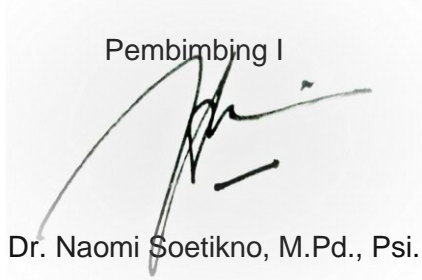
yang disusun oleh:

Claudia Fiscarina (707209205)

dapat diajukan pada Sidang Tesis Program Studi Magister Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara yang akan diselenggarakan pada bulan Juli 2020.

Jakarta, 7 Juli 2020

Pembimbing I



Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.



Dr. Ir. Rita Markus Idulfilastri, M.Psi.

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Claudia Fiscarina

N.I.M. : 707209205

Program Studi : Magister Psikologi


STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS

telah diuji pada **Sidang Tesis** pada hari Selasa tanggal 28 Juli 2020 dan dinyatakan Lulus oleh Dewan Penguji yang terdiri atas:

1. Ketua : Sri Tiatri, PhD.
2. Anggota : Dr. P. Tommy Y. S. Suyasa, Psikolog

Jakarta, 21 Juni 2021

Pembimbing I



Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Pembimbing II



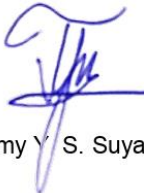
Dr. Ir. Rita Markus Idulfilastri, M.Psi.

Dekan



Dr. Rostiana, M.Si., Psikolog

Ketua Program



Dr. P. Tommy Y. S. Suyasa, Psikolog

PERNYATAAN

Saya, Claudia Fiscarina, 707209205

Dengan ini menyatakan menjamin bahwa tesis yang diserahkan

kepada Program Studi Magister Psikologi Universitas

Tarumanagara,

berjudul: **STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS**

merupakan **karya sendiri** yang tidak

dibuat dengan melanggar ketentuan

plagiarisme dan otoplagiarisme.

Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan
plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut dan dapat menerima

segala konsekuensi

jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-

undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas

Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Jakarta, 14 Juli 2021



Claudia Fiscarina

707209205

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PENGELOLAAN & PUBLIKASI TESIS OLEH FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Sebagai sivitas akademik Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama (sesuai KTP): Claudia Fiscarina

NIM : 707209205

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS

INTERNET GAMING DISORDER: A META ANALYSIS STUDY

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), dan **mempublikasikan** *) karya ilmiah (tesis) saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta (*author*) atau sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,



Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Jakarta, 21 Juli 2021

Yang menyatakan,



Claudia Fiscarina

*) *Hak Publikasi **mohon diedit** (boleh dicantumkan / **tidak dicantumkan**), tergantung kondisi, apakah karya ilmiah (tesis) **sudah pernah/belum pernah dipublikasikan**.*

Jika karya ilmiah (tesis) sudah pernah dipublikasikan, berikut keterangan mengenai Tahun Terbit, Judul, Nama Media Publikasi, Nama Penerbit, atau Link (URL) Publikasi.

Tahun Terbit : 2020

Judul Karya : Kajian Meta Analisis Alat Ukur *Internet Gaming Disorder*

Nama Media : Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni

Alamat Link (URL) : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/9503/>

Kata Pengantar

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, karunia, dan anugrah yang telah diberikan kepada saya, sehingga penulisan tesis ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih untuk kekuatan, kesabaran, kesehatan yang telah Dia berikan selama penyelesaian penelitian ini berlangsung. Penulis merasakan campur tangan-Nya yang begitu luar biasa sejak awal penelitian ini berlangsung hingga selesai.

Penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya untuk kedua orangtua dan adik tersayang. Terima kasih karena kasih sayang, doa, dan dukungan yang selalu diberikan selama penelitian ini berlangsung. Terima kasih untuk setiap nasehat yang diberikan, dan dorongan semangat yang tak henti-hentinya diberikan kepada penulis.

Terima kasih kepada Dr. Rostiana, M.Si.,Psi. selaku Dekan Fakultas Psikologi UNTAR. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk Ibu Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi. selaku pembimbing yang sangat berperan dalam membimbing setiap karya dan ide dalam penulisan penelitian ini. Terima kasih untuk setiap nasehat dan masukan yang diberikan beliau menjadi inspirasi untuk penulis menyelesaikan penulisan penelitian ini. Terima kasih juga untuk Ibu Dr.Rita Markus Idulfilastri, M.Psi. selaku pembimbing kedua yang telah membantu memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Terima kasih kepada teman-teman dekat (Regina Sutanto, Melissa, Cynthia Sutanto) juga teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan masukan, semangat dan sama-sama berjuang demi Wisuda bersama. Terima kasih juga

untuk tim bimbingan Ibu Naomi (Cindy Stephanie, Kak Nevy, Ci Inca) atas masukan dan semangat dalam pengerjaan penulisan tesis ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada semua teman yang telah memberikan dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu pembuatan tesis ini, dan juga untuk dukungan, dan doa yang telah diberikan. Penulis bertanggung jawab atas keseluruhan isi dan tesis ini, dan berharap agar tesis yang jauh dari sempurna ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih bagi ilmu pendidikan, dan masyarakat.

Jakarta, 7 Juli 2020

Claudia Fiscarina

Daftar Isi

PERSETUJUAN UNTUK PENGAJUAN SIDANG TESIS . Error! Bookmark not defined.

Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Abstrak	xii
Abstract	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1. Manfaat Teoretis	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
1.5. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN TEORETIS	16
2.1. Game Online	16
2.2. Kecanduan Video Gaming	19
2.3. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Subyek Penelitian.....	24
3.2. Pencarian Literatur.....	24
3.4. Analisa Statistika.....	31
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Hasil Pengolahan data PVP Scale	33
4.2. Hasil Pengolahan data GAS-7	37
4.3. Hasil Pengolahan data GAS-21.....	40
4.4. Hasil Pengolahan data Lemmen IGD-9	43

4.5. Hasil Pengolahan data IGD-20	45
4.6. Hasil Pengolahan data IGDS-9SF	49
4.7. Hasil Pengolahan data IGDT-10.....	52
4.8. Hasil Pengolahan data KFN-CSAS II	53
4.9. Hasil Pengolahan data Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ).....	55
4.10. Hasil Pengolahan data PIE-9	57
4.11. Hasil Pengolahan data SCI-IGD.....	58
4.12. Hasil Pengolahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.12.1. Pengukuran Effect Size.....	61
4.12.2. Kesalahan Sampel.....	64
4.12.3. Prevalensi Usia	65
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN	69
5.1. Diskusi	69
5.2. Saran	75
5.2.1. Saran Teoretis.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.2. Saran Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
5.3. Kesimpulan.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76

Daftar Tabel

Tabel 1.1. <i>Review 11 Alat Ukur Kecanduan Game Online</i>	11
Tabel 3.3. Kriteria Inklusi Sampel Penelitian.....	27
Tabel 4.1. Penelitian terkait PVP Scale.....	32
Tabel 4.2. Penelitian terkait GAS-7	36
Tabel 4.3. Penelitian terkait GAS-21	38
Tabel 4.4. Penelitian terkait IGD-9.....	41
Tabel 4.5. Penelitian terkait IGD-20.....	42
Tabel 4.6. Penelitian terkait IGDS-9SF.....	45
Tabel 4.7. Penelitian terkait IGDT-10.....	49
Tabel 4.8. Penelitian terkait KFN-CSAS II.....	50
Tabel 4.9. Penelitian terkait Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ)	51
Tabel 4.10. Penelitian terkait PIE-9	52
Tabel 4.11. Penelitian terkait SCI-IGD.....	54
Tabel 4.12 Tabel Analisis Subgroup <i>Effect Size</i>	57
Tabel 4.13. Tabel Analisis Subgroup Kesalahan Sampel.....	59
Tabel 4.14. Analisis Subgroup pada Prevalensi <i>Internet Gaming Disorder</i> berdasarkan Usia.....	60

Daftar Gambar

Gambar 3.1. Diagram dari pemilihan artikel (PRISMA, 2009).....	26
Gambar 4.1. Grafik Prevalensi)	55

STUDI ALAT UKUR INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KAJIAN META-ANALYSIS

Claudia Fiscarina

Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Dr. Ir. Rita Markus Idulfilastri, M.Psi. T

Universitas Tarumanagara

Abstrak

Fenomena kecanduan *internet gaming* semakin meningkat prevalensinya. Kecanduan *game online* merupakan salah satu dari perilaku kecanduan yang oleh APA (2013) dijelaskan sebagai gangguan mental dan perilaku dengan sebutan *Internet Gaming Disorder (IGD)* dengan 9 kriteria. Hasil *systematic review* pada sejumlah penelitian yang mengembangkan pengukuran kecanduan *game online* dari tahun 2002 – tahun 2017 menemukan adanya permasalahan konseptual yang belum jelas terhadap diagnosis IGD. Di samping itu prevalensi rentang usia individu yang berpotensi mengalami kecanduan bermain juga belum jelas prevalensinya. Penelitian ini menggunakan studi meta-analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengukuran IGD, metode pengukurannya, memperjelas kriteria IGD, prevalensi rentang usia individu yang berpotensi mengalami IGD serta mengukur *effect sizenya*. Proses pencarian literatur mengacu pada PRISMA (2009) dan diperoleh 33 artikel yang menggunakan salah satu dari 11 alat ukur yang ditetapkan dalam studi ini dengan total sampel 29599 partisipan. Dari hasil analisis statistika didapat tujuh kriteria yang dapat mengukur perilaku kecanduan bermain seseorang yaitu *preoccupation, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, dan disregard family/school disruption*. Prevalensi usia yang diperoleh bahwa individu dengan rentang usia 19-60 tahun berisiko tinggi mengalami IGD dengan beragam faktor penyebab dan dampak negatif yang dirasakan.

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

INTERNET GAMING DISORDER: A META-ANALYSIS STUDY

Claudia Fiscarina

Dr. Naomi Soetikno, M.Pd., Psi.

Dr. Ir. Rita Markus Idulfilastri, M.Psi. T

Tarumanagara University

Abstract

The phenomenon of internet gaming addiction is increasing in prevalence. Online game addiction is one of the addictive behaviors described by APA (2013) as a mental and behavioral disorder called the Internet Gaming Disorder (IGD) with 9 criteria. The results of a systematic review of a number of studies that developed online game addiction measurements from 2002 - 2017 found that there were unclear conceptual problems with the diagnosis of IGD. In addition, the prevalence of the age range of individuals who are potentially experiencing addiction to play is also not clear. This study uses a meta-analysis study that aims to identify the IGD measurements, their measurement methods, clarify the IGD criteria, the prevalence of the age range of individuals who have the potential to experience an IGD and measure the effect of the procedure. The process of searching for literature refers to PRISMA (2009) and obtained 33 articles using one of the 11 measuring instruments specified in this study with a total sample of 29599 participants. From the results of statistical analysis, there are seven criteria that can measure someone's addicted behavior, namely preoccupation, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, and disregard family / school disruption. The prevalence of age obtained is that individuals in the age range 19-60 years are at high risk of having an IGD with a variety of causative factors and perceived negative effects.

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