

## ABSTRAK

Cindy Monika Agatha / 01071170138

### HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN KESEHATAN MENTAL

(xix + 129 halaman: 0 gambar; 85 tabel; 8 lampiran)

#### **Latar belakang:**

Bermain *video games* secara berlebihan hingga kecanduan disebut *Internet Gaming Disorder* (IGD) yang mempunyai prevalensi 8,5% secara global. Beberapa studi menunjukkan terdapat hubungan antara IGD dengan kesehatan mental. Di Indonesia, kondisi kesehatan mental merupakan salah satu masalah dengan prevalensi 6% atau sekitar 14 juta orang dari jumlah penduduk. Dengan mengetahui salah satu penyebab gangguan kesehatan mental diharapkan dapat menurunkan angka masalah tersebut.

#### **Tujuan:**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat hubungan *Internet Gaming Disorder* dengan kesehatan mental.

#### **Metodologi:**

Penelitian ini menggunakan desain potong lintang. Pengambilan data dilakukan dengan mengisi kuesioner IGDT-10 dan DASS 21 pada survei *online* melalui media sosial dengan melibatkan minimal 334 pemain *game online* berusia 18-35 tahun. Data dianalisis menggunakan uji statistik chi-square dan regresi logistik pada SPSS 25.

#### **Hasil:**

Diperoleh 3135 total sampel dan 435 (13,9%) responden mengalami adiksi *game online* yang memiliki hubungan signifikan terhadap depresi (p value <0,001, OR 3,731, 95% CI 2,41 - 5,75), ansietas (p value <0,001, OR 3,762, 95% CI 2,492 – 3,678), stress (p value <0,05, OR 12,52, 95% CI 2,28 – 68,561).

#### **Konklusi:**

Terdapat hubungan signifikan antara adiksi *game online* dengan masalah kesehatan mental seperti depresi, ansietas dan stress.

**Kata Kunci:** Kesehatan mental, IGD, Depresi, Ansietas, Stres, *Video Games*

Referensi: 54 (2003 – 2019)

## ABSTRACT

CINDY MONIKA AGATHA / 01071170138

### THE ASSOCIATION BETWEEN ONLINE GAMES ADDICTION AND MENTAL HEALTH

(xix + 129 pages: 0 picture; 85 tables; 8 appendixs)

#### **Background:**

Playing video games excessively leading to addiction can be called Internet Gaming Disorder (IGD) which has a prevalence of 8.5% globally. Some studies show there is a relationship between IGD and mental health. In Indonesia, mental health condition is one of the problems with a prevalence of 6% or around 14 million people of the population. Therefore, knowing one of the causes of mental health disorders is expected to reduce the number of case.

#### **Objective:**

This study was conducted with the objective to understand the association of Internet Gaming Disorders and mental health.

#### **Methodology:**

This study uses a cross-sectional design. Data was collected by filling out IGDT-10 and DASS 21 questionnaires on an online survey through social media using a minimum of 334 online game players receiving 18-35 years. Data were analyzed using chi-square statistical tests and logistic regression on SPSS 25.

#### **Results:**

From 3135 total sample, 435 (13,9%) respondents were addicted to online games which has a significant association with depression (p value <0.001, OR 3.731, 95% CI 2.41 - 5.75), anxiety (p value <0.001, OR 3.762, 95% CI 2,492 - 3,678) and stress (p value <0.05, OR 12.52, 95% CI 2.28 - 68.561).

**Conclusion:** There is a significant association between online addiction games and health problems such as depression, anxiety and stress.

**Keywords:** Mental health, ED, Depression, Anxiety, Stress, Video Games

References: 54 (2003 - 2019)