

Boby Nurmagandi-FAKTOR PREDISPOSISI ADIKSI GAME ONLINE: A SYSTEMATIC REVIEW

by Boby Nurmagandi Uploaded By Iyan

Submission date: 13-Apr-2020 05:33AM (UTC+0700)

Submission ID: 1295878101

File name: uji_plagiarisme_-_Boby_Nurmagandi.docx (96.56K)

Word count: 2948

Character count: 19770

FAKTOR PREDISPOSISI ADIKSI GAME ONLINE: A SYSTEMATIC REVIEW

ABSTRAK

Latar Belakang: Memainkan *game online* secara berlebihan dan terus menerus dapat menimbulkan masalah kesehatan fisik yakni menurunkan kualitas tidur, insomnia, masalah kardiovaskuler, penglihatan, sakit pada pergelangan tangan dan hiperaktif sedangkan masalah psikososial yang ditimbulkan yakni meningkatnya gejala depresi, kecemasan, stress serta penurunan tingkat kepuasan hidup. Tujuan penulisan *A systematic review* untuk mengetahui faktor predisposisi terjadinya adiksi *game online*. **Metodologi:** *A systematic review* ini untuk mengetahui factor predisposisi adiksi *game online*. Penelusuran artikel dilakukan secara sistematis melalui *database ProQuest* dan *ScienceDirect* tahun 2015-2020 berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Identifikasi artikel menggunakan pedoman PRISMA, penelusuran dari dua *database* diperoleh 12 artikel yang memenuhi syarat. **Hasil:** Faktor predisposisi terjadinya adiksi *game online* dari aspek biologi yakni disfungsi impulsif, gender laki-laki, faktor kognitif, nafsu makan. Aspek psikologis yakni Riwayat pengabaian dan penganiayaan emosional saat kanak-kanak, kecemasan, depresi, ketahanan diri yang rendah, masalah harga diri, *self control*, *self efficacy*, harapan yang rendah dan motivasi yang rendah serta kecerdasan emosi. Aspek sociocultural yakni lingkungan keluarga, lama waktu bermain, penggunaan komputer dan *smartphone*, Jenis *game online*, kerentanan sosial, hiperaktif / kurang perhatian, perilaku mencari sensasi hingga perilaku disosiasi. **Kesimpulan:** faktor predisposisi dapat menjadi protektif dan resiko individu mengalami adiksi *game online* berdasarkan mekanisme koping yang digunakan.

Kata Kunci: factor predisposisi adiksi *game online*

ABSTRACT

Background: Playing online games excessively and continuously can cause physical health problems that reduce sleep quality, insomnia, cardiovascular problems, vision, wrist pain and hyperactivity while psychosocial problems that arise are increased symptoms of depression, anxiety, stress and decreased levels life satisfaction. The purpose of writing *A systematic review* is to determine the predisposing factors for online game addiction. **Methodology:** *A systematic review* is to find out the predisposing factors for online game addiction. Searching for articles was carried out systematically through *ProQuest* and *ScienceDirect* databases for 2015-2020 based on established inclusion and exclusion criteria. Article identification using PRISMA guidelines, searching from two databases obtained 12 articles that meet the requirements. **Results:** Predisposing factors to the occurrence of online game addiction from biological aspects, namely dysfunctional impulsive, male gender, cognitive factors, appetite. Psychological aspects, namely the history of neglect and emotional abuse as a child, anxiety, depression, low self-esteem, problems of self-esteem, self-control, self-efficacy, low expectations and low motivation and emotional intelligence. Sociocultural aspects namely family environment, length of play time, use of computers and smartphones, types of online games, social vulnerability, hyperactivity / lack of attention, sensation seeking behavior to dissociation behavior. **Conclusion:** Predisposing factors can be protective and the risk of individuals experiencing addiction to online games based on the coping mechanism used.

Keywords: predisposing factors to online game addiction

LATAR BELAKANG

Game online merupakan jenis permainan elektronik yang membutuhkan jaringan internet untuk dapat memainkannya agar terhubung dengan pemain lainnya.¹ *Game online* membuat pemainnya melakukan kolaborasi dengan pemain lainnya dalam menyelesaikan misi berdasarkan tujuan permainan.² Pemain juga dapat membandingkan skor yang didapat dengan pemain lainnya serta antar pemain dapat saling menantang maupun bekerjasama dalam memainkan *game online*.³ *Game online* hadir pertama kali di Indonesia tahun 2001 dan telah berkembang secara pesat saat ini.⁴ Pada tahun 2017, sebanyak 54,68% dari populasi masyarakat Indonesia merupakan pengguna internet. Sebanyak 54,13% dari pengguna internet yang bermain *game online*.⁵ Indonesia merupakan salah satu pasar terbesar perkembangan *game online* secara global dan terbesar di Asia Tenggara.⁶ Tahun 2017, pendapatan industri game di Indonesia mencapai US\$ 879,7 juta lebih besar dibandingkan Singapura US\$ 317,6 juta dan Malaysia US\$ 586,6 juta.⁶

Memainkan *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan terutama adalah adiksi.⁷ Memainkan *game online* secara terus menerus dapat menyebabkan distress klinis.⁸ *Game online* dapat menimbulkan *bullying* di dunia maya karena ketidakmampuan remaja memainkan *game online* secara baik dan benar mengakibatkan terjadinya hinaan, intimidasi hingga dikeluarkan dari permainan karena merugikan pemain lainnya,⁹ penurunan kualitas tidur yang berdampak pada penurunan status kesehatan mental.¹⁰ Masalah fisik seperti insomnia, masalah kardiovaskuler, masalah penglihatan, sakit pada pergelangan tangan dan hiperaktif.¹¹ Masalah psikososial yang dialami berupa meningkatnya gejala depresi, kecemasan, stress serta penurunan tingkat kepuasan hidup.¹² Kecemasan dan depresi dapat menjadi risiko terjadinya bunuh diri pada individu.¹³

Kekhawatiran terkait dampak yang ditimbulkan oleh *game online* telah meningkat, beberapa kasus mengenai dampak dari adiksi *game online* telah dilaporkan seperti yang terjadi di Australia yakni adanya tindakan kekerasan hingga mengakibatkan kematian oleh individu karena dilarang memainkan *game online*.¹⁴ Kasus lainnya di Korea yakni terdapat tindakan kekerasan dan pelecehan anak di sekolah yang dipengaruhi oleh adiksi *game online*.¹⁵ Di Indonesia dilaporkan sejak 2016 hingga sekarang telah dirawat sekitar 206 anak usia sekolah hingga remaja yang didiagnosis adiktif *game online* di RSJ Provinsi Jawa Barat.¹⁶

Berdasarkan masalah di atas, perlu dilakukan upaya pencegahan terhadap adiksi *game online*. Pencegahan dapat dilakukan melalui pengenalan factor predisposisi resiko adiksi *game online*. **Faktor predisposisi merupakan faktor risiko dan protektif yang memengaruhi jenis dan jumlah sumber daya yang dimiliki oleh individu untuk mengatasi** resiko perilaku adiksi *game online*. Mereka biologis, psikologis, dan sosiokultural.⁹ Penulis merasa perlu melakukan A

systematic review untuk mengetahui secara spesifik faktor predisposisi adiksi *game online*, sehingga hasil telaah ini dapat digunakan sebagai acuan pengembangan pendekatan dalam pencegahan perilaku adiksi *game online*.

METODE

Tujuan

Tujuan penulisan *A systematic review* ini untuk mengetahui faktor predisposisi terjadinya adiksi *game online*. Faktor predisposisi meliputi faktor risiko dan faktor protektif.

Sumber Referensi

Penelusuran Artikel yang akan digunakan dalam *A systematic review* ini ditelusuri dari *database ProQuest* dan *ScienceDirect* tahun terbit 2015-2020 dengan Kata kunci “*Risk Factor* OR Predictor* AND Internet Gaming Disorder OR Online Gaming Addiction*”.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Artikel yang akan digunakan dinilai berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. kriteria inklusi: (1) artikel menggunakan bahasa Inggris, (2) artikel dengan penelitian kuantitatif (3) subjek penelitian merupakan individu remaja maupun dewasa yang memainkan *game online* yang telah mengalami adiksi atau belum. Kriteria eksklusi: (1) artikel merupakan penanganan masalah adiksi *game online* (2) artikel jenis *review*

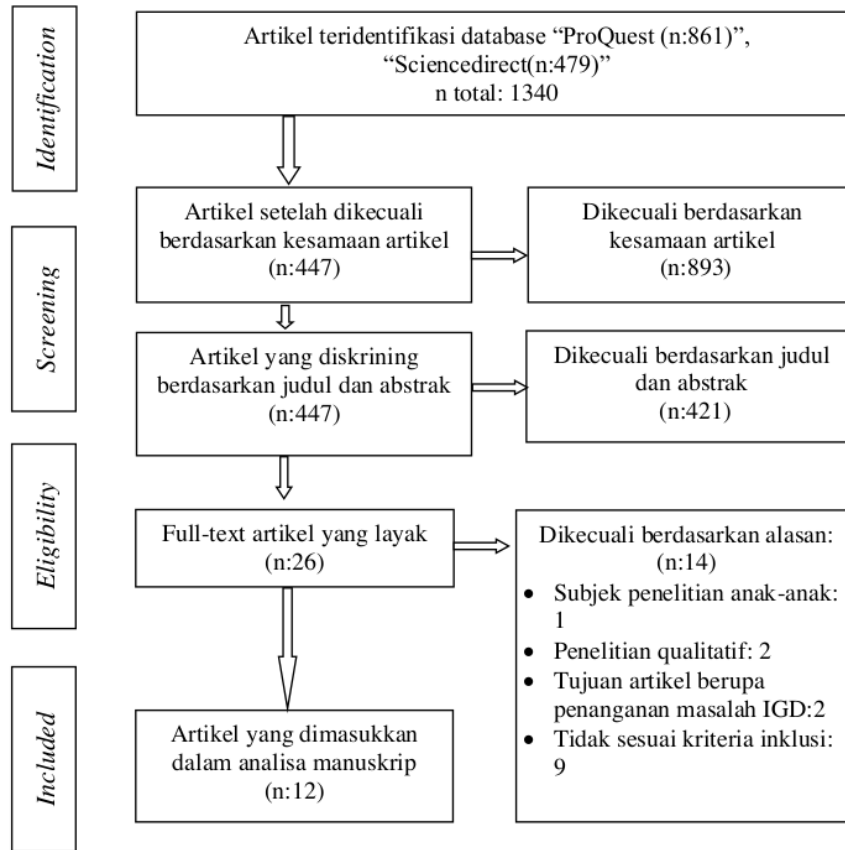
Prosedur Identifikasi Artikel

Identifikasi artikel dilakukan dengan pedoman PRISMA dengan langkah sebagai berikut: (1) Tentukan topik yang akan direview, (2) tentukan pertanyaan penelitian, (3) Tentukan kata kunci dalam penelusuran artikel berdasarkan metode PICO, artikel yang dipilih pada setiap database akan dicatat secara manual, (4) artikel ganda yang ditemukan di semua database dihapus salah satunya (5) Skrining artikel yang relevan berdasarkan judul dan abstrak, (6) skrining artikel *fulltext* berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, (7) tentukan artikel yang akan dianalisis. Proses identifikasi artikel yang diperoleh untuk dilakukan review berdasarkan prisma seperti pada gambar 1.

Hasil Penelusuran

Hasil penelusuran dari dua *database* diperoleh 1340 artikel, selanjutnya dilakukan screening kesamaan artikel masing-masing *database* secara manual diperoleh 440 artikel. Seleksi artikel berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak ditemukan 26 artikel. Seleksi 26 artikel dilanjutkan dengan cara membaca keseluruhan isi artikel kemudian dinilai berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi diperoleh 12 artikel. Analisis 12 artikel yang diperoleh menggunakan penilaian berdasarkan *tools Joanna Briggs Institute 2017* yang dapat dilihat pada tabel 1.

Sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari kalangan *gamer*, mahasiswa, pelajar, remaja hingga individu yang didiagnosis *internet gaming disorder* maupun tidak. Lokasi studi dilakukan mencakup benua Eropa dan Asia.



Gambar 1: Proses Seleksi Artikel

HASIL

Faktor predisposisi terjadinya adiksi *game online* yakni dari aspek biologi yakni disfungsi impulsif, jenis kelamin laki-laki, faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif), nafsu makan. Aspek psikologis yakni riwayat pengabaian dan penganiayaan emosional saat kanak-kanak, kecemasan, depresi, ketahanan diri yang rendah, masalah harga diri, *self control*, *self efficacy* dan harapan yang rendah, motivasi individu dalam memainkan *game online*, kecerdasan emosi. Sedangkan aspek sociocultural yakni lingkungan keluarga, lama waktu bermain *game online*, memainkan game melalui komputer dan *smartphone*, Jenis *game online*, remaja dengan masalah perhatian kerentanan sosial, hiperaktif / kurang perhatian yang lebih tinggi, perilaku mencari sensasi, perilaku disosiasi.

Tabel 1: Faktor predisposisi adiksi *game online*

No	Title	Author	Year	Design	Country	Responden	Result	
							Risk Factor	Protektif Factor
1	Adverse childhood experiences, dissociation, and anxious attachment style as risk factors of gaming disorder. ¹⁷	Piotr Grajewski dan Małgorzata Dragan	2020	A cross-sectional survey	Poland	1.288 gamer	Riwayat pengabaian dan penganiayaan emosional saat kanak-kanak, dan perilaku disosiasi serta kecemasan dapat menjadi faktor predictor <i>internet gaming disorder</i> .	
2	The Predictive Value of Emotional Intelligence for Internet Gaming Disorder: A 1-Year Longitudinal Study Della. ¹⁸	Della L. Dang, Meng Xuan Zhang, Karlas Kin-hei Leong dan Anise M. S. Wu	2019	A Longitudinal Study	China	282 mahasiswa Chinese university		Hasil analisis mengungkapkan bahwa kecerdasan emosi dapat melindungi individu terhadap kecenderungan <i>internet gaming disorder</i>
3	Associations among resilience, stress, depression, and internet gaming disorder in young adults(19)	Ju-Yu Yen, Huang-Chi Lin, Wei-Po Chou, Tai-Ling Liu dan Chih-Hung Ko	2019	A cross-sectional survey	China	174 responden yang terdiri atas 87 yang di diagnosis IGD dan 87 responden yang tidak mengalami IGD	Individu dengan ketahanan diri yang rendah berisiko tinggi mengalami <i>internet gaming disorder</i>	
4	Examining the factors contributing to adolescents' online game addiction. ²⁰	Seyhan Bekir dan Eyüp Çelik	2019	A cross-sectional survey	Turkey	214 pelajar SMA	Terdapat hubungan positif dan signifikan antara <i>internet gaming disorder</i> dan perilaku mencari sensasi dan keinginan memenuhi kebutuhan psikologis.	
5	A longitudinal study on psychosocial causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. ²¹	Lutz Wartberg, Levente Kriston, Matthias Ziegmeier, Tania Lincoln dan Rudolf Kammerl	2019	A longitudinal study	Germany	1095 keluarga yang memiliki remaja berusia 12-14 tahun	Jenis kelamin laki-laki, tingkat hiperaktif / kurang perhatian yang lebih tinggi dan masalah harga diri merupakan faktor risiko pengembangan <i>internet gaming disorder</i>	

6	1 Predicting the time spent playing computer and mobile games among medical undergraduate students using interpersonal relations and social cognitive theory: A cross-sectional survey in Chongqing, China. ²²	Li Chen, Ruiyi Liu, Huan Zeng, Xianglong Xu, Rui Zhu, Manoj Sharma dan Yong Zhao	2018	A cross-sectional survey	China	1557 mahasiswa medical universities	self control, self efficacy dan harapan yang rendah dapat menjadi faktor risiko individu mengalami internet gaming disorder
7	1 Risk factors for internet gaming disorder: Psychological factors and internet gaming characteristics. ²³	Mi Jung Rho, Hyeseon Lee, Taek-Ho Lee, Hyun Cho, Dong Jin Jung, Dai-Jin Kim dan In Young Choi	2018	A cross-sectional survey	Korea	3568 pengguna game internet	Faktor risiko individu mengalami internet gaming disorder adalah disfungsi insulif, kurangnya kontrol kepercayaan diri, kecemasan, nafsu makan, uang yang dihabiskan untuk bermain game, waktu bermain game, dan terlibat dalam komunitas game.
8	7 Predicting Internet Gaming Disorder symptoms in young adolescents: A one-year follow-up study. ²⁴	Margot Peeters, Ina Koning dan Regina van den Eijnden	2018	A longitudinal study	Netherland	544 responden	Remaja dengan masalah perhatian dan kerentanan sosial memiliki risiko terhadap internet gaming disorder
9	2 Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. ²⁵	Michelle Colder Carras, Antonius J. Van Rooij, Dike Van de Mheen, Rashelle Musci, Qian-Li Xue dan Tamar Mend	2017	A cross-sectional survey	Netherland	9733 remaja	Jenis game online yang memiliki banyak interaksi secara online berisiko rendah menyebabkan terjadinya internet gaming disorder
10	4 Gaming device usage patterns predict internet gaming disorder: Comparison across different gaming device usage patterns. ²⁶	Soo-Hyun Paik, Hyun Cho, Ji-Won Chun, Jo-Eun Jeong dan Dai-Jin Kim	2017	A cross-sectional survey	Korea	7200 responden	Individu yang memainkan game melalui computer dan smartphone memiliki risiko yang tinggi mengalami internet gaming disorder

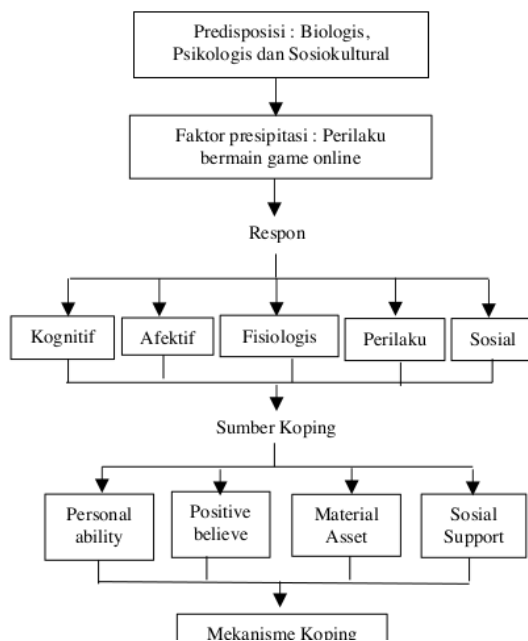
							sedangkan individu yang hanya memainkan game online melalui smartphone memiliki risiko rendah mengalami <i>internet gaming disorder</i> .
11	Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. ²⁷	St_ephanie Laconi, Sophie Pires dan Henri Chabrol	2017	<i>A cross-sectional survey</i>	France	418 pemain game online	Lama waktu bermain game online, motivasi individu dalam memainkan game online dan gejala depresi merupakan predictor yang signifikan dari terjadinya <i>internet gaming disorder</i> pada individu
12	Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. ²⁸	Gi Jung Hyun, Doug Hyun Han, Young Sik Lee, Kyoung Doo Kang, Seo Koo Yoo, Un-Sun Chung dan Perry F. Renshaw	2017	<i>A cross-sectional survey</i>	Korea	263 responden	Faktor individual (jenis kelamin dan usia), faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif), kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif), dan faktor interaksi sosial (lingkungan keluarga, kecemasan sosial, dan harga diri) merupakan faktor risiko individu mengalami <i>internet gaming disorder</i> .

PEMBAHASAN

Faktor biologis yakni Faktor kognitif (IQ dan kesalahan perseveratif).²⁸ Jenis kelamin laki-laki,²¹ disebabkan karena *game online* menampilkan struktur permainan yang kompetitif yang dapat menarik perhatian laki-laki dibandingkan perempuan.³⁰ Remaja laki-laki memiliki perilaku agresifitas sedang dengan aspek yang dominan yakni permusuhan,³¹ kondisi ini cenderung mendapat dukungan dengan game bergenre kekerasan,³² seperti *game online* jensi FPS (*First Person Shooter*) dan MMROPG (*massively multiplayer online role game playing*) yakni PUBG (*Player Unknown Battale Ground*) dan GTA (*Grand Theft Auto*).

Faktor psikologis yakni *self resilience* yang rendah,¹⁹ *self resilience* yang rendah dapat membuat individu mengalami masalah kecemasan, depresi, kehilangan kontrol diri, harga diri rendah, hingga keinginan bunuh diri.³³ Masalah psikososial tersebut juga dipengaruhi oleh kecerdasan emosional dan kemampuan coping individu, sehingga individu yang memiliki kecerdasan emosional yang baik memiliki risiko rendah mengalami adiksi *game online*.^{18,21} Kondisi psikopatologis (ADHD, depresi, kecemasan, dan impulsif) merupakan faktor risiko individu mengalami adiksi *game online*.²⁹ *Self control* yang rendah memiliki risiko mengalami adiksi *game online*.²¹⁻²³ Remaja dengan masalah perhatian dan kerentanan sosial juga memiliki risiko yang sama.²² Riwayat pengabaian dan penganiayaan emosional saat kanak-kanak, individu dengan perilaku disosiasi dapat menjadi faktor predictor adiksi *game online*.¹⁷ Individu dengan riwayat pengabaian atau penganiayaan emosional akan mengalami disregulasi emosi atau ketidakmampuan mengontrol perasaan emosional dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Faktor sosiokultural yakni Individu yang memiliki masalah atau kerentanan dalam hubungan sosial secara nyata.²⁴ Remaja dengan masalah kerentanan social,²² ketidakmampuan bersosialisasi di dunia nyata, Kondisi ini dapat membuat individu menggunakan *game online* sebagai pelarian untuk menutupi masalah tersebut.²⁵ *Game online* menyediakan fitur pertemanan secara *online* yang memungkinkan terjadinya interaksi dengan pemain lainnya, kondisi ini dapat berakibat terjadinya kerentanan mekanisme social.³⁵ *Game online* dapat menjadi kompensasi untuk memenuhi kebutuhan hubungan interpersonal bagi individu yang memiliki perilaku anti sosial. Individu dengan gejala menarik diri juga merupakan faktor resiko mengalami adiksi *game online*.³⁶ Kondisi ini dapat meningkatkan lama waktu individu memainkan *game online*.²⁷ Semakin lama individu memainkan *game online* maka semakin berisiko mengalami adiksi.³³



Faktor predisposisi diatas dapat menjadi pencetus atau resiko individu mengalami adiksi *game online* apabila didukung oleh faktor presipitasi yakni sering memainkan *game online*. kondisi ini tergantung bagaimana individu menyikapinya baik secara kognitif, afektif, fisiologi, perilaku dan secara social (lihat gambar 2). Secara kognitif individu mengetahui bahwa aktifitas bermain *game online* merupakan aktifitas yang menyenangkan yang apabila berlanjut dapat dapat mengakibatkan kesulitan kognitif.³⁷ Individu akan selalu memikirkan tentang *game online* dalam setiap aktifitas sehari-hari.³⁸ Individu mengalami kesulitan untuk melakukan penilaian terhadap diri dan lingkungannya,³⁹ serta mengalami masalah perseverasi atau sering mengulang-ulang kata atau kalimat maupun ide atau gagasan.²⁹

Secara afektif memainkan *game online* secara berlebih dapat meningkatkan ansietas depresi hingga ketidakmampuan mengatur perasaan emosional.³⁹ Individu juga akan mengalami gejala mudah marah, cemas dan sedih hingga kehilangan minat terhadap aktifitas apapun selain memainkan *game online*.³⁸ Secara sosial, Individu yang memainkan *game online* sebagai sarana membina hubungan sosial dengan pemain lainnya didunia maya karena mengalami kesulitan atau tidak mampu membina hubungan sosial secara nyata. Individu dapat mengalami kehilangan hubungan dengan orang lain karena lebih memilih untuk bermain *game online*. kondisi ini diakibatkan karena ketidakmampuan toleransi, mengendalikan atau mengurangi jumlah waktu untuk bermain *game online*.³⁸

Secara fisiologis individu yang memainkan *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan penurunan fungsi fisiologis akibat memainkan *game online* secara berlebihan hingga menyebabkan kurang istirahat dan makan. Individu akan mengalami insomnia, masalah kardiovaskuler, masalah penglihatan, sakit pada pergelangan tangan dan hiperaktif.¹¹ Secara perilaku, memainkan *game online* dapat menjadi perilaku yang tidak terkontrol apabila individu

memainkan *game online* untuk tujuan mencari kesenangan, sebagai pelarian untuk berhubungan sosial di dunia maya, mengurangi perasaan cemas, sedih atau depresi. Individu yang merasa puas tidak akan melakukan perilaku mencari sensasi untuk sekedar memenuhi kebutuhan dasar psikisnya. Berbeda dengan individu yang memiliki tingkat kepuasan hidup yang rendah, cenderung menjadikan *game online* sebagai pelarian untuk memperoleh kepuasan.⁴⁰

Kondisi ini semakin meningkatkan resiko individu mengalami adiksi *game online* apabila tidak didukung oleh sumber koping yang memadai (lihat gambar 2). Sumber koping yang dapat digunakan yakni kemampuan personal individu, dukungan sosial, material asset hingga keyakinan yang dimiliki oleh individu agar tidak mengalami atau mampu mencegah dari perilaku adiksi *game online*. Faktor kemampuan individu dalam mencegah perilaku adiksi *game online* dengan cara mengontrol perilaku bermain *game online*, yakni bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang atau sekedar meluangkan hobi tanpa mengesampingkan aktifitas lainnya seperti memprioritaskan tugas sekolah, pekerjaan rumah maupun pekerjaan kantor. Individu diharapkan mampu mencari informasi, mampu mengidentifikasi masalah, menimbang alternatif, dan mengimplementasikan rencana aksi terhadap perilaku beresiko mengalami adiksi *game online*.⁹

Dukungan sosial sebagai sumber koping yakni dengan selalu mengawasi dan mengingatkan individu untuk membatasi aktifitas bermain *game online*. lingkungan sosial perlu mendukung segala aktifitas individu dan dapat menjadi kontrol sosial terhadap perilaku individu yang merugikan. Perlunya pengawasan dan perhatian kepada individu terutama remaja dalam memainkan *game online*.²¹ Tujuan pengawasan dan perhatian yang dilakukan oleh lingkungan dapat menekan perilaku memainkan *game online* secara berlebihan.⁴¹ Material asset mengacu pada uang dan barang serta layanan yang dapat dibeli dengan uang. Jelas, keuangan sumber daya sangat meningkatkan opsi koping seseorang di hampir semua situasi yang membuat stress.⁹ Sedangkan keyakinan dapat berfungsi sebagai dasar harapan dan bisa mempertahankan upaya koping seseorang secara adaptif.⁹

Sumber koping akan sangat dipengaruhi oleh penilaian terhadap stressor dan akan membentuk suatu mekanisme koping. Apabila sumber koping adekuat serta dapat menyelesaikan stressor dengan tepat maka itu termasuk ke dalam mekanisme koping yang konstruktif sehingga menimbulkan respon yang adaptif, tetapi apabila tidak bisa menyelesaikan stressor dengan tepat maka termasuk ke dalam mekanisme koping destruktif sehingga menimbulkan respon yang

maladaptive.⁹ Kondisi ini dapat menjadi faktor penentu mekanisme koping yang akan digunakan oleh individu dalam bermain *game online*.

KESIMPULAN

Faktor predisposisi dapat menggambarkan risiko individu mengalami adiksi *game online* serta dipengaruhi oleh perilaku individu dalam bermain *game online*. Dukungan serta pengawasan keluarga dan lingkungan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan mekanisme koping positif yang dapat digunakan oleh individu terkait dengan perilaku bermain *game online*.

Perlunya pengembangan instrumen deteksi dini sebagai acuan dalam penentuan pengambilan tindakan terkait upaya mencegah resiko individu mengalami adiksi *game online*.

Boby Nurmagandi-FAKTOR PREDISPOSISI ADIKSI GAME ONLINE: A SYSTEMATIC REVIEW

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.mdpi.com Internet Source	4%
2	Submitted to Southern New Hampshire University - Continuing Education Student Paper	1%
3	www.researchgate.net Internet Source	1%
4	worldwidescience.org Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	www.cambridge.org Internet Source	1%
7	dspace.library.uu.nl Internet Source	1%
8	www.journals.elsevier.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 17 words

Exclude bibliography On