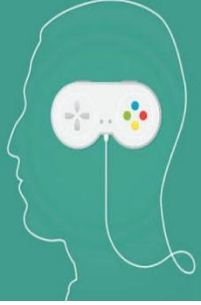


GAMING DISORDER ADIKSI GAME KECANDUAN GAME



*Proudly present
By*

Rr. Ivonne YS



What's the Gaming Disorder



ADIKSI : Menurut kamus besar bahasa Indonesia = Kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat (salah satunya Games)

➤ **WHO** : permainan yang dimaksud mencakup berbagai jenis mainan yang dimainkan seorang diri atau bersama orang lain, baik online maupun offline

➤ **Definisi Gaming Disorder, menurut WHO :**

Kebiasaan atau pola bermain game yang bersifat berkepanjangan dan memprioritaskan bermain game ketimbang kehidupan nyata dan aktivitas sehari-hari meskipun memberi konsekuensi negatif baik secara Fisik (ex : badan capek/lemas) maupun Psikis (ex : cemas, bingung bila tidak bermain game).

Disebut gangguan MENTAL apabila permainan tersebut mengganggu atau merusak kehidupan pribadi mengalami penurunan yang signifikan pada keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan hal penting lainnya

- ❑ **WHO** menambahkan “Gaming Disorder” -> ICD 11, gangguan bermain sebagai semacam kecanduan atau perilaku main game yang terus menerus atau berulang (game digital atau game video) bisa secara online/offline

- **Definisi Kategori GAMING DISORDER ICD-11:** Pola perilaku harus cukup parah sehingga mengakibatkan penurunan signifikan dalam fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan fungsi penting lain, serta terbukti setidaknya selama 12 bulan (bila belum 12 bln blm dikategorikan kecanduan).

TUJUAN WHO mengeluarkan ICD – 11 : agar para dokter/tenaga kesehatan bisa mengantisipasi pelayanan keseluruhan dunia -> agar dapat lebih mengenali dan mengobati penderita dengan lebih baik.

(ICD-11, Akan diresmikan Januari 2022)

WHO Memasukkan Daftar “Disorder due to Addictive Behaviour” (gangguan karena perilaku adiktif)

PEMAIN GAME ONLINE ADA 2 KATEGORI

❖ **LIGHT VIEWER** : Pemain game ringan dalam arti pemain game melakukan permainan game online sekitar 2 jam perhari

❖ **HEAVY VIEWER** : Pemain game online berat, bermain game online dengan waktu sekitar 4 jam per hari atau lebih

KRITERIA DIAGNOSIS ICD-11 :

- Gangguan permainan ditandai oleh pola permainan yang terus menerus atau berulang (game digital atau video game), yang mungkin online (melalui internet) atau offline, ditandai oleh :
 - > gangguan kontrol atas game (onset, frekuensi, intensitas, durasi, pemutusan, interaksi)
- Peningkatan prioritas yang diberikan pada game jauh didahulukan daripada minat hidup dan aktivitas sehari-hari lainnya
 - > kelanjutan atau peningkatan bermain game. Pola kebiasaan memiliki peran yang cukup besar dalam kehidupan pribadi, keluarga, sosial pendidikan, pekerjaan dan yang lainnya
- Pola bermain game mungkin (kontinu atau episodik) dan berulang. Perilaku saat bermain fitur-fitur lainnya terbukti selama lebih dari 12 bulan agar diagnosis dapat ditentukan, sedangkan durasi yang diperlukan dapat dipersingkat untuk semua tanda dan gejala yang parah

KRITERIA DIAGNOSIS BERDASARKAN DSM V :

DSM V menyebutkan suatu jenis adiksi game (yang hanya terkait permainan online) yang disebut gangguan Internet Gaming/ Internet Gaming Disorder (IGD) “ penggunaan internet yang persisten dan rekuren untuk terlibat dalam permainan, seringnya dengan pemain lain menyebabkan gangguan atau distres yang signifikan secara klinis yang ditunjukkan oleh lima (atau lebih) hal berikut dalam periode waktu 12 bulan :

1. Preokupasi dengan permainan internet (individu berpikir tentang aktivitas permainan sebelumnya atau mengantisipasi memainkan game berikutnya; internet gaming menjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari)

2. Gejala *withdrawal* ketika *internet gaming* dihentikan (gejala-gejala ini biasanya digambarkan sebagai iritabilitas, anxietas, atau kesedihan, namun tidak ada tanda *fisik withdrawal* farmakologi)
3. Toleransi – kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam *game internet*
4. Kegagalan upaya untuk mengontrol partisipasi dalam permainan internet
5. Kehilangan minat dalam hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari, dan dengan pengecualian, game internet
6. Penggunaan game internet berkelanjutan yang berlebih meskipun mengetahui adanya masalah psikososial

7. Membohongi anggota keluarga, terapis atau orang lain terkait lama penggunaan internet gaming

8. Penggunaan permainan internet untuk melarikan diri atau melepaskan ekspresi emosi negatif (misal perasaan tidak berdaya, perasaan bersalah atau kecemasan)

9. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan dalam, pekerjaan, peluang karir atau pendidikan karena partisipasi dalam game internet.

PENYEBAB ADIKSI GAME

1. Kurang perhatian dari ortu dan lingkungan terdekat
2. Serasa mempunyai dunia sendiri, anak bebas mau bermain apa saja (responsiveness tinggi, demandingness rendah)
3. Stress dan depresi, ketidakmampuan mengelola emosi shg mencari hiburan/pelarian dg bermain games (kambing black 😊)
4. Karena bosan
5. Dari permainan itu sendiri tidak ada akhir, COBA LAGI??



PENYEBAB / FAKTOR RESIKO ADIKSI (King D & Delfabro P, 2019)

1. INTERNAL (*individual differences)

- Gender, pria lebih berisiko karena menyukai hal menantang
- Age : Remaja 12 – 18 thn / dlm Erickson, usia mencari identitas, memenuhi kebutuhan untuk diakui oleh lingkungan
- Personality traits & personal characteristics : impulsivity neuroticism, trait anxiety, rule breaking, aggressiveness, introversion, lower agreeableness, lower conscientiousness, low openness to experience & narcissism
- Comorbidity : gangguan mood, cemas, ADHD
- Deficient self-regulation & decision-making/ rendahnya regulasi Diri & pengambilan keputusan
- Low self esteem & self efficacy/rendahnya PD(minder,rentan kritik diri) & rendahnya kemampuan keluar dari suatu masalah (merasa gagal tp berhasil di game)
- Low Educational achievement/ few other interest : pendidikan yang rendah/ minat yang rendah (kompensasi pemenuhan rutinitas dan waktu)

2. EXTERNAL FACTORS

- Peer Influences/pengaruh teman dan adanya kesepakatan dg teman
- Gaming Environment/peralatan game/modifikasi peralatan game
- Familial influences/pengaruh keluarga/keluarga yang bermasalah
- Relational trauma/pernah mengalami hal-hal traumatik lalu dilampiaskan dengan bermain game (pengalaman penganiayaan fisik, buli & seksual sebagai penghindaran)

3. GAMING RELATED

- Types of games : never ending, replayability & limitless rewards
- Games features
 - ✓ Rapid absorption rate: mudah dikerjakan/tingkat penyerapan cepat
 - ✓ Character develop: pengembangan karakter, ex : Pokemon
 - ✓ The ability to customize the game: kemamp. Mengcustomize
 - ✓ Multiplayer : bermain dg berbagai cara

Mengapa harus berhenti bermain GAME...???

KARENA,

1. Mereka menyangkal/ tidak mau melihat kenyataannya
2. Mereka tidak peduli/ tidak ada motivasi

KETERGANTUNGAN NON ZAT, adalah penyakit otak yang membuat otak tidak mampu berfungsi secara normal dalam area seperti, Motivasi, Perhatian, Persepsi, Daya ingat, Perencanaan, dsb



HOW TO HANDLE

1. Lakukan Terapi untuk **Pelaku**/Pemain, **Keluarga**/Lingkungan, **Mengurangi**/ Menghilangkan perilaku gaming dan **Perbaiki** taraf Fungsinya (peran diri, sosial dll) pada pelakunya. (King & Delfabro, 2019)
2. Terapi OBAT (Psikiater) 20%
 - Antidepresan : *eskitalopram*, anticemas: *boprion*, antiADHD
3. Terapi Non Obat 80%
 - Cognitive Behavioral Therapy – CBT
 - Family Therapy (Terapi keluarga) : peran ortu sangat penting
 - Motivational Interviewing
 - DII.



SEKIAN
DAN
TERIMA KASIH

SEMOGA BERMANFAAT

Salam...Kaka Ivonne ☺ ☺