

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja terutama dalam aspek hiburan dan interaksi sosial anak, tetapi juga telah menjadi bagian dari gaya hidup sehari-hari yang sulit dipisahkan, khususnya di kalangan siswa sekolah menengah atas (Septilia Fajarseli et al., 2023). Fenomena ini mencerminkan bagaimana teknologi digital membentuk pola pikir, kebiasaan, serta cara remaja membangun hubungan sosial mereka (Kurniasari et al., 2023; Pahruraji et al., 2023). Namun, di balik sisi positif dari game sebagai hiburan dan media belajar, terdapat fenomena adiksi game yang mengkhawatirkan (Nur Kurniawan et al., 2021; Sagara & Mujaib Masykur, 2018).

Adiksi game didefinisikan sebagai penggunaan game secara berlebihan hingga mengganggu fungsi sosial, akademik, maupun psikologis individu (Limone et al., 2023a; Yulianti Putri et al., 2023). World Health Organization (WHO) bahkan telah mengakui "gaming disorder" sebagai gangguan kesehatan mental dalam klasifikasi internasional penyakit (ICD-11). Beberapa studi

menunjukkan bahwa adiksi game berpotensi meningkatkan perilaku agresif pada remaja (Akbaş & Kiliç İşleyen, 2024; Li et al., 2020; Prieur & Phan, 2025). Game dengan konten kekerasan, interaksi kompetitif, dan durasi bermain yang lama dapat memengaruhi emosi dan kontrol diri pemain, terutama pada usia remaja yang masih dalam tahap perkembangan psikologis (Kay & Sağlam, 2025; Li et al., 2020).

Berdasarkan survei terbaru yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada Desember 2023 hingga Januari 2024, diketahui bahwa jumlah pemain game online di Indonesia sangat tinggi dan terus mengalami peningkatan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), kelompok usia 0–18 tahun mendominasi pasar game online dengan persentase mencapai 46,2%. Mayoritas pemain lebih memilih menggunakan ponsel pintar sebagai platform utama dengan persentase sebesar 84%, disusul oleh komputer desktop, laptop, dan konsol. Game yang paling populer dimainkan adalah *Mobile Legends* dengan persentase pemain mencapai 78,74%, diikuti oleh *Free Fire* sebanyak 8,60%. Waktu bermain game online per hari umumnya berada pada kisaran 1–2 jam (35,36%) dan 2–3 jam (24,07%). Menurut data, rata-rata waktu bermain game per minggu mencapai 11 jam bagi pengguna ponsel pintar, menunjukkan tingginya antusiasme terhadap game online serta menjadi tantangan bagi aspek sosial, pendidikan, dan kesehatan mental remaja. Rata-rata waktu bermain game per minggu mencapai 11 jam, menunjukkan tingginya

antusiasme masyarakat terhadap game online serta menjadi tantangan bagi aspek sosial, pendidikan, dan kesehatan mental remaja.

Di Kota Makassar, perilaku agresif di kalangan siswa seperti perkelahian, bullying, dan pelanggaran disiplin sekolah masih kerap menjadi perhatian di lingkungan sekolah (Farida et al., 2024; Nur Kurniawan et al., 2021; Sari et al., 2022). Di sisi lain, kebiasaan bermain game secara intens juga cukup umum di kalangan remaja (Meng et al., 2024; Wiriansya, 2020; Amin et al., 2022; Side et al., 2020). Penelitian sebelumnya pada siswa SMA di Makassar menunjukkan bahwa waktu yang berlebihan yang dihabiskan untuk game online dapat berdampak negatif pada kecerdasan sosial, dengan remaja yang kecanduan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi di dunia nyata (Suplig et al., 2017). Hasil wawancara dengan guru di beberapa SMA di Kecamatan Tallo menunjukkan bahwa kebijakan penggunaan gadget berbeda antar sekolah. Satu sekolah tidak mengizinkan siswa membawa gadget, sementara sekolah lain memperbolehkannya dengan pembatasan, yaitu disita sementara saat pembelajaran berlangsung. Namun, siswa tetap memiliki akses bermain game di rumah sehingga indikasi adiksi game masih mungkin terjadi di luar lingkungan sekolah.

Penelitian ini dipilih karena meningkatnya penggunaan permainan digital di kalangan remaja yang berpotensi berkembang menjadi adiksi game dan berdampak pada kesehatan mental serta perilaku sosial, khususnya

agresivitas(Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024; Wiriansya, 2020). Penelitian tentang hubungan antara adiksi game dengan tingkat agresi juga masih jarang dilakukan, terutama pada siswa SMA di Kota Makassar (Khatimah et al., 2023). Padahal, pemahaman mendalam mengenai hubungan ini penting untuk merancang strategi intervensi yang tepat guna mencegah dampak negatif game terhadap perilaku remaja(Novrialdy, 2019). Studi sebelumnya umumnya hanya meneliti agresi fisik atau verbal, sedangkan penelitian ini mencakup empat dimensi agresi menurut Buss dan Perry, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh adiksi game terhadap perilaku agresif remaja.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan game online yang pesat di kalangan remaja telah menjadi fenomena sosial yang tidak dapat diabaikan. Siswa SMA, khususnya di Kota Makassar, menunjukkan kecenderungan menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, yang dalam beberapa kasus menunjukkan gejala adiksi(Kaya & Pazarcıkcı, 2023; Zaad & Arni, 2025). Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran akan dampak psikologis dan sosial, salah satunya adalah munculnya perilaku agresif(Y. Lee et al., 2025).Namun, hingga kini masih terdapat kesenjangan pengetahuan mengenai hubungan antara adiksi

game dengan tingkat agresi pada siswa SMA di wilayah ini. Sehingga didapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan adiksi game dengan tingkat agresi pada siswa SMA di Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui hubungan tingkat adiksi game dengan tingkat agresi pada siswa SMA di Kota Makassar.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui karakteristik siswa SMA di Kota Makassar.
- b. Diketahui tingkat adiksi game pada siswa SMA di Kota Makassar.
- c. Diketahui tingkat agresi pada siswa SMA di Kota Makassar.
- d. Diketahui hubungan tingkat adiksi game dengan tingkat agresi pada siswa SMA di Kota Makassar.

D. Kesesuaian Penelitian dengan Roadmap Prodi

Penelitian ini sejalan dengan Domain 2 dalam roadmap program studi keperawatan, yaitu “Optimalisasi pengembangan insani melalui upaya promosi, pencegahan, pengobatan, dan rehabilitasi kesehatan pada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat.”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara konkret dan aplikatif, baik dalam bidang akademik, pelayanan masyarakat, maupun pengembangan penelitian ke depan, sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik (Ilmiah)

Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu keperawatan jiwa dan kesehatan mental remaja, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh perilaku adiktif terhadap agresivitas.

2. Manfaat Pelayanan Masyarakat (Pelayanan Keperawatan)

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi perawat, guru, dan orang tua dalam upaya pencegahan dan penanganan adiksi game serta perilaku agresif pada siswa.

3. Manfaat bagi Pengembangan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya yang membahas dampak adiksi game dan upaya penurunan agresivitas pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Adiksi Game

1. Pengertian Adiksi Game

Adiksi game atau gangguan bermain game (gaming disorder) adalah pola perilaku bermain game yang ditandai dengan hilangnya kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas bermain game dibandingkan aktivitas lain, serta tetap melanjutkan bermain meskipun telah timbul dampak negatif terhadap kehidupan pribadi, sosial, pendidikan, atau pekerjaan (Nirwanda & Ediati, 2016). Menurut World Health Organization (World Health Organization, 2022) dalam International Classification of Diseases edisi ke-11 (ICD-11), gangguan ini dikategorikan sebagai gangguan mental dan perilaku yang ditandai dengan pola penggunaan game digital atau video game yang persisten atau berulang, baik daring (online) maupun luring (offline).

Sementara itu, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga menjelaskan bahwa adiksi game merupakan kondisi dimana individu bermain game secara berlebihan dan tidak terkendali, yang dapat menyebabkan gangguan dalam berbagai aspek kehidupan seperti kesehatan fisik, psikologis, dan sosial. Kemenkes menekankan pentingnya

pengawasan dan edukasi terhadap remaja dan anak-anak agar penggunaan game tidak berkembang menjadi bentuk kecanduan (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

2. Kriteria Adiksi Game

International Classification of Diseases (ICD-11) menetapkan bahwa gaming disorder atau adiksi game secara garis besar memiliki tiga kriteria utama (World Health Organization, 2025), yaitu:

- a. Kontrol yang terganggu terhadap permainan, termasuk frekuensi, intensitas, durasi, dan konteks bermain game.
- b. Peningkatan prioritas terhadap bermain game dibandingkan dengan aktivitas kehidupan lainnya, sehingga bermain game menjadi lebih diutamakan.
- c. Lanjutan atau peningkatan aktivitas bermain game, meskipun telah terjadi konsekuensi negatif terhadap aspek personal, sosial, pendidikan, atau pekerjaan.

Kriteria ini harus terlihat dalam jangka waktu minimal 12 bulan untuk dapat ditegakkan diagnosis gangguan, meskipun pada kasus yang parah, diagnosis dapat ditegakkan dalam waktu yang lebih singkat (World Health Organization, 2025). Perilaku ini juga sering disertai dengan gejala emosional seperti mudah marah bila tidak bermain, penurunan fungsi sosial,

dan mengabaikan kebutuhan fisik dasar seperti makan dan tidur (Canale et al., 2025; World Health Organization, 2025). juga memaparkan bahwa siswa yang terindikasi adiksi game rata rata bermain di atas 4 jam sehari dengan durasi di atas 4 hari bermain selama seminggu Grizelda Suryatenggara (2023).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi Game

Berbagai faktor dapat memengaruhi kecenderungan seseorang mengalami adiksi game, antara lain:

a. Faktor Individu

Beberapa karakteristik pribadi seperti tingkat stres, gangguan kecemasan, depresi, serta impulsivitas diketahui meningkatkan kerentanan terhadap adiksi game (Akbari et al., 2023; Lin et al., 2023a). Selain itu, motivasi bermain yang berorientasi pada pelarian dari kenyataan, pencapaian, atau penguatan sosial juga ditemukan berhubungan kuat dengan perkembangan perilaku adiktif terhadap game(X. Wang et al., 2021).

b. Faktor Sosial

Faktor lingkungan sosial juga memengaruhi. Dukungan sosial yang rendah, tekanan teman sebaya, atau hubungan keluarga yang disfungsi dapat menjadi latar belakang individu mencari pelarian dan pemenuhan sosial melalui game online (Geniş & Ayaz-Alkaya, 2023).

c. Faktor Desain Game

Desain game yang melibatkan sistem penghargaan, level, serta keterlibatan sosial dapat menciptakan pengalaman yang membuat pemain ingin terus bermain. Game juga didesain untuk mendorong keterlibatan jangka panjang, yang memperkuat perilaku adiktif terutama pada kelompok usia remaja (Choi et al., 2025; Y. Wang et al., 2024).

4. Dampak Adiksi Game pada Remaja

Adiksi game pada remaja berdampak luas terhadap kesehatan mental, sosial, fisik, dan akademik mereka (Rahul et al., 2025). WHO menyatakan bahwa gangguan bermain game adalah pola perilaku yang ditandai dengan kontrol bermain game yang terganggu, peningkatan prioritas terhadap

bermain game, dan kelanjutan aktivitas tersebut meskipun terjadi konsekuensi negatif yang signifikan(World Health Organization, 2022).

a) Dampak Psikologis dan Emosional

Remaja yang mengalami kecanduan game menunjukkan peningkatan gejala depresi, kecemasan, dan ketidakstabilan emosional(Gao et al., 2022; Lin et al., 2023b; Xie & Tang, 2024). Studi lokal juga menunjukkan bahwa bermain game berlebihan dapat menyebabkan gangguan pengendalian diri dan emosi, yang berdampak pada perilaku agresif dan penyimpangan sosial (Putra & Hartono, 2024).

b) Dampak Sosial

Adiksi game berdampak pada isolasi sosial, terganggunya komunikasi dengan keluarga, dan hilangnya minat terhadap kegiatan sosial lainnya(Yan et al., 2024).

c) Dampak Akademik dan Kognitif

Remaja dengan tingkat adiksi game tinggi mengalami penurunan prestasi belajar, kesulitan berkonsentrasi, serta pengabaian

terhadap tanggung jawab akademik karena waktu yang dihabiskan untuk bermain game (Benjet et al., 2023; Islam et al., 2020)

d) Dampak Fisik

Kebiasaan bermain game dalam waktu lama memicu masalah kesehatan fisik seperti gangguan tidur, nyeri otot dan sendi, serta pola makan yang tidak teratur (Leung et al., 2024; Tholl et al., 2022). Gaya hidup yang mengikuti aktivitas gaming intensif turut meningkatkan risiko obesitas dan gangguan metabolik (Puolitaival et al., 2020)

B. Agresi

1. Pengertian Agresi

Agresi adalah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti atau merugikan individu lain, baik secara fisik maupun psikologis (Foell & Patrick, 2022). Agresi dapat muncul karena tekanan sosial atau frustrasi yang memicu emosi dalam, tapi tidak terkontrol efektif oleh prefrontal cortex, akibat gangguan fungsi dan konektivitas jaringan otak (Dugré & Potvin, 2023; Tonnaer et al., 2023; L. Wang et al., 2024). Agresi tidak hanya terjadi dalam bentuk kekerasan fisik, tetapi juga dapat muncul dalam bentuk verbal, emosional, bahkan melalui dunia digital (Eun Jahng, 2024; Mukred et al., 2024). Agresi sering kali melibatkan proses evaluasi subjektif dan dapat dipengaruhi oleh pengalaman individu terhadap penolakan sosial dan frustrasi, yang pada akhirnya memicu tindakan agresif (Kersten &

Greitemeyer, 2024). Dengan kata lain, agresi tidak selalu bersifat impulsif, namun bisa juga bersifat terencana (instrumental aggression) untuk mencapai tujuan tertentu.

Agresi mencakup perilaku-perilaku yang ditujukan untuk menyakiti baik secara fisik maupun psikologis dan dapat dipicu oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, emosi negatif, serta pengaruh media (Syahira Hayu Ananta et al., 2025). Agresi pada remaja, khususnya, dapat menjadi refleksi dari tekanan sosial, konflik keluarga, atau kecanduan media digital seperti game dan sosial media (Anggraini et al., 2023). Agresi dapat dibedakan berdasarkan motivasi, bentuk, dan konteks perilaku. Agresi reaktif muncul sebagai respons emosional terhadap ancaman, sedangkan agresi proaktif bersifat terencana untuk mencapai tujuan tertentu (Romero-Martínez et al., 2022). Dari sisi ekspresi, agresi dapat berupa relasional yang merusak hubungan sosial, atau langsung melalui konfrontasi fisik maupun verbal (Yue & Zhang, 2023).

2. Faktor yang Mempengaruhi Agresi pada Remaja

a) Pola Asuh Orang Tua dan Disengagement Moral

Pola asuh yang tidak konsisten serta tingkat moral disengagement yang tinggi terbukti berkontribusi pada peningkatan perilaku agresif pada remaja (Zhu et al., 2022a). Moral disengagement, kemarahan, permusuhan, dan pola asuh orang tua merupakan faktor

yang berperan dalam meningkatkan risiko perilaku agresif pada remaja(Qi, 2019).

b) Kekerasan Dunia Maya dan Faktor Kontekstual

Cyber aggression pada remaja tidak hanya disebabkan oleh faktor individu, tetapi juga oleh faktor kontekstual seperti kekerasan offline, depresi, dan pola asuh yang tidak konsisten(Y. Zhang et al., 2021a). Jenis kelamin, kekerasan offline, depresi, dan pola asuh yang inkonsisten secara signifikan memprediksi keterlibatan remaja awal dalam kekerasan dunia maya(Dewi et al., 2020).

c) Aktivitas Fisik dan Agresi

Partisipasi dalam aktivitas fisik juga dikaitkan dengan perilaku agresif pada remaja, meskipun arah hubungan ini masih memerlukan kajian lebih lanjut. Dalam tinjauan sistematis oleh Zhu et al. (2022b) disebutkan bahwa ada bukti yang menunjukkan hubungan antara aktivitas fisik dan perilaku agresif.

d) Distres Psikologis dan Permainan Daring Berlebihan

Remaja yang mengalami kecanduan game online berpotensi mengalami distres psikologis yang dapat memicu perilaku agresif. Studi oleh Ma et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan daring yang

berlebihan bukan hanya menyebabkan stres psikologis, tetapi juga meningkatkan tingkat agresivitas.

e) Pengaruh Video Game Kekerasan

Pengaruh video game kekerasan terhadap agresi dan empati pada remaja masih menjadi perdebatan. Penelitian oleh Lacko et al. (2024) menyatakan bahwa tidak ditemukan bukti yang meyakinkan bahwa video game kekerasan secara signifikan meningkatkan agresi dan menurunkan empati.

3. Ciri-ciri Siswa dengan Perilaku Agresif

Siswa yang menunjukkan perilaku agresi memiliki sejumlah karakteristik khas yang dapat dikenali baik melalui ekspresi emosi, tindakan fisik, maupun interaksi sosialnya (S J Kahar et al., 2022). Dalam penelitian oleh Khaira (2022), perilaku agresif siswa ditunjukkan dalam bentuk verbal, fisik, maupun ekspresi emosi yang tidak terkendali. Menurut Khaira (2022), siswa dengan perilaku agresif dapat dikenali melalui beberapa ciri utama berikut:

- a) Mudah marah dan tersinggung, siswa sering bereaksi berlebihan terhadap situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya.

- b) Sering melakukan tindakan agresi fisik, mereka cenderung terlibat dalam perkelahian, mendorong teman, atau melakukan kontak fisik lainnya sebagai bentuk pelampiasan emosi.
- c) Kurangnya empati siswa, sikap tidak menunjukkan rasa bersalah setelah menyakiti orang lain, dan enggan menerima nasihat dari guru atau orang tua.

Dengan mengenali ciri-ciri tersebut, pendidik dan orang tua dapat melakukan pendekatan yang tepat untuk mencegah perilaku agresi berkembang menjadi lebih serius.

4. Dampak Agresi pada Lingkungan Sekolah dan Sosial

Perilaku agresi yang muncul pada peserta didik dapat memberikan dampak serius terhadap lingkungan sekolah dan sosial di sekitarnya (S J Kahar et al., 2022). Dalam konteks sekolah, agresi siswa seringkali memicu terciptanya suasana belajar yang tidak kondusif (Br Ginting et al., 2021). Siswa yang agresif dapat menimbulkan rasa takut bagi teman-temannya, mengganggu proses belajar mengajar, serta menghambat interaksi positif antara siswa dan guru (Br Ginting et al., 2021). Akibatnya, sekolah kehilangan fungsi idealnya sebagai tempat yang aman dan nyaman untuk belajar (Ani & Nurhayati, 2019).

Secara sosial, agresi berdampak pada terganggunya hubungan antarindividu dalam lingkungan pertemanan maupun keluarga(Liu & Guo, 2024). Siswa yang menunjukkan agresi cenderung dijaui oleh teman sebaya karena dianggap berbahaya atau tidak menyenangkan. Isolasi sosial ini dapat memperparah kondisi psikologis siswa dan meningkatkan risiko perilaku menyimpang lainnya, seperti kenakalan remaja atau kekerasan verbal dan fisik yang berulang (Fatmawati & Maryam, 2024).

Selain itu, lingkungan sosial yang terpapar agresi secara terus-menerus berpotensi membentuk budaya kekerasan, di mana tindakan agresif dianggap wajar atau bahkan ditiru oleh siswa lain(Domino et al., 2024). Hal ini menciptakan efek domino yang merusak nilai-nilai moral, empati, dan solidaritas antaranggota komunitas sekolah(Ani & Nurhayati, 2019; Saiful Hasan, 2025).

C. Tinjauan Penelitian Terupdate Terkait Variable

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terupdate Terkait Variabel

No	Judul, Penulis, Tahun	Tujuan	Metode, Sampel, Instrumen	Hasil
1	Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns(Li et al., 2020)	Menguji hubungan paparan game kekerasan dengan agresi remaja serta peran mediasi moral disengagement, anger, hostility, dan moderasi pola asuh orang tua.	Cross-sectional; 630 remaja (M = 15,43 tahun); instrumen: Video Game Questionnaire, Buss-Perry Aggression Questionnaire, Moral Disengagement Scale, EMBU Parenting Scale.	Paparan game kekerasan berhubungan positif dengan agresi. Moral disengagement, anger, dan hostility memediasi hubungan tersebut. Pola asuh orang tua (preferensi ayah, penolakan ibu) memoderasi hubungan moral disengagement–agresi.
2	Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors (Q. Zhang et al., 2021)	Mengetahui efek jangka pendek bermain aktif vs. mengamati pasif game kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif.	Eksperimen; 192 anak usia 12 tahun (50% perempuan); 4 kondisi: pemain/penonton game kekerasan vs. netral; instrumen: Lexical Decision Task, Competitive Reaction Time Task.	Pemain menunjukkan kognisi dan perilaku agresif lebih tinggi dibanding pengamat. Anak laki-laki lebih agresif dibanding perempuan, khususnya saat bermain game kekerasan. Kognisi agresif memediasi pengaruh game kekerasan terhadap perilaku agresif.
3	Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review of familial protective and risk factors (Petrescu et al., 2025)	Menyintesis penelitian mengenai faktor protektif dan risiko keluarga terhadap gaming disorder anak dan remaja.	Systematic review; 64 studi (2011–2025), mencakup desain cross-sectional dan longitudinal; tema: mediasi orang tua, pola asuh, disharmoni keluarga, status sosial-ekonomi.	Faktor protektif: pengetahuan orang tua, pola asuh positif. Faktor risiko: pola asuh permisif/otoriter, konflik keluarga, disharmoni, status ekonomi rendah. Koneksi keluarga yang kuat dapat mencegah adiksi game.

No	Judul, Penulis, Tahun	Tujuan	Metode, Sampel, Instrumen	Hasil
4	Parenting Style and Cyber-Aggression in Chinese Youth (Y. Zhang et al., 2021a)	Menguji pengaruh gaya pengasuhan terhadap cyber-aggression dengan peran mediasi moral disengagement dan moderasi moral identity.	Survey kuantitatif; 1.796 mahasiswa Cina; kuesioner tentang gaya pengasuhan, moral disengagement, moral identity, cyber-aggression.	Rejection dan over-protection meningkatkan cyber-aggression melalui moral disengagement; pengaruh lebih kuat pada mahasiswa dengan moral identity tinggi.
5	Social intelligence and pathological gaming (S. J. Lee et al., 2024)	Menganalisis hubungan emosi negatif, social intelligence, agresi, dan pathological gaming secara longitudinal.	Longitudinal 3 tahun; 968 remaja gamer Korea; structural equation modeling.	Emosi negatif menurunkan social intelligence dan meningkatkan agresi; social intelligence menurunkan pathological gaming, sementara agresi meningkatkannya.
6	Problematic Gaming during COVID-19 Pandemic (Imperato et al., 2023)	Menaksir prevalensi problematic gaming (PG) selama pandemi COVID-19.	Systematic review & meta-analysis; 38 studi internasional.	Prevalensi PG sebesar 3.6%; lebih tinggi pada mahasiswa dan gamer aktif; restriksi pemerintah menurunkan PG.
7	Depression and anxiety symptoms associated with IGD before and during COVID-19 (Teng et al., 2021)	Menguji hubungan longitudinal depresi, kecemasan, penggunaan game, dan IGD sebelum dan selama pandemi.	Longitudinal; 1.778 anak & remaja Cina; kuesioner depresi, kecemasan, penggunaan game, IGD.	Depresi & kecemasan sebelum pandemi memprediksi IGD selama pandemi (terutama pada laki-laki); efek dimediasi oleh persepsi dampak COVID-19.
8	Parenting attitudes and pathological gaming (J. I. Choi et al., 2025)	Menguji pengaruh harsh-negative parenting pada pathological gaming melalui social intelligence & agresi.	Longitudinal 3 tahun; 968 remaja gamer Korea; PLS-SEM.	Harsh-negative parenting menurunkan social intelligence & meningkatkan agresi; social intelligence menurunkan pathological gaming, agresi meningkatkannya.

No	Judul, Penulis, Tahun	Tujuan	Metode, Sampel, Instrumen	Hasil
9	Patterns and Predictors of Internet Gaming Disorder: An Observational Study from Jordan (Karasneh et al., 2021)	Mengidentifikasi faktor terkait dengan IGD.	Cross-sectional; 504 gamer Jordan; IGD-20, data sosiodemografis.	Prevalensi IGD 19%; prediktor signifikan: tingkat pendidikan & jam main per minggu; gender, usia, pekerjaan, jam tidur tidak signifikan.
10	The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis (Limone et al., 2023b)	Mengidentifikasi prevalensi dan dampak kecanduan video game dalam 5 tahun terakhir.	Systematic review & meta-analysis; 27 studi, 12 dalam meta-analysis.	Prevalensi kecanduan 5%; faktor risiko: ketergantungan emosional, keterputusan sosial, jam bermain tinggi; dampak: prestasi akademik rendah, depresi, kecemasan, rendahnya harga diri & dukungan sosial.