

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment*, bermain merupakan salah satu bentuk dari rekreasi jika ditinjau dari sifat kegiatannya. Bermain *video game* merupakan salah satu wujud nyata dari kegiatan rekreasi tersebut.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association (ESA)* pada bulan April 2015 di Amerika didapatkan, dari 320 juta penduduk Amerika, 155 juta penduduknya bermain *video game* dan di tiap rumah tangga rata-rata terdapat dua pemain *game*. Kebanyakan pemain berusia antara 18-35 tahun (30% dari seluruh penduduk Amerika) dan berjenis kelamin laki-laki. Rerata lama bermain yakni 3 jam atau lebih dalam seminggu.

*Video game* sering dihubungkan dengan berbagai pengaruh buruk, diantaranya ialah masalah penglihatan, penurunan prestasi belajar, dan kekerasan (Prot, *et al.*, 2012). Namun ternyata saat ini telah diketahui bahwa bermain *video game* memiliki pengaruh yang positif terhadap beberapa fungsi kognitif, salah satu contohnya adalah atensi (Baniqued, 2013). Atensi merupakan suatu usaha untuk waspada, memunculkan perhatian dan mempertahankannya terhadap suatu objek dan menyelesaikan masalah berkenaan dengan objek tersebut. Atensi sangat berguna terutama untuk proses belajar seseorang. Orang yang menderita kelainan fungsi atensinya, akan kesulitan untuk mempelajari sesuatu (Heimann, *et al.*, 2010).

Selain menggunakan *personal computer*, *video game* juga dapat dimainkan dengan menggunakan *mobilephone*. Pada *mobilephone*, *video game* digolongkan

dalam beberapa tipe, diantaranya ialah *arcade and action*, *role playing*, *sports* dan sebagainya (Agten, 2013). Salah satu contoh *game* dengan tipe *arcade and action* itu adalah *subway surfers* dengan subtipe nya berupa *endless runner game/infinite runner* (Kuusisto, 2014).

Pada penelitian ini digunakan *game subway surfers* yang bersubtype *endless runner game/infinite runner* karena pada *video game* ini pemain sangat membutuhkan atensi, refleks dan akurasi yang tinggi dari biasanya untuk mendapatkan skor yang tinggi (Rollings, *et al.*, 2006; Mobygames, 2014; Kuusisto, 2014). Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini ialah Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas angkatan 2015. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian awal yang dilakukan peneliti di Fakultas Kedokteran Universitas Andalas pada tanggal 13 Agustus 2016 menunjukkan, delapan dari sepuluh Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas angkatan 2015 yang dipilih secara acak menyatakan bahwa mereka suka bermain *video game*. Pada penelitian sebelumnya ditemukan terdapat perbedaan atensi terhadap orang yang bermain *game action* dan orang yang tidak bermain *game action*. Pemain *video game action* didapatkan atensi yang lebih baik (Green, *et al.*, 2003).

Pada penelitian ini akan dicari pengaruh bermain *video game subway surfers* yang bersubtype *endless runner game/infinite runner* terhadap atensi pemainnya. Apabila pada hasil penelitian nantinya didapatkan pengaruh berupa peningkatan atensi yang bermakna setelah bermain *video game* dengan subtipe ini ,maka bermain *video game* dengan subtipe ini dapat digunakan masyarakat sebagai salah satu cara untuk meningkatkan atensi terutama sebelum melakukan aktivitas yang membutuhkan atensi yang besar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh bermain *video game subway surfers* terhadap atensi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui nilai komponen fungsi atensi yang terdiri dari fungsi *alerting*, *orienting* dan *conflict* pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Program Studi Profesi Dokter angkatan 2015 sebelum dan sesudah bermain *video game subway surfers*.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui perubahan fungsi *alerting* setelah bermain *video game SS*.
2. Mengetahui perubahan fungsi *orienting* setelah bermain *video game SS*.
3. Mengetahui perubahan fungsi *conflict* setelah bermain *video game SS*.
4. Mengetahui perbedaan perubahan atensi yang terjadi antara kelompok bermain *video game subway surfers* dan tidak bermain *video game*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengaruh bermain *video game subway surfers* terhadap atensi dan menjadi masukan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

### 1.4.2 Bagi Masyarakat

Jika pengaruh yang ditimbulkan setelah bermain *video game subway surfers* adalah peningkatan atensi pada pemainnya, maka *video game subway surfers* dianjurkan untuk dimainkan oleh masyarakat sebelum melakukan kegiatan yang membutuhkan atensi yang tinggi.