

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game yang juga disebut *digital game* adalah *game* di mana di dalamnya terjadi proses *input* dari pemain sehingga terjadi suatu aksi di dalam permainan. *Video game* hanya dapat dimainkan dengan suatu alat, seperti *mobilephone/smartphone*, *personal computer* (PC), *console*, ataupun *handheld* yang mempunyai layar monitor sebagai *output*, *controller* sebagai *input*, dan *processor* sebagai pemroses data. *Input* dan *output* dapat menjadi satu bagian dengan alat tersebut maupun terpisah.¹

Seiring dengan berkembangnya teknologi, popularitas *video game* terus meningkat. Di Indonesia saja jumlah pemain *video game* meningkat 33% setiap tahunnya.² Di Amerika Serikat, 97% anak-anak dan remaja bermain *video game* setidaknya 1 jam per harinya. Perkembangan *video game* yang pesat, menarik perhatian para cendekiawan untuk menelitinya. Sebagian besar penelitian mengenai *video game* oleh psikolog menunjukkan bahwa *video game* membawa dampak negatif seperti kekerasan, adiksi, dan depresi.³

Video game seringkali dikaitkan dengan hal negatif seperti kekerasan dikarenakan dari seluruh *video game* yang diproduksi 80% di antaranya mengandung kekerasan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Gentile tahun 2009 di Amerika menunjukkan bahwa 8,5% remaja usia 8-18 tahun memperlihatkan gejala kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis seperti masalah mental emosional.⁴

Selain kekerasan, adiksi juga merupakan salah satu hal negatif yang acap kali dikaitkan dengan bermain *video game*. Beberapa peneliti bahkan menyejajarkan adiksi *video game* dengan adiksi terhadap obat-obatan, hal tersebut dikarenakan secara psikologis keduanya memiliki kemiripan satu sama lain.⁵ Hal tersebut dibuktikan melalui penelitian pencitraan yang menunjukkan bahwa individu yang kecanduan bermain *video game* mengalami perubahan struktur kognitif yang selaras dengan individu yang kecanduan obat-obatan.⁶

Penyebab adiksi *video game* masih belum dapat ditentukan hingga sekarang, namun beberapa penelitian merujuk bahwa adiksi *video game* bisa jadi dikarenakan oleh dua hal yakni psikologis internal dan *socio-environmental* serta defisiensi *neurobehavioral*.^{7, 8} Contohnya saja sifat-sifat kepribadian seperti pemalu, ketergantungan, depresi, agresi, harga diri yang rendah, pengendalian diri yang rendah, dan narsisme dapat berdampak terhadap kemauan untuk bermain berlebihan sehingga dapat mengembangkan probabilitas adiksi terhadap *video game*.⁹

Bertolak belakang dengan keyakinan bahwa *video games* selalu membawa dampak buruk, penelitian yang dilakukan oleh Isabela dan kawan-kawannya menunjukkan bahwa *video games* juga dapat berdampak positif dalam peningkatan kemampuan kognitif.³ Hal tersebut berlaku khususnya untuk *shooter video games* (seringkali disebut *action games* oleh para peneliti) yang justru kebanyakan mengandung unsur kekerasan. Penelitian yang dilakukan oleh Green dan Bavelier yang membuktikan bahwa pemain *shooter video games* menunjukkan alokasi atensi yang lebih cepat dan lebih akurat, resolusi spasial yang lebih tinggi dalam pemrosesan visual, dan peningkatan kemampuan rotasi mental.¹⁰

Sejak tahun 2017 salah satu *shooter video game* yang meraih popularitas di Indonesia adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) yang awalnya hanya dapat dimainkan di *personal computer* (PC). Jumlah pemain PUBG kian meningkat saat versi *mobile*-nya rilis di tahun berikutnya (2018) di mana angkanya menembus 100 juta pemain aktif.² Oleh karena itu, pada penelitian ini digunakan *video game PlayerUnknown's Battlegrounds* sebagai salah satu variabel penelitian.

Secara sudut pandang atau perspektif, *shooter video games* terbagi menjadi dua sub tipe, yakni *first person shooter* dan *third person shooter*. *Video game* dengan sub tipe *first person shooter* lebih banyak diteliti karena fiturnya yang memungkinkan pemain untuk melihat dunia permainan melalui mata karakter yang dimainkan, sehingga dipercaya bahwa perspektif *first person* memberikan nuansa yang lebih mendalam bagi pemain.^{11, 12} Padahal, tidak sedikit juga pemain yang memilih sub tipe *third person shooter* karena pada sub tipe ini pemain berkesempatan untuk memiliki lapangan pandang yang lebih luas terhadap area sekitar karakter yang dimainkan.¹³

Pada tahun 2014, penelitian yang dilakukan oleh Irfan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan waktu reaksi yang bermakna setelah bermain *video game* tipe *first person shooter* selama 30 menit dan satu jam pada laki-laki dewasa muda.¹⁴ Penelitian lain yang dilakukan oleh Arifian menunjukkan bahwa bermain *video game* sub tipe *first person shooter* selama satu jam memberikan dampak peningkatan atensi terhadap pemain.¹² Hal ini membuktikan bahwa bermain *video game* tipe *first person shooter* dapat membuat seseorang memiliki waktu reaksi dan atensi yang lebih baik.^{14, 15}

Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Program Studi Profesi Dokter angkatan 2015 sampai 2019. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal delapan sampai sembilan Oktober 2019 didapatkan bahwa tujuh dari sepuluh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Program Studi Profesi Dokter angkatan 2015 sampai 2019 yang dipilih secara acak menyatakan bahwa mereka suka bermain *video game*.

Pada penelitian ini akan dicari pengaruh bermain *video game* *PlayerUnknown's Battlegrounds* sub tipe *third person shooter* terhadap atensi dan waktu reaksi mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Program Studi Profesi Dokter angkatan 2015 sampai 2019. Atensi dan waktu reaksi merupakan fungsi kognitif yang diyakini memengaruhi satu sama lain. Keduanya diukur menggunakan perangkat lunak *Attention Network Test*. Dalam penelitian ini atensi terbagi menjadi tiga komponen yakni fungsi *alerting*, *orienting*, dan *conflict*. Apabila pada hasil penelitian ditemukan peningkatan atensi dan waktu reaksi setelah bermain *video game* dengan sub tipe ini, maka bermain *video game* dengan sub tipe ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mendapatkan tingkat atensi dan waktu reaksi yang optimal sebelum melakukan aktivitas yang membutuhkan atensi yang baik dan waktu reaksi yang cepat. Selain itu pada tahun 2017, penelitian yang dilakukan pada 348 orang membuktikan bahwa bermain *video game action* juga dapat meningkatkan kualitas atensi pada orang dengan kelainan atensi yakni ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*).¹⁶ Namun jika hasil penelitian bertolak belakang dengan penelitian yang disebutkan sebelumnya, yakni justru mengurangi fungsi atensi dan waktu reaksi seseorang maka bermain *video game* ini

tidak dianjurkan guna meningkatkan atensi, waktu reaksi, ataupun fungsi kognitif lainnya.

Pada penelitian ini juga akan dibandingkan antara sampel yang terindikasi adiksi bermain *video game* (*heavy frequency gamer*, bermain *video game* lebih dari 14 jam dalam seminggu) dengan mereka yang tidak (*low frequency gamer*, bermain *video game* kurang dari 7 jam dalam seminggu), sehingga dapat diketahui perbedaan atensi dan waktu reaksi antarkelompok dan pengaruh spontan bermain *video game* terhadap masing-masing kelompok.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter* terhadap atensi dan waktu reaksi pemain?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter* terhadap atensi dan waktu reaksi pemain.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Melihat perubahan atensi fungsi *alerting* pemain sebelum dan setelah bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter*.
2. Melihat perubahan atensi fungsi *orienting* pemain sebelum dan setelah bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter*.
3. Melihat perubahan atensi fungsi *conflict* pemain sebelum dan setelah bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter*.
4. Melihat perubahan waktu reaksi pemain sebelum dan setelah bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter*.
5. Melihat perbedaan rerata atensi dan waktu reaksi pemain pada kelompok *heavy frequency gamers* dan *low frequency gamer* sebelum dan setelah bermain *video game* PUBG sub tipe *third person shooter*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bidang Pengetahuan

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengaruh bermain *video game PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) sub tipe *third person shooter* terhadap atensi dan waktu reaksi.

1.4.2 Bidang Pelayanan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi masyarakat mengenai pengaruh bermain *video game PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) sub tipe *third person shooter*.

1.4.3 Bidang Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

