

ABSTRAK

Latar Belakang: Refleks merupakan hal yang dimiliki oleh manusia sejak lahir untuk dapat menghindari dari bahaya. Seperti pada kehidupan refleks dibutuhkan dalam game untuk menghindari *game over*. Jumlah orang yang bermain game semakin banyak. Pada tahun 2020 jumlah pengguna internet yang bermain game sebanyak 3,5 miliar dan 100 juta orang diantaranya adalah warga negara Indonesia. Peningkatan ini disebabkan oleh adanya pandemi virus Covid-19 yang mengakibatkan munculnya tren bekerja atau belajar di rumah. Beberapa penelitian sudah dilakukan namun sangat jarang yang melakukannya di neraga Indonesia terutama pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan Angkatan 2018 dan 2019.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya hubungan bermain *Fast Paced Game* (FPG) dengan waktu reaksi.

Hipotesis: Terdapat hubungan bermain FPG dengan waktu reaksi pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain studi potong lintang pada 42 mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan Angkatan 2018 dan 2019 yang diambil secara random sampling. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan *Attention Network Test* (ANT) secara online. Hasil diuji menggunakan tabel Chi kuadrat.

Hasil : Hasil penelitian ditemukan bahwa *odds ratio* (RO) yang didapat dari bermain *fast paced game* adalah 4,641 dan *relative risk* (RR) 3,841 (*p value* = 0,045). Dari hasil ini dapat diinterpretasikan menjadi orang yang bermain FPG memiliki 4,641 kali untuk memiliki waktu reaksi yang cepat (≤ 459) dibandingkan dengan orang yang tidak bermain FPG.

Kesimpulan : Terdapat hubungan bermakna antara bermain *fast paced game* dengan kecepatan waktu reaksi.

Kata kunci : Fast Paced Game, Waktu Reaksi



ABSTRACT

Background: Reflex is something that humans are born with to avoid danger. As in life reflexes are needed in the game to avoid game over. The number of people playing the game is increasing. In 2020 the number of internet users playing games is 3.5 billion and 100 million of them are Indonesian citizens. This increase was due to the Covid-19 virus pandemic which resulted in the emergence of a trend of working or studying at home. Several studies have been carried out, but it is very rare to do it in Indonesia, especially for students of the Faculty of Medicine, University of Pelita Harapan, Class of 2018 and 2019.

Aim: This study aims to determine whether there is a relationship between playing Fast Paced Game (FPG) and reaction time.

Hypothesis: There is a relation between playing FPG and reaction time in students of the Faculty of Medicine, University of Pelita Harapan.

Methods: This study used a cross-sectional study design on 42 students of the Faculty of Medicine, University of Pelita Harapan, batch 2018 and 2019 who were taken by random sampling. Data was collected by doing an online Attention Network Test (ANT). The results was analyzed using the Chi square table.

Results: The results showed that the odds ratio (RO) obtained from fast paced game was 4.641 and the relative risk (RR) was 3.841 (p value = 0.045). From these results it can be interpreted that people who play FPG have 4,641 times to have a fast reaction time (<459) compared to people who don't play FPG.

Conclusion: the relationship between fast paced games and reaction speed.

Keywords: Fast Paced Game, Reaction Time



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan- Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “HUBUNGAN BERMAIN *FAST PACED GAME* DENGAN WAKTU REAKSI PADA MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PELITA HARAPAN” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

- 1) Prof. Dr. Dr. dr. Eka Julianta Wahjoepramono, Sp.BS, Ph.D. selaku dekan Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.
- 2) Dr. dr. Allen Widysanto, Sp.P, CTTS, FAPSR, selaku ketua program studi kedokteran dan wakil dekan Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.
- 3) dr. Rhendy Wijayanto, M.Med.Ed, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
- 4) dr. Dwi Savitri Rivami, M.Sc., Ph.D., selaku dosen pembimbing statistik yang telah memberikan bimbingan statistik dan masukan kepada penulis.
- 5) dr. Jeremia Immanuel Siregar, Sp.PD, selaku ketua penguji tugas akhir yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, dan referensi kepada penulis.
- 6) Dr. dr. Shirley Ivonne Moningkey, M.Kes, selaku koodinator mata kuliah *Final Project* Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.
- 7) Veli Sungono, S.KM, MS, selaku dosen *Final Project* Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dan banyak memberikan masukan.
- 8) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

- 9) Staf karyawan Fakultas Kedokteran yang telah membantu penulis dalam kegiatan administratif.
- 10) Staf karyawan perpustakaan yang telah membantu penulis hingga lulus kuliah.
- 11) Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral, doa, dan kasih sayang.
- 12) Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, bantuan, dan dukungan secara moril maupun materil kepada penulis.
- 13) Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

