

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam berbagai aspek kehidupan, waktu adalah aset terpenting namun akurasi juga tidak kalah penting dari waktu itu sendiri.^[1] Contoh dari kepentingan waktu adalah refleks yang dimiliki oleh manusia sejak lahir dan dijalankan oleh sistem saraf pusat. Sejak lahir sampai dewasa manusia dapat terhindar dari bahaya yang mengancam seperti benda yang panas dan tajam.^[2] Contoh lain dari hal yang menggunakan refleks adalah saat bermain game, jika seseorang telat dalam membuat keputusan dalam sebuah game maka orang tersebut akan mengalami konsekuensi yang fatal seperti kematian dan harus mengulang.^[1]

Jika dilihat dari sejarahnya, Video game pertama diciptakan oleh fisikawan bernama William Higinbotham pada bulan Oktober tahun 1958. Video game yang diciptakan merupakan permainan tenis dengan grafik 2 dimensi. Setelah game tennis dimunculkan, perkembangan dari video game tenis, video game berkembang dan populer pada tahun 1970 dengan bentuk sebagai tenis meja.^[3] Pada tahun 1995, Sega yang merupakan perusahaan video game mengembangkan teknologi tiga dimensi yang memulai perkembangan dari game dengan tema aksi. Pada tahun 2005 dan 2006, perusahaan video game terkenal Xbox dan Sony mulai mengembangkan sistem video game untuk tv layar besar dan menggunakan sistem proses lebih cepat sehingga dapat ditambahkan rintangan yang lebih sulit dan beragam.^[4]

Sejak adanya perubahan pola hidup akibat pandemi Covid-19 dan adanya tren untuk bekerja dari rumah atau belajar di rumah yang dimulai sejak bulan Februari 2020, terdapat peningkatan jumlah pemain game

online di dunia dan di Indonesia. Sebanyak 3,5 miliar pengguna internet di dunia pada rentang usia 16-64 tahun bermain game dengan 69% dari pemain game lebih sering menggunakan handphone atau tablet dan 31% dari pemain game lebih memilih untuk menggunakan laptop, computer, dan serta konsol.^[5] Sementara itu data statistik yang diperoleh dari perusahaan game di Indonesia, pemain sudah meningkat menjadi 100 juta orang dan tidak sedikit diantaranya adalah perempuan.^[6]

Sudah banyak penelitian tentang bermain game dengan peningkatan respon kognitif atau kecepatan reaksi. Penelitian yang dilakukan lebih banyak dilakukan di daerah eropa dan amerika dengan sampel orang tua dan anak-anak.^[1] Penelitian dengan latar belakang ini jarang dilakukan di Indonesia terutama pada mahasiswa kedokteran sehingga perlu untuk diteliti lebih lanjut tentang hubungan bermain game dengan respon kognitif pada mahasiswa kedokteran di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Waktu merupakan esensi terpenting dalam kehidupan karena jika sudah terlewat maka tidak bisa diputar atau dikembalikan seperti sebelumnya. Dalam kehidupan manusia juga diperlukan membuat keputusan dalam hal yang darurat seperti pada Mahasiswa Kedokteran yang harus memiliki refleks visuo spasial yang cepat dan cekatan jika terjadi kegawat daruratan medis terutama jika mahasiswa kedokteran ada yang ingin mengambil spesialis bedah karena waktu untuk melakukan pembedahan sangatlah singkat dan tidak boleh melakukan kesalahan yang dapat menyebabkan hal yang fatal pada pasien.^[7] Maka dari itu penting untuk melakukan penelitian hubungan bermain game dengan waktu reaksi terutama mahasiswa kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Apakah ada hubungan dari bermain fast paced game terhadap waktu reaksi?

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah adanya hubungan fast paced game terhadap waktu reaksi.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan terhadap bermain fast paced game dengan waktu reaksi.

1.5.2. Manfaat Praktis

Memberikan pengetahuan dan kesadaran akan adanya hal positif yang dapat didapatkan dari bermain game selain untuk kesenangan dan hobi. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat sebagai panduan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.