

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game online* menjadi suatu mainan yang sangat populer di kalangan anak muda. Begitu banyaknya anak muda yang bermain *game online* sehingga hampir sebagian besar anak muda, merasa bahwa mereka juga harus bisa terlibat dalam *game online* agar dapat diterima teman sebaya mereka.<sup>1</sup> Pengguna internet di Indonesia menurut hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022 adalah sebanyak 77,02% yakni 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia. Hasil dari survei APJII menunjukkan bahwa *Game online* menempati posisi ke empat konten internet yang diakses oleh pengguna internet, yaitu sebanyak 14,23%.<sup>2</sup>

*Game online* dirancang sedemikian rupa sehingga membuat pemainnya tertarik dengan gambar dan suara yang realistis, serta cerita dan latar dari *game* yang hampir menyerupai kehidupan nyata. Pencipta *game* juga sengaja membuat alur cerita di *game* yang mudah dihafal tapi bersifat kompetitif sehingga menjadi suatu tantangan bagi pemain. Bahkan ada *game* yang dibuat untuk bisa melakukan transaksi uang secara virtual. Selain itu, pemain juga bisa memilih avatar yang mewakili diri mereka dalam *game* tersebut sehingga pemain bisa merasakan pengalaman mereka dalam *game* seperti di dunia nyata.

*Game online* menjadi sedemikian menarik minat pemain sehingga pemain menjadi senang dan duduk berjam-jam menghabiskan waktu bermain *game*.<sup>1</sup> Durasi bermain *game* selama  $\leq 3$  jam dapat dikatakan normal dan berlebihan jika  $> 3$  jam.<sup>3-6</sup> Hal ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada perilaku dan perkembangan anak. Ada begitu banyak dampak positif dan negatif yang dapat terjadi pada seorang pemain *game*. Salah satu dampak dari bermain *game online* adalah pengaruhnya terhadap *short term memory*. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mereka yang bermain *game* setelah belajar memiliki *short term memory* yang lebih buruk dibanding mereka yang setelah belajar membaca

buku. Namun, penelitian ini tidak menjelaskan secara khusus untuk *Short-term verbal memory* pada gamers tersebut.<sup>7</sup> Penelitian lain juga tidak begitu banyak mengenai dampak *game online* terhadap *Short-term verbal memory* sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan tes kemampuan verbal *short term memory* menggunakan alat *digit span test* yang merupakan tes neuropsikologis tertua dan paling banyak digunakan untuk *Short term verbal memory*.<sup>8</sup>

## 1.2 Rumusan Masalah

Pengguna *game online* yang cukup tinggi di Indonesia sejak perkembangan teknologi internet yang pesat, menimbulkan banyak dampak positif dan negatif, termasuk efeknya pada *short term memory*. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan hubungan bermain *game online* dengan *short term memory* yang buruk. Namun, belum ada penelitian yang mencari korelasi antara bermain *game* dengan durasi waktu tertentu dan dampaknya terhadap *short-term verbal memory*. Oleh karena itu peneliti ingin mencari tahu apakah terdapat Hubungan Durasi Bermain *Game online* terhadap *Short term verbal memory* menggunakan metode *Digit span test* pada Mahasiswa UPH 2021.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

- Apakah terdapat hubungan antara durasi bermain *game online* terhadap *Short term verbal memory*?
- Bagaimana tingkat *Short term verbal memory* pada mahasiswa UPH 2021?
- Berapa lama durasi bermain *game online* pada mahasiswa UPH 2021?

## 1.4 Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Umum

- Mengetahui hubungan durasi bermain *game online* dengan *Short term verbal memory* pada mahasiswa UPH 2021

### 1.4.2 Tujuan Khusus

- Mengetahui rerata durasi bermain *game online* per hari pada mahasiswa UPH 2021
- Mengetahui tingkat *Short term verbal memory* berdasarkan *digit span test* pada mahasiswa UPH 2021

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademik**

- Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan edukasi mengenai hubungan durasi bermain *game online* terhadap *Short term verbal memory*.
- Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai hubungan durasi bermain *game online* terhadap *Short term verbal memory*.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat menjadi informasi bagi seluruh kalangan masyarakat mengenai hubungan durasi bermain *game online* terhadap *Short term verbal memory*.

