

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang sangat pesat terutama dalam industri *game*, permainan berbasis internet saat ini menjadi bentuk aktivitas rekreasi yang paling dominan dan populer sejak dua dekade terakhir.<sup>1,2,3</sup> Survei yang dilakukan *Entertainment Software Association* (ESA) pada tahun 2020 di Amerika menunjukkan sebanyak 54% penduduk dewasa dan 70% penduduk dibawah usia 18 tahun bermain *game* secara reguler.<sup>4</sup> Di Eropa diperkirakan 48% penduduk bermain *game*. *Interactive Software Federation of Europe* melaporkan sebanyak 51% penduduk di negara tersebut bermain *game* dengan rata-rata waktu 8,6 jam per minggu.<sup>5</sup> Survei nasional yang dilakukan di Korea pada tahun 2016 melaporkan sebanyak 67,9% penduduk usia 10 – 65 tahun bermain *game*.<sup>6</sup> Situasi serupa ditemukan di China, pemain *game online* aktif di negara tersebut pada tahun yang sama diperkirakan mencapai 417 juta penduduk atau 57% dari total penduduk.<sup>7</sup> Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa terdapat 171,17 juta penduduk Indonesia yang menggunakan internet dan dari jumlah tersebut, bermain *game online* menduduki peringkat penggunaan kedua tertinggi yaitu 17,1%.<sup>8</sup>

Angka aktivitas bermain *game online* ini diperkirakan terus meningkat, terutama ketika pandemi COVID-19 berlangsung dengan kebijakan karantina. *Verizon* sebagai salah satu penyedia layanan komunikasi di Amerika melaporkan peningkatan aktivitas bermain *game online* hingga 75%.<sup>9</sup> *Paytm First Games*

sebagai *platform game online mobile* di India menunjukkan adanya peningkatan jumlah pengguna baru mencapai 200% atau 75.000 pengguna.<sup>10</sup>

Bermain *game online* merupakan aktivitas yang menyenangkan dan memberikan hiburan. Akan tetapi, muncul kekhawatiran bahwa permainan ini berpotensi berkembang menjadi bentuk kecanduan atau yang dikenal sebagai *internet gaming disorder* hingga menimbulkan berbagai efek negatif yang merugikan secara psikologis, sosial maupun fisik.<sup>1,11,12</sup> Setelah meninjau lebih dari 250 studi, pada tahun 2013, *American Psychiatric Association* mengakui *internet gaming disorder* (IGD) sebagai gangguan mental dalam klasifikasi *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5).<sup>13,14,15</sup> Dalam kategori tersebut, IGD didefinisikan sebagai perilaku penggunaan internet untuk bermain *game*, umumnya dengan orang lain yang persisten dan berulang sehingga menyebabkan gangguan atau *distress* yang signifikan dalam 12 bulan terakhir.<sup>13,15,16</sup> Selanjutnya dampak negatif dari permainan ini juga diakui *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2018 dengan memasukkan kategori IGD dalam Revisi ke-11 *International Classification of Disease* (ICD-11).<sup>17</sup>

IGD telah menjadi masalah kesehatan masyarakat yang signifikan, terutama di negara Asia.<sup>1,14,18</sup> Prevalensi IGD sangat bervariasi bergantung pada metode, instrumen penelitian serta nilai *cut off* yang digunakan.<sup>18,19</sup> Studi meta-analisis terbaru yang dilakukan Darvesh *et al.* pada 160 studi IGD menunjukkan bahwa prevalensi gangguan ini pada populasi umum bervariasi antara 0,21–57,50%.<sup>14</sup> Studi meta-analisis Chia *et al.* di negara Asia Tenggara menunjukkan prevalensi

gangguan ini adalah 10,1%.<sup>18</sup> Studi yang dilakukan Jap *et al.* menunjukkan prevalensi adiksi *game online* di Indonesia adalah 10,5%.<sup>20</sup>

Salah satu dampak IGD yang memerlukan perhatian serius adalah penurunan prestasi belajar.<sup>11,21,22</sup> Akibat adanya preokupasi terhadap *game online*, sebagian besar mahasiswa mengeluhkan penurunan konsentrasi saat kelas berlangsung yang berdampak pada performa akademik.<sup>23,24</sup> Studi Weaver *et al* pada 193 mahasiswa menunjukkan terdapat hubungan bermakna antara penggunaan *video game* terhadap indeks prestasi dengan penurunan sebesar 0,19 dari skala 4.<sup>25</sup> Studi yang dilakukan Hawi *et al.* di Lebanon menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara IGD terhadap performa akademik dan gangguan tidur.<sup>26</sup> Studi yang dilakukan Brunborg *et al.*<sup>27</sup> dan Wang *et al.*<sup>28</sup> juga menunjukkan hasil serupa.

Mahasiswa kedokteran melewati berbagai ujian, tugas serta penelitian yang penuh tekanan. Akibat hal ini, banyak mahasiswa menghabiskan waktu bermain *game online* untuk untuk mengurangi stres. Studi yang dilakukan Singh *et al.* menunjukkan prevalensi IGD pada mahasiswa kedokteran di India adalah 3,6%.<sup>29</sup> Studi lainnya oleh Aggarwal dan Pandian menunjukkan bahwa prevalensi IGD pada mahasiswa kedokteran dan kedokteran gigi di negara yang sama adalah 9%. Studi ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami IGD (66,7%) lebih sering bermain *game* saat kelas berlangsung ( $P = 0,036$ ) dan cenderung untuk melewatkan kelas untuk melanjutkan permainan (22,5 VS 2,5 %,  $p < 0,001$ ).<sup>30</sup> Sebaliknya studi yang Mohamud *et al.*<sup>31</sup> di Saudi Arabia dan Kurnianingish *et al.*<sup>32</sup>

di Indonesia tidak menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Dengan adanya pandemi COVID-19 yang mengakibatkan aktivitas bermain game *online* terus meningkat dan tingginya angka IGD terutama pada usia remaja serta adanya penelitian yang bertentangan pada jurnal terkait mengenai hal tersebut diatas menjadi alasan bagi penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh *internet gaming disorder* terhadap indeks prestasi kumulatif mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Internet gaming disorder (IGD) telah menjadi masalah kesehatan global yang memerlukan perhatian. Khususnya pada mahasiswa kedokteran, saat ini banyak mahasiswa kedokteran yang menjadikan game online sebagai aktivitas yang dominan dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak pada penurunan prestasi belajar. Tingginya angka IGD terutama pada remaja serta adanya hasil penelitian yang bertentangan mengenai hubungan IGD terhadap performa akademik menjadi alasan bagi penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh internet gaming disorder terhadap indeks prestasi kumulatif pada mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

- Apakah terdapat pengaruh antara *internet gaming disorder* (IGD) terhadap indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan?

### 1.4 Tujuan

#### 1.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh *internet gaming disorder* (IGD) terhadap indeks prestasi mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan

#### 1.4.2 Tujuan Khusus

- Mengetahui gambaran perilaku bermain *game online* pada mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan
- Mengetahui prevalensi *internet gaming disorder* (IGD) pada mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan
- Mengetahui gambaran indeks prestasi kumulatif mahasiswa preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Akademis

- Memberikan informasi mengenai *internet gaming disorder* serta hubungannya dengan indeks prestasi akademik yang dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya
- Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai *internet gaming disorder* serta hubungannya dengan indeks prestasi

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- Memberikan informasi mengenai prevalensi *internet gaming disorder* serta hubungannya dengan indeks prestasi akademik, yang dapat digunakan oleh mahasiswa, orang tua dan dosen dalam mempertimbangkan dampak negatif bermain *game online*.
- Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan edukasi bagi yang ingin mengetahui hubungan *internet gaming disorder* dengan indeks prestasi kumulatif pada mahasiswa kedokteran.