

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

COVID-19 adalah penyakit menular yang baru ditemukan disebabkan oleh jenis *Coronavirus* yang baru. Wabah penyakit ini bermula pada bulan Desember tahun 2019 di daerah Wuhan, Cina ¹. COVID-19 memiliki daya penularan yang sangat tinggi. Penyakit ini telah menyebar ke berbagai negara dan menyebabkan pandemi global ². Orang yang terinfeksi COVID-19 memiliki berbagai variasi gejala dari sakit ringan sampai berat ³. Hal ini memaksa pemerintah di berbagai negara melakukan berbagai upaya pencegahan guna menekan angka infeksi dari COVID-19 ⁴.

Beberapa keseharian masyarakat yang baru setelah adanya pandemi ini adalah bermain *game* untuk memiliki rasa tenang dan berinteraksi secara daring untuk menghilangkan rasa sepi ⁵. Saat ini, pendapatan dunia hiburan *video game* mengalami peningkatan dalam penjualannya dan di beberapa negara terlihat terdapat peningkatan 20%-45% dari durasi bermain *game* ⁶. Walaupun terdapat manfaat dari bermain *game*, terdapat kemungkinan untuk menjadi suatu kecanduan. Hal ini tentu dapat memberikan efek yang negatif terhadap banyak area psikologis ⁷. Stres mengacu pada sebuah proses pertukaran antara suatu organisme dengan lingkungannya yang dapat menyebabkan terganggunya proses homeostasis . Stres yang berkepanjangan dapat menyebabkan penyakit mental ⁸. Pengendalian stres dinilai sangat penting. Hal ini dikarenakan stres bisa

menjadi faktor yang memicu atau memperparah untuk berbagai penyakit dan kondisi patologis lainnya⁹.

Pada masa pandemi ini, COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik tetapi juga terhadap kesehatan mental¹. Pada masa sebelum pandemi, WHO memasukkan kecanduan bermain *game online* sebagai penyakit pada 11th *Revision of the International Classification of Disease (ICD-11)*¹⁰. Dalam beberapa studi, ditemukan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan beberapa gejala psikiatri seperti kurangnya atensi, depresi, kecemasan, dan gejala psikosomatik^{11,12}. Saat ini kecanduan *game online* memiliki prevalensi 0.7%-27.5% dan telah menjadi masalah kesehatan umum terutama di negara Asia^{13,14}.

Bermain *game online* menjadi “*Negative Escapism*” bagi 66.7% orang yang kecanduan dengan maksud untuk menghindari stres¹⁵. Dikarenakan masih kurangnya pengetahuan antara hubungan bermain *game* dengan stres maka dari itu timbul keinginan untuk meneliti topik ini lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah kecanduan *game online* berdampak baik atau buruk terhadap stres mahasiswa pra-klinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan pada masa pandemi COVID-19 ini?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kecanduan *game online* berdampak baik atau buruk terhadap stres pada masa pandemi ini.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a) Mengetahui tingkat kecanduan *game online* mahasiswa FK UPH.
- b) Mengetahui tingkat stres mahasiswa FK UPH.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan untuk pihak Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan untuk memberikan himbauan mengenai bermain *game*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan bagi masyarakat atau fakultas lainnya untuk memiliki jam bermain *game* yang optimal.