

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia milenial semakin hari semakin berkembang, terutama dalam bidang *internet gaming*. Di Indonesia, orang tua mulai memperhatikan perubahan perilaku dari anaknya, mulai dari yang masih anak-anak hingga dewasa. Perubahan perilaku yang menjadi pusat perhatian orang tua terhadap anak disebabkan oleh kecanduan bermain *game online*. Tidak hanya pada anak-anak saja yang terkena wabah kecanduan *game online*, tetapi remaja dan dewasa pun juga dapat mengalami kecanduan bermain *game online*. Masalah ini pun menjadi perdebatan bagi peneliti, apakah kecanduan bermain *game online* adalah sebuah gangguan pada anak atau hanya sekedar krisis moral.¹ Namun, kecanduan *game online* dapat menjadi ke tahap selanjutnya yaitu *Internet Gaming Disorder*.

Internet Gaming Disorder atau gangguan akibat permainan internet, telah diusulkan ke dalam ICD-11 WHO (*International Classification of Disease*) dan DSM-5 *American Psychiatry Association (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder)* sebagai gangguan kejiwaan yang baru. *Internet Gaming Disorder* didefinisikan oleh WHO sebagai pola perilaku permainan (*gaming behaviour*) yang ditandai oleh gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan dan keutamaan untuk bermain *game* di atas kegiatan lain, minat dan aktivitas harian

lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif.²

American Psychiatric Association telah mengajukan 9 kriteria diagnostik sebagai tolok ukur di dalam DSM-5 untuk mendiagnosis *Internet Gaming Disorder* dan kriteria-kriteria tersebut adalah sebagai berikut: (A) keasyikan bermain *game* (*preoccupation*); (B) perasaan cemas atau kurang enak ketika tidak bermain *game* (*withdrawal*); (C) mengambil lebih banyak waktu untuk memuaskan hasrat bermain *game* (*tolerance*); (D) kesulitan untuk mengurangi atau keluar dari kebiasaan bermain *game* (*inability to reduce playing*); (E) kurangnya ketertarikan atau tidak mampu melakukan aktivitas lain di luar bermain *game* (*give up other activities*); (F) terus bermain meskipun ada masalah (*continue despite problems*); (G) membohongi anggota keluarga atau orang lain mengenai jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game* (*deceive*); (H) bermain *game* untuk meredakan suasana hati yang negatif seperti keputusasaan dan perasaan bersalah (*escape mood*); (I) risiko, membahayakan atau kehilangan pekerjaan atau hubungan karena bermain (*risk*).^{1,3} Jika penderita memenuhi 4 atau lebih gejala yang ada di atas, dengan latar belakang telah bermain *game* selama 12 bulan atau lebih disertai dengan adanya kesulitan untuk berhenti (*distress*), maka penderita dapat dikatakan mengidap gangguan permainan internet.² Tetapi tidak semua kasus kecanduan *internet gaming* berlanjut pada kondisi gangguan permainan internet. Kecanduan bermain permainan internet

tentu dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memicu terjadinya kondisi tersebut dan akan memberi dampak yang berbeda-beda pada penderita kecanduan *game*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

“Bagaimana pengaruh kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi kualitas belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran UKI dalam menjalankan pendidikan kedokterannya?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui dampak dari pengaruh kecanduan bermain *game online* terhadap kualitas belajar pada mahasiswa Fakultas Kedokteran UKI angkatan 2015-2017.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui durasi mahasiswa bermain *game online*.
- b. Mengetahui jumlah waktu yang digunakan untuk belajar materi kedokteran.

1.4 Hipotesis

- H_a = Adanya hubungan antara kecanduan bermain *game* dengan kualitas belajar mahasiswa FK UKI angkatan 2015-2017.
- H_o = Tidak adanya hubungan antara kecanduan bermain *game* dengan kualitas belajar mahasiswa FK UKI angkatan 2015-2017.