

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online* (Febriandari, et al, 2016).

Pertama kali *game online* hadir pada tahun 1960 dimana *game online* ini dimainkan hanya untuk dua orang saja dalam satu ruangan yang sama, namun pada tahun 1970 muncul jaringan komputer yang berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet dimana kemampuannya lebih besar, sehingga permainan ini bisa dimainkan lebih banyak lagi dan tidak dalam ruangan yang sama. *Game online* ini merupakan permainan modern yang dirancang sedemikian rupa untuk masa sekarang dan peminatnya juga dimulai dari anak-anak, remaja sampai usia dewasa (Angela, 2013).

Beragamnya jenis *game online* dan biaya sewa yang relatif terjangkau, membuat pemain tertarik untuk bermain *game online*. Pemain *game online* tersebut tidak mengenal usia maupun jenis kelamin. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti bermain namun tidak berhasil (Theresia, 2012).

Sebuah survei yang diselenggarakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari total populasi masyarakat Indonesia. Dan pada tahun 2013 angka itu diprediksi naik sekitar 30 persen menjadi 82 juta pengguna dan terus tumbuh menjadi 107 juta pada 2014

dan 139 juta atau 50 persen total populasi pada 2015. Ketua Umum APJII Sammy Pangerapan menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan kedelapan di seluruh dunia (Rachmawati, 2015).

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi video game di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Dampak jangka panjang sangat besar dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Ridwan, 2015).

Pada era globalisasi dan perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat tampaknya menjadi penyebab meningkatnya penggunaan media elektronik oleh masyarakat dalam beberapa dekade terakhir. Pada Juni 2012 didapati pengguna internet di dunia mencapai sekitar 2,4 miliar orang, di Asia khususnya, mencapai sekitar 1,1 miliar orang dan di Indonesia terlihat adanya peningkatan dari 2 juta orang pada tahun 2000 menjadi 55 juta orang pada tahun 2012 (*Internet World Stats*, 2012). *Broadcasting Board of Governors* (BBG) dan Gallup pada tahun 2012 mendapati 8 dari 10 orang Indonesia (81,0%) menggunakan *handphone* dan mayoritas penduduk Indonesia (95,9%) menggunakan televisi minimal satu kali dalam seminggu (Potter & Perry, 2011).

Penggunaan *Game online* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan yang diakibatkan oleh pola tidur yang tidak teratur berdasarkan hasil penelitian dari Widyastuti tahun 2012. Penelitian yang dilakukan oleh Penjaitan pada tahun 2014 pada anak SD kelas V dan VI menyatakan bahwa frekuensi bermain game online berpengaruh terhadap kualitas tidur dengan hasil 25 responden (50%) mempunyai kualitas tidur yang buruk dengan frekuensi bermain game online yang rendah, 16 responden (32%) memiliki kualitas tidur yang baik dengan frekuensi bermain *Game online* yang rendah, serta 6 responden (12%) dengan frekuensi bermain *Game online* sedang memiliki kualitas tidur yang buruk (Candra, 2016).

Kecanduan bermain *Game online* didefinisikan sebagai sikap berlebihan dalam penggunaan komputer dan video game sehingga para pemainnya tidak bisa mengendalikan sikap yang berlebihan tersebut, yang berdampak pada masalah sosial, emosional. Kecanduan *game online* memiliki konsekuensi yang besar karena remaja akan melupakan tidur, makan, istirahat, dan bergaul dengan temannya di dunia nyata. Bermain *Game online* akan menguras tenaga dan memakan waktu sehingga pemain akan mengabaikan kesehatannya sendiri (Nesha, et all, 2018).

Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian ini guna mengetahui Perbandingan Skor Kecanduan *Game Online* antara Kelompok dan Kualitas Tidur baik dan Buruk pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan kecanduan bermain *Game online* dengan kualitas tidur mahasiswa Fakultas Kedokteran UISU.

## **1.3 Tujuan Penulisan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kualitas tidur mahasiswa fakultas kedokteran UISU.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui berapa banyak mahasiswa Fakultas Kedokteran UISU yang kecanduan dan yang tidak kecanduan dengan *game online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana kualitas tidur pada mahasiswa fakultas kedokteran UISU.
3. Untuk mengetahui frekuensi (lama) menggunakan *game online*.

#### **1.4 Manfaat penelitian**

**a. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan peneliti mengenai hubungan yang di timbulkan oleh *Game online* dengan kualitas tidur mahasiswa.

**b. Bagi Universitas Islam Sumatera Utara**

Untuk membantu dalam bentuk informasi mengenai hubungan *Game online* dengan kualitas tidur mahasiswa.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan dapat digunakan sebagai data dasar dan bahan acuan dalam penelitian serupa selanjutnya.

**d. Bagi Masyarakat**

Diharapkan dengan hasil penelitian ini masyarakat dapat mengetahui dampak dan pengaruh *game online* dengan kualitas tidur mahasiswa.