

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sudah sejak lama sejak *video game* pertama kali dibuat dan dipasarkan dan sejak saat itu *video game* menjadi favorit bagi banyak orang.<sup>1</sup> Penjualan *video game* di seluruh dunia mencapai 20 juta dolar Amerika pada tahun 2000 dan lebih dari 100 juta *Gameboy* dan 75 juta *Playstation* terjual pada tahun yang sama. Rata-rata anak dan remaja di Amerika Serikat bermain *video game* tujuh jam setiap minggunya. Pada penelitian lebih lanjut, remaja perempuan bermain *video game* rata-rata lima jam per minggu dan remaja laki-laki bermain tiga belas jam per minggunya.<sup>2</sup>

Beberapa penelitian telah dilakukan dan menunjukkan bahwa *video game* mempunyai efek negatif bagi para pemainnya. Penelitian Gentile menunjukkan adanya perilaku agresif dari anak-anak dan remaja yang bermain *video game*. Efek negatif lainnya yaitu penurunan nilai pada remaja yang menghabiskan uangnya untuk bermain *video game*. Prestasi di sekolah juga merupakan aspek yang mengalami penurunan bagi anak yang lebih sering bermain *video game*.<sup>2</sup>

Penelitian lain menunjukkan bahwa *video game* memberikan hal-hal positif bagi para pemainnya. Seseorang yang rutin bermain *video game* dalam durasi yang tepat memiliki keuntungan dalam bentuk dapat memahami cara

kerja benda dengan lebih cepat. Manfaat lainnya adalah meningkatkan kemampuan spasial dan temporal dan menangkap informasi visual lebih cepat. Seseorang tersebut juga dapat melakukan berbagai hal pada waktu bersamaan dengan lebih baik.<sup>1</sup>

Kuhlman dan Beitel mengemukakan bahwa pemain *video game* memiliki kemampuan lebih untuk memberikan respon terhadap rangsang. Anak-anak yang bermain *video game* juga memiliki respon lebih cepat dibanding anak-anak yang tidak bermain *video game*.<sup>1</sup> Terdapat pula penelitian yang menunjukkan bahwa bermain *video game* genre aksi dapat menurunkan waktu reaksi tanpa mengurangi aspek akurasi.<sup>3</sup> Tempo yang cepat dari game genre aksi akan memberikan waktu reaksi yang cepat bagi para pemainnya.<sup>3</sup> *Video game* dengan genre aksi akan meningkatkan sensitivitas pada rangsang visual.<sup>4</sup> Bermain *video game* genre aksi memungkinkan pemainnya untuk memberikan respon tepat dan mengabaikan distraksi dalam prosesnya.<sup>5</sup>

*First person shooter* merupakan bagian dari *video game* genre aksi. *Game* tipe *first person shooter* akan memberikan berbagai macam situasi permainan, *setting* tempat yang berbeda-beda, serta munculnya musuh pada waktu dan tempat yang tidak terduga. Hal ini akan menimbulkan perubahan warna dan kontras pada layar, juga banyak perubahan gerak yang terjadi di dalam *game* tersebut yang akan meningkatkan kemampuan menangkap

informasi dengan cepat, serta waktu reaksi untuk menanggapi berbagai informasi yang ada pada pemain *game* tipe *first person shooter* ini.<sup>6</sup>

Belum ada penelitian mengenai pengaruh bermain *video game* tipe *first person shooter* terhadap waktu reaksi, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh bermain *video game first person shooter* terhadap waktu reaksi menggunakan metode *ruler drop test*.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Apakah ada pengaruh bermain *video game first person shooter* terhadap waktu reaksi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui apakah ada pengaruh bermain *video game first person shooter* terhadap waktu reaksi.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui waktu reaksi sebelum dan sesudah bermain *video game first person shooter*.
- b. Membuktikan manfaat bermain *video game first person shooter*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bidang pengetahuan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai pengaruh bermain *video game first person shooter* terhadap waktu reaksi.

### **1.4.2 Bidang pelayanan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi masyarakat berapa lama waktu ideal untuk bermain *video game*.

### **1.4.3 Bidang penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

## 1.5 Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. Daftar Penelitian Sebelumnya

Judul	Peneliti	Metodologi	Hasil
<i>Action video game modifies visual selective attention</i>	Shawn Green dan Daphne Bavelier	Eksperimental Jumlah sampel: 54 Variabel Bebas: Pengalaman Bermain <i>Video game</i> Aksi	Orang yang mempunyai pengalaman bermain <i>video game</i> aksi memiliki atensi selektif visual yang lebih baik dibandingkan seseorang yang bukan pemain <i>video game</i> . Pemain <i>video game</i> juga cenderung memiliki koordinasi visual dan motorik yang lebih baik
Nature.2003 ;423:534-537. <sup>7</sup>		Variabel Terikat: Atensi selektif visual	
<i>The Impact of Video games on Training Surgeons in the 21<sup>st</sup> Century</i>	James C Rosser	<i>Cross sectional</i> Jumlah sampel: 33 residen bedah Variabel bebas: Pengalaman Bermain <i>Video game</i> aksi	Terdapat korelasi yang bermakna antara keahlian bermain <i>video game</i> dengan keahlian bedah laparoscopi. <i>Video game</i> dapat menjadi program latihan dokter bedah untuk membantu meningkatkan keahlian bedah laparoscopi dan menjahit.
Archives of Surgery. 2007;142(2):181-186. <sup>8</sup>		Variabel terikat: Keahlian melakukan laparoscopi dan penjahitan	

Penelitian ini berbeda dengan penelitian di atas karena tempat, waktu, dan variabel penelitian yang berbeda. Pada penelitian ini akan dinilai pengaruh bermain *video game first person shooter* terhadap waktu reaksi.