

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Data terbaru yang dirilis oleh *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* pada tahun 2015 menunjukkan peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia dari 71,2 juta pengguna di tahun 2013 menjadi 88,1 juta pengguna. Hasil survei juga menunjukkan bahwa 85% pengguna internet di Indonesia mengakses menggunakan *smartphone*.¹ Berdasarkan laporan riset dari *Mobo Market* pada Agustus 2015, *game* merupakan konten yang paling banyak diunduh oleh pengguna *smartphone* di Indonesia dengan persentase mencapai 43,71%.. *Video game endless running* menduduki peringkat kedua sebagai *video game* yang paling banyak diunduh oleh pengguna *smartphone* di Indonesia.²

Video game endless running adalah suatu *platform game* subkategori *handheld* yang bisa dimainkan hanya dengan sekali sentuh seperti pada *smartphone* dan *iPhone*. Pada *video game* ini terdapat karakter pemain yang akan bergerak secara berkelanjutan dimana pemain dapat mengontrol karakter untuk melompat, menghindari objek, menyerang, atau melakukan aksi lainnya untuk mengumpulkan objek seperti koin. Contoh *endless running game* antara

lain “*Temple Run 2*”, “*Subway Surfers*”, “*Despicable Me: Minion Rush*”, dan “*Sonic Dash*”.³

Masyarakat dewasa ini masih cenderung menganggap bermain *video game* sebagai suatu hal yang berdampak negatif. Hal ini memang telah dibuktikan di dalam berbagai penelitian bahwa *video game* memiliki dampak buruk yaitu kurangnya aktivitas, kekerasan, kurangnya kemampuan bersosialisasi, dan menurunnya empati.^{4,5}

Namun di balik dampak negatifnya, *video game* juga memberikan dampak positif. Berbagai penelitian telah dilakukan mengenai pengaruh *video game* terhadap fungsi kognitif. Penelitian belah lintang yang telah dilakukan oleh Green dan Bavelier pada tahun 2009 menunjukkan peningkatan fungsi atensi pada subjek yang bermain *action video game* yang diukur menggunakan *Attention Network Test*. Atensi adalah suatu proses kognitif yang secara selektif berfokus pada suatu objek utama sementara objek pengganggu diabaikan.⁶ Atensi sangat berguna dalam proses belajar. Groover menyebutkan bahwa faktor yang memengaruhi persepsi dan ingatan adalah atensi. Penelitian sebelumnya oleh Strahler membuktikan bahwa terjadi peningkatan fungsi kognitif terutama atensi pada anak yang sehat maupun anak yang menderita *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) setelah diberikan intervensi berupa latihan *video game*.⁷

Dari berbagai subgenre *action video game*, *first person shooter* dan *third person shooter game* merupakan genre yang paling banyak diteliti dan

menunjukkan peningkatan atensi dan fungsi kognitif yang lain.⁸ Belum banyak penelitian tentang subgenre *action video game* yang lain terhadap peningkatan fungsi kognitif, sementara itu *endless running* termasuk game yang bergerak dengan cepat yang memerlukan atensi selektif, koordinasi sensorik motorik, dan kecepatan reaksi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh bermain *video game* jenis *endless running* terhadap peningkatan atensi.

Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa bermain *video game* menggunakan *smartphone* juga memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan atensi yang berguna dalam proses belajar, sehingga dapat menjadi masukan bagi orang tua untuk tidak memandang bermain *mobile game* dari sisi negatifnya saja.

1.2 Permasalahan Penelitian

Apakah bermain *video game* tipe *endless running* dapat meningkatkan atensi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah bermain *video game* tipe *endless running* dapat meningkatkan atensi.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk membandingkan atensi sebelum dan sesudah bermain *video game* tipe *endless running*.

- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan selisih atensi antara subjek yang bermain *video game* tipe *endless running* dengan subjek yang tidak bermain *video game endless running*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bidang Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang peningkatan atensi setelah bermain *video game* tipe *endless running*.

1.4.2 Bidang Pelayanan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi manfaat dan nilai positif bermain *video game endless running* terhadap atensi kepada masyarakat.

1.4.3 Bidang Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1. Daftar Penelitian Sebelumnya

No	Pengarang/ Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
1	M.W.G. Dye, C.S. Green, D. Bavelier. 2009. <i>The Development of Attention Skills in Action Video Game Players.</i> ⁶	Belah lintang Jumlah sampel : 131 Variabel Bebas : Pengalaman bermain <i>action video game</i> Variabel Tergantung : Atensi	Hasil pengukuran atensi menggunakan <i>Attention Network Test</i> menyatakan subjek yang memiliki pengalaman bermain <i>action video game</i> memiliki atensi yaitu fungsi <i>orienting</i> dan <i>executive</i> yang lebih baik dibandingkan subjek yang belum memiliki pengalaman bermain <i>action video game</i>
2	Jyoti Mishra, Marla Zinni, Daphne Bavelier, Steven A. Hillyard. 2011. <i>Neural Basis of Superior Performance of Action Video Game Players in an Attention Demanding Task.</i> ⁹	Belah lintang Jumlah sampel : 41 Variabel Bebas : Pengalaman bermain <i>action video game</i> Variabel Tergantung : Performa dalam menjalankan tugas yang membutuhkan atensi	Subjek yang memiliki pengalaman bermain <i>action video game</i> mampu mendeteksi target yang muncul secepat kilat dalam lapangan pandang sentral dan perifer lebih cepat dan akurat dibandingkan subjek yang belum memiliki pengalaman bermain <i>action video game</i>
3	Adam C. Oei, Michael D. Patterson. 2013. <i>Enhancing Cognition with Video Games : A Multiple Game Training Study.</i> ¹⁰	<i>True experimental comparison group pre-test and post-test design</i> Jumlah sampel : 75 Variabel Bebas : Bermain video game Variabel Tergantung : Kognisi	Subjek yang bermain <i>video game</i> jenis <i>action</i> memiliki <i>attentional blink</i> , <i>cognitive control</i> , dan <i>visuospatial attention</i> yang lebih baik dibandingkan dengan subjek yang bermain <i>video game non-action</i>

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya :

- a. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian belah lintang untuk membandingkan atensi antara subjek yang memiliki pengalaman bermain *action video game* dan subjek yang tidak memiliki pengalaman bermain *action video game*.
- b. *Video game* yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah tipe *first person shooter* dan *third person shooter*, sedangkan penelitian ini menggunakan *video game* tipe *endless running*.