

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era industri 4.0, internet memainkan peran vital dalam penyebaran informasi, termasuk di bidang kesehatan, sosial, dan pendidikan (Dewi, dkk., 2018). Pengguna internet meningkat drastis setiap tahun, dengan video game online menjadi salah satu pendorong utama (Sanjaya, 2020; ITU, 2021). Di Amerika Serikat, 88% anak dan remaja usia 8-18 tahun serta sekitar 160 juta orang dewasa bermain *game online* (APA, 2023; Petry dkk., 2015). Tingginya angka pengguna game mendorong APA memasukkan Internet Gaming Disorder (IGD) dalam DSM-V sebagai "Condition for Further Study," mengingat dampak negatif medis dan psikososial dari adiksi game (Petry, dkk., 2015).

Pada 2019, pemain video game di Indonesia melebihi 100 juta, naik dari 90 juta pada 2018, dipicu oleh pandemi COVID-19 (Khidhir, 2019; Statista, 2020). Video game memberikan umpan balik visual dan auditori, bermanfaat dalam terapi anak ADHD dan lansia, namun juga menyebabkan adiksi terutama pada remaja dan dewasa awal (Carras, 2018; Yulita & Mulyono, 2022; Su, dkk., 2020; Aziz, dkk., 2021). Dewasa awal (18-25 tahun) adalah masa krusial untuk membangun jati diri, dengan risiko tinggi adiksi pornografi, narkoba, dan internet (Starosta dkk., 2019; Doshi, dkk., 2019).

Memasuki usia dewasa muda merupakan waktu bagi seseorang membangun dan mendapatkan jati diri mereka. Banyak risiko yang terjadi pada

masa eksplorasi dewasa muda ini, seperti adiksi pada pornografi, terjerat narkoba, hingga adiksi pada internet dan *video game* (Starosta dkk., 2019). Menurut penelitian Doshi, dkk. (2019) adiksi terhadap video game dengan adiksi terhadap pornografi memiliki prevalensi yang sama besar dan memiliki dampak negatif yang sama buruknya.

*Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan salah satu gangguan adiksi yang bersifat gangguan tanpa zat adiktif (*non-substance-related*). IGD merupakan adiksi pada *video game* atau semua jenis *game online* yang menyebabkan seseorang mengalami gangguan secara psikologis, termasuk kecemasan (American Psychiatric Association, 2013). IGD ditetapkan sebagai gangguan yang bersifat jangka panjang, repetitif, dan dapat mengganggu aktivitas sehari-hari. Hal ini terjadi karena IGD menurunkan produktivitas individu secara signifikan (Nasution, dkk., 2019).

Penelitian Chia (2020) menyatakan bahwa prevalensi pengguna internet yang terkena *gaming disorder* di Asia Tenggara cukup tinggi, yaitu berada pada angka 10,1%. Adiksi dalam bermain *video game* berkaitan dengan perubahan aktivasi dopamin (Ariatama, 2019). Dopamin adalah neurotransmitter yang salah satunya fungsinya adalah sebagai *reward system* bagi tubuh kita. *Video game* dapat menstimulasi dopamin karena konten yang disajikan dapat memicu kesenangan dan euforia dalam diri pemain (Wise, dkk., 2020). Dalam kondisi adiksi atau ketergantungan, kesehatan jiwa seseorang dapat terganggu (Gros, dkk. 2019).

Mahasiswa Fakultas Kedokteran memiliki tingkat stres yang cukup tinggi yaitu sekitar 62% (Thristy dkk, 2020). Oleh karena itu, *game online* menjadi salah satu pilihan sebagai mekanisme *coping* untuk menghilangkan stres bagi mahasiswa Fakultas Kedokteran (Chiang, dkk., 2022). Namun, jika mekanisme *coping* ini dilakukan secara berlebihan maka dapat memberikan dampak negatif, seperti sulit untuk berhenti bermain sehingga dapat menurunkan produktivitas mahasiswa. Kecemasan yang dirasakan tidak hanya karena sulit untuk lepas dari *game online*, akan tetapi juga karena takut akan menurunnya prestasi mereka, hal ini dapat terjadi karena tingkat kecemasan pada mahasiswa kedokteran lebih tinggi daripada fakultas lainnya dikarenakan beban yang tinggi dan waktu pendidikan yang lebih lama (Vidini, 2024). Efek negatif dari *game online* sering diabaikan, sehingga tidak ada tindakan preventif untuk menghindari dampak yang ditimbulkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fazeli, dkk. (2020) sudah meneliti hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dengan kecemasan dengan hasil korelasi positif, akan tetapi penelitian tersebut dilakukan pada remaja usia 13-18 tahun. Sebuah Penelitian yang dilakukan oleh Wong, dkk. (2020) juga menunjukkan hasil positif antara *Internet Gaming Disorder* dengan Kecemasan pada populasi dewasa awal, tetapi pada penelitian tersebut sampel yang digunakan adalah mahasiswa dewasa muda secara umum. Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Siste, dkk. (2021) sudah meneliti tentang hubungan *Internet Gaming Disorder* terhadap temperamen, dan *psychopathology* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran di Jakarta, akan tetapi

belum meneliti secara spesifik tentang kecemasan yang dialami oleh mahasiswa itu sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan gambaran hubungan *Internet Gaming Disorder* terhadap kecemasan yang dimiliki oleh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas muhammadiyah malang?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD) dengan kecemasan pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas muhammadiyah malang.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

1. Mengetahui frekuensi bermain mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang yang mengalami *Internet Gaming Disorder* (IGD).
2. Mengetahui sebaran mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang yang mengalami *Internet Gaming Disorder* (IGD).
3. Mengetahui sebaran mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang yang mengalami kecemasan akibat *Internet Gaming Disorder* (IGD).

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Akademis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah terkait dengan pengaruh *Internet Gaming Disorder (IGD)* terhadap kecemasan pada mahasiswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk peneliti selanjutnya.

### **1.4.2. Manfaat Klinis**

Sebagai bahan KIE bagi para klinisi untuk pasien-pasien terutama dewasa muda untuk lebih bijaksana dalam penggunaan *video game online*.

### **1.4.3. Manfaat bagi Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan agar lebih bijaksana dalam penggunaan internet dan game online oleh masyarakat.

