

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat pada umumnya dari kalangan tua maupun muda, saat ini sudah banyak menjadikan game online sebagai sarana alternatif hiburan. Sarana hiburan yang digunakan sebagian besar orang selain menonton TV dan mendengarkan musik adalah bermain game online. Game online adalah game yang bisa dimainkan oleh multi pemain lewat internet. Game online tidak cuma membagikan hiburan namun pula membagikan tantangan yang menarik untuk dituntaskan sehingga orang bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi menggapai kepuasan (Pratiwi,2012).

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online bagaikan kendala mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Disease (ICD-11). Hal ini ditandai dengan kendala kontrol atas permainan dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada permainan lebih dari aktivitas lain. Sikap tersebut terus dilanjutkan meski menimbulkan konsekuensi negatif pada dirinya. Suatu riset menampilkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja/anak muda (Brand, 2017). Kecanduan game online (game addiction) adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang dilakukan secara berulang kali, berlebihan atau kompulsif dalam bermain game lebih dari 3 jam sehari (Laili, 2015). Menurut Newzoo yang merupakan lembaga bisnis pemasaran asal Amsterdam mengatakan bahwa pada tahun 2017 Indonesia merupakan negara dengan pemain game online terbanyak di Asia Tenggara.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa banyak mahasiswa di Jurusan TLM yang bermain game online, terutama mahasiswa laki-laki. Hal ini dibuktikan dengan keikutsertaan mahasiswa Jurusan TLM pada kegiatan E-sport Diesnatalis Tahun 2021, dan terbukti bahwa mereka memenangkan perlombaan juara 1 dan juara 2 di cabang perlombaan mobile legend. Untuk mendapatkan hasil tersebut tentunya tidak mudah mahasiswa yang bertanding selalu melakukan latihan bersama-sama dengan cara berlatih secara

rutin dalam waktu yang cukup lama sehingga pola tidur dan pola makan menjadi tidak teratur.

Pola tidur yang kurang baik akan berdampak negatif bagi tubuh, hal ini merupakan pemicu terjadinya stres oksidatif yang apabila berlangsung lebih dari 12 jam dapat menyebabkan lisisnya eritrosit lebih cepat dari waktunya. Lisisnya eritrosit menyebabkan kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit menjadi rendah (Mawo, 2019).

Bermain game online secara berlebihan bisa membawa pengaruh negatif. Dampak negatif dari bermain game online adalah berkurangnya jam tidur serta pergantian pola tidur di malam hari. Berdasarkan penelitian Reni Fitria (2019) terhadap lama permainan game online dari 42 responden terdapat 32 (76,2%) mahasiswa bermain game online secara berlebihan. Hasil penelitian gangguan pola tidur dari 42 responden yang bermain game online, terdapat sebagian besar yaitu 22 (52,4%) orang mahasiswa mengalami gangguan pola tidur (Fitria, 2019).

Selain itu dampak buruk yang dapat terjadi pada pemain game online adalah pola makan yang tidak teratur sehingga dapat menyebabkan kekurangan suplay nutrisi salah satunya kecukupan Fe dalam tubuh menurun. Besi (Fe) berfungsi dalam sintesis hemoglobin dalam sel darah merah, apabila tubuh kekurangan Fe maka sintesis hemoglobin akan berkurang (Kiswari, 2014). Berdasarkan penelitian Bara (2019) yang dilakukan di Kelurahan Sei Kera Hulu terhadap 80 responden didapatkan hasil dengan kriteria lama waktu bermain dan pola makan yang tidak teratur. Berdasarkan hasil penelitian dengan kriteria lama waktu bermain terdapat 24 orang (30,0%) bermain dalam waktu sedang, dan terdapat 9 orang (11,2%) bermain dalam waktu yang lama. Berdasarkan hasil penelitian dengan kriteria pola makan didapatkan sebanyak 26 remaja (32,5%) memiliki pola makan yang tidak teratur (Bara, 2019).

Penelitian oleh Heru Laksono (2021) mengenai kadar hemoglobin pada Gamer di Kelurahan Sawah Lebar Kota Bengkulu. Sampel penelitian ini sebanyak 42 responden yang menunjukkan prevalensi kejadian anemia pada gamer diketahui sebanyak 9 responden (24,1%) (Laksono, 2021).

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit pada pemain game online dengan tujuan agar

mahasiswa di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis, dapat mengetahui dampak dari bermain game online secara berlebihan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis Tahun 2022?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis Tahun 2022.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi frekuensi kadar hemoglobin pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis.
- b. Mengetahui distribusi frekuensi kadar hematokrit pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis.
- c. Mengetahui distribusi frekuensi jumlah eritrosit pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis.
- d. Mengetahui persentase pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis yang mengalami anemia.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian digunakan sebagai referensi keilmuan di bidang Hematologi di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis Poltekkes Tanjungkarang.

2. Manfaat Aplikatif:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan dalam melakukan penelitian mengenai gambaran kadar Hematologi pada pemain game online di Jurusan Teknologi Laboratorium Medis Tahun 2022.

b. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi mengenai gambaran kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit pada pemain game online.

E. Ruang Lingkup

Penelitian ini termasuk dalam kajian Hematologi. Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif obseravisional dengan desain cross sectional. Variabel penelitian ini adalah kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit. Populasinya adalah semua pemain game online yang tergabung dalam grup whatsapp game online. Sampelnya adalah diambil dari populasi dengan kriteria inklusi dan eklusi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2022. Alat yang digunakan untuk melakukan pemeriksaan kadar hemoglobin, hematokrit dan jumlah eritrosit yaitu Hematologi Analyzer.