

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Saat ini dunia sedang mengalami krisis mengalami krisis akibat adanya virus baru yang dikenal dengan *Coronavirus* atau *Covid-19*. *Coronavirus* merupakan kelompok virus yang dapat menular ke manusia dan hewan. Beberapa jenis *coronavirus* menyerang saluran pernafasan pada manusia (World Health Organization, 2020). *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan di Wuhan, Cina pada akhir tahun 2019 menyebabkan penyakit *COVID-19*. Penyakit ini merupakan salah satu penyebab utama kematian tertinggi di dunia (WHO, 2022).

Virus *corona* terus menyebar, termasuk Indonesia. Oleh karena itu, pemerintah menghimbau masyarakat untuk beraktivitas dari rumah. Sejak Maret 2020, Presiden Joko Widodo mengimbau masyarakat untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah (Julita, 2021). Hampir semua kegiatan dihentikan sementara, kebijakan ini disebut *lockdown* (Yunus & Rezki, 2020). Penduduk di berbagai negara terpaksa harus tinggal di rumah, karena adanya *lockdown* akibat pandemi yang memaksa sebagian besar masyarakat untuk beraktivitas dari tempat tinggal. (Aminullah, 2020).

Lockdown membuat beberapa orang menghabiskan waktunya lebih banyak dengan bermain game. Hal yang menarik ialah walaupun banyak orang yang menghabiskan waktunya di rumah, tetapi mereka lebih memilih bermain *game* pada *smartphone* dibandingkan pada konsol atau komputer (Amalia, 2020). Hal tersebut dapat disebabkan “karena” masyarakat saat ini dominan lebih suka untuk bermain *game* online menggunakan *smartphone* dirasa lebih simpel, mudah, serta dapat dibawa kemana – mana.

Menurut "Laporan *Digital 2020: Tinjauan Digital Global Data Reportal*", sekitar 80% dari 16-64 pengguna internet bermain *game* setiap bulan. Pada tahun 2020 jumlah *game* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar orang

Rangga Lungguh Fajar Nusantara, 2022

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KELUHAN NYERI PUNGGUNG BAWAH PADA TIME-SPORT MOBILE LEGEND UPN VETERAN JAKARTA

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Fisioterapi Program Diploma Tiga [www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

mengaku lebih banyak menggunakan ponsel untuk bermain game di tahun 2020 dengan persentase mencapai 69%. Sedangkan di Indonesia diperoleh mencapai 59% yang bermain game menggunakan ponsel. Oleh karena itu, sebagian besar penggunaan internet untuk bermain *game* di ponsel (Data Reportal, 2020).

Regulasi baru ini berdampak besar terhadap kegiatan sehari-hari bahkan mengakibatkan dampak yang negatif terhadap banyak sekali sektor industri. salah satu yang secara signifikan terdampak ialah Industri olahraga, khususnya kompetisi olahraga yang dilakukan secara live serta offline. Menggunakan kewajiban seluruh warga untuk melakukan *physical distancing* secara otomatis kompetisi olahraga yang melibatkan kontak fisik tidak dapat berjalan. Pada *pandemic covid-19* ini keberadaan *eSport* sebagai olahraga baru berbasis elektronik semakin mendunia. Karena esport berbasis game online maka mudah diakses di segala tempat oleh penonton dan pemainnya (Irman Jaya Wardhana, 2019). Atlet e-sport kebanyakan berasal dari seseorang yang memiliki ketertarikan kuat terhadap game online, game online tidak hanya menghibur namun juga memberikan tantangan yang menarik untuk dimainkan sehingga semua orang bisa bermain game online kapanpun mereka suka (Suplig M et al., 2017).

Ketika seorang benar-betul tidak bisa terlepas dari *game online* sampai pada pikirannya, maka hal tersebut dikatakan sebagai kecanduan *game online* (Suplig M et al., 2017). Mayoritas yang menjadi kecanduan *game online* ialah para anak muda atau remaja, yang dimana pada masa remaja ini mereka mulai mengembangkan diri serta lebih mencari sesuatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online* (Ismi, 2020).

Kecanduan game yang umumnya merupakan hal *negatif* dari permainan digital yang dimana membentuk para gamer melakukan pemakaian smartphone yang tidak teratur ataupun menjadi terlalu obsesif sehingga membawa aura *negatif*, dan mengakibatkan perilaku kehidupan tiap harinya menjadi tidak sehat (Ismi, 2020).

Meskipun gangguan permainan masuk dalam klasifikasi penyakit internasional WHO (ICD-11) yang baru-baru ini diterbitkan seperti kecanduan game, kecanduan video game, kecanduan game digital, kecanduan *game online* sudah dipergunakan pada dunia akademis sejak lama (Bhagat S et al., 2020).

Durasi pemakaian gadget menurut World Health Organization (WHO) yang disampaikan ialah untuk usia dewasa disarankan tidak lebih dari 2 jam perhari, karena dapat merangsang kenaikan resiko pada tekanan mental, hambatan kesehatan seperti penglihatan, gangguan muskuloskeletal, serta sakit kepala (Wahyuni A et al., 2019). Para gamers bisa duduk berlama-lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang bisa memecah konsentrasinya pada bermain *Game Online* tersebut. Aktivitas duduk dengan posisi dan durasi waktu bermain pemain *game online* yang umumnya lebih dari 4 jam mengakibatkan para pemain *game online* seringkali mengalami nyeri di bagian pantat atau nyeri punggung bagian bawah, sikap duduk yang tegang dan kaku akibat kursi yang tidak sesuai dengan antropometri pemakai dapat menambah tekanan yang terjadi dan merupakan penyebab utama adanya keluhan-keluhan pada otot skeletal (Wijaya et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keluhan Nyeri Punggung Bawah Pada Tim *E-sport Mobile Legend* UPN Veteran Jakarta.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan bahwa terdapat masalah mengenai “Apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim e-sport mobile legend upn veteran jakarta?”

I.3. Tujuan Penelitian

I.3.1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim *esport mobile legend* upn veteran Jakarta.

I.3.2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim *e-sport mobile legend* upn veteran jakarta.
- c. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim *esport mobile legend* upn veteran Jakarta

I.4. Manfaat Penelitian

I.4.1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk menambah pengetahuan dan kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisa, menyusun, serta meningkatkan pemahaman penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim *e-sport mobile legend* upn veteran Jakarta.

I.4.2. Bagi Institusi

Manfaat bagi institusi ialah berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan, analisa, dan identifikasi masalah dari pemahaman pelaksana.

I.4.3. Bagi Masyarakat

Manfaat untuk masyarakat adalah sebagai informasi dan wawasan mengenai hasil dari penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan keluhan nyeri punggung bawah pada tim *e-sport mobile legend* upn veteran Jakarta.