

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era digital sekarang, bermain game online menjadi sebuah tren dan hobi baru yang cukup digemari oleh berbagai kalangan. Adanya tren bermain *game online* dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pemain *game online* setiap tahunnya, baik dalam lingkup nasional hingga internasional. Namun, dalam lingkup nasional pertumbuhan pemain game online terjadi dengan angka yang cukup tinggi. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Komang Budi Aryasa (*Senior Manager Content Aggregation and Incubation* Telkom di Jakarta) yang menyatakan bahwa sejak tahun 2010 jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah *gamer* sebanyak 33% setiap tahunnya. Berkaitan dengan hal ini, DOTA 2 merupakan salah satu permainan berbasis online yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia khususnya orang dewasa, dimana berdasarkan data *steamspy* pada tahun 2017 pengguna aktif game ini mencapai angka 4,128,740 juta jiwa, terhitung dari bulan Agustus 2012 sampai Desember 2017.

Tingginya angka pemain DOTA 2 menunjukkan bahwa game online memiliki daya tarik yang cukup tinggi dikalangan masyarakat Indonesia. Padahal permainan berbasis online sendiri memiliki sisi negatif, dimana permainan ini dapat menimbulkan efek kecanduan bagi penggunannya. Berdasarkan pernyataan Young (2009), efek kecanduan ditandai dengan durasi bermain *game* selama lebih dari 5 jam per harinya dan kegiatan penggunanya hanyalah bermain *game* saja. Adanya efek kecanduan ini tentu akan menimbulkan berbagai dampak negatif pada pemain game online khususnya DOTA 2. Dampak negatif tersebut mencakup beberapa aspek mulai dari bidang akademis, sosial, hingga kesehatan. Berkaitan dengan hal ini, pada bidang kesehatan permainan game online dapat mengakibatkan beberapa masalah seperti kekurangan zat gizi hingga kelebihan berat badan. Permasalahan ini muncul dikarenakan efek kecanduan pada game

online mengakibatkan penggunanya tidak memperhatikan pola makan hariannya.

Akibatnya permasalahan status gizi seperti kekurangan zat gizi dan obesitas sangat mungkin sekali terjadi. Kekurangan zat gizi khususnya KEP (Kurang Energi Protein) dapat terjadi dikarenakan pemain yang kecanduan game online (dengan lama bermain 5 jam atau lebih) tidak memiliki waktu untuk memenuhi asupan makanan yang diperlukan oleh tubuh, akibatnya sangat mungkin terjadi perubahan pola makan dimana yang sebelumnya 3 hari sekali dapat menjadi 2 atau bahkan 1 kali dalam sehari. Sedangkan resiko adanya obesitas bagi pemain game online disebabkan kurangnya aktivitas pemain, karena efek kecanduan game online. Hal ini sesuai dengan pernyataan Renakusuma (1990), dimana obesitas dapat terjadi karena konsumsi energi yang melebihi pengeluarannya. Berkaitan dengan hal ini Berdasarkan data (BPS, 2017) Kota Malang merupakan kota dengan jumlah penduduk dengan usia 20-30 dominan, dimana usia ini merupakan usia rata-rata pemain *game online* DOTA 2.

Sedangkan angka penderita obesitas di Kota Malang sendiri cukup banyak, hasil survei yang dilakukan oleh Dinas Kesehatan Kota Malang (2014), didapatkan bahwa dari 39.993 orang yang dilakukan pemeriksaan terdapat 41,68% atau 16.671 orang yang masuk kategori obesitas. Sementara itu berdasarkan pernyataan Kepala Dinas Kesehatan Kota Malang (2018), angka gizi buruk dikota Malang yaitu sebesar 0,02%. Adanya fakta ini dapat dijadikan dasar hipotesis bahwa Dota 2 sebagai *game online* yang banyak digemari oleh masyarakat di Kota Malang berkontribusi secara tidak langsung terhadap permasalahan obesitas maupun kekurangan gizi (KEP) pada orang dewasa di Kota Malang. Oleh karena itu, penulis mengangkat tema karya tulis ilmiah dengan judul “Hubungan Bermain Game Online Dota 2 Terhadap Pola Makan Dan Status Gizi pada Orang Dewasa di Kota Malang” dengan tujuan untuk memahami lebih dalam gizi pada masyarakat yang bermain *game online* yang merupakan kegiatan individu di era digital sekarang.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah hubungan bermain game online Dota 2 terhadap pola makan dan status gizi pada orang dewasa di Kota Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan bermain game online Dota 2 terhadap dan pola makan status gizi pada orang dewasa di Kota Malang.'

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi intensitas permainan *video game online Dota 2* pada orang dewasa di Kota Malang
- b. Mengetahui pola makan orang dewasa yang bermain *video game online Dota 2* di Kota Malang.
- c. Mengetahui status gizi orang dewasa yang bermain *video game online Dota 2* di Kota Malang.
- d. Mengetahui hubungan bermain game online Dota 2 terhadap pola makan orang dewasa yang bermain *video game online Dota 2* di Kota Malang.
- e. Mengetahui hubungan bermain game online Dota 2 terhadap status gizi orang dewasa yang bermain *video game online Dota 2* di Kota Malang.

## **D. Manfaat Penelitian**

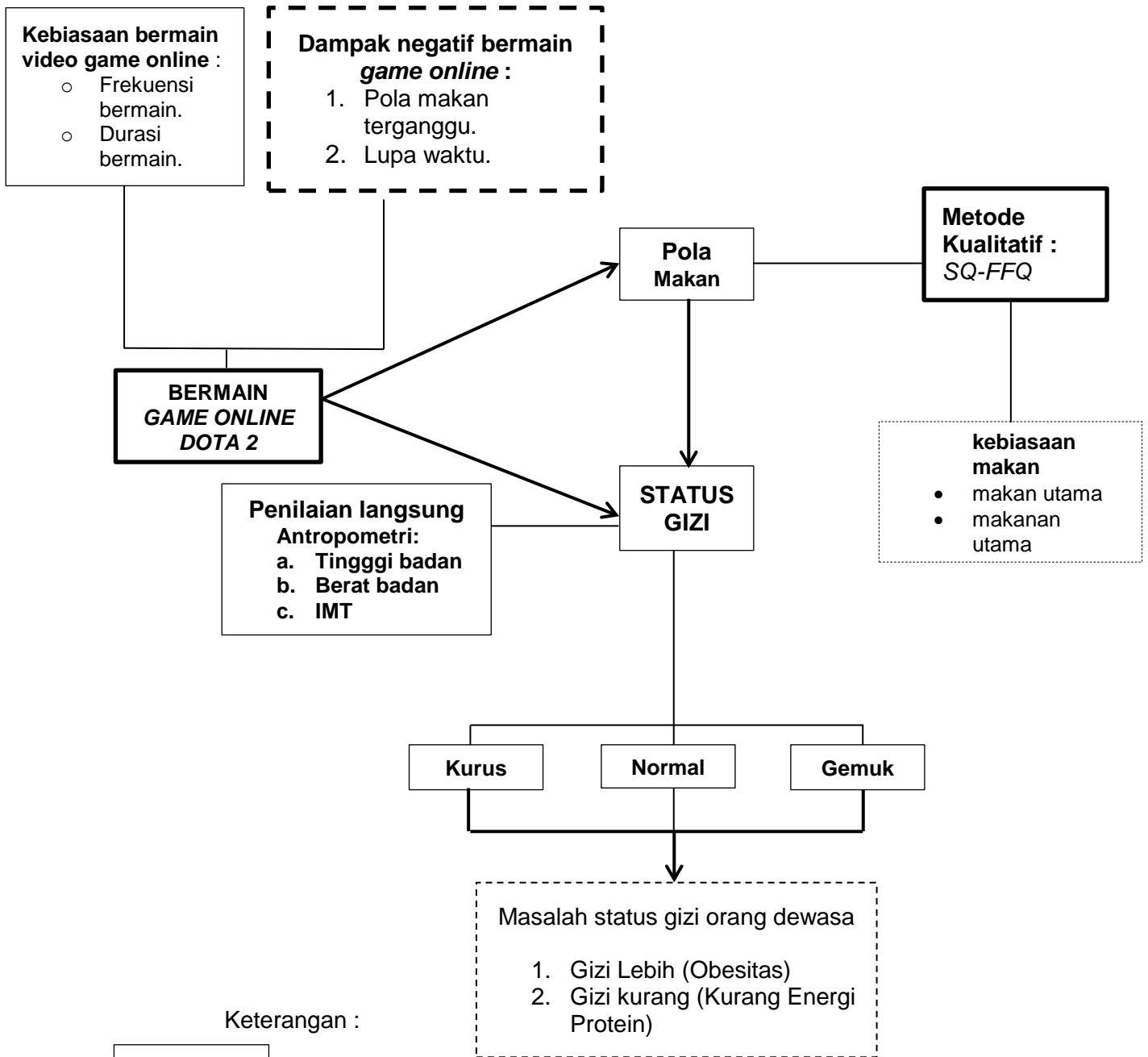
### 1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai fenomena permainan game online *Dota 2* dikalangan orang dewasa khususnya mahasiswa. Penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya menjadi studi fenomena permainan game online *Dota 2* Mengetahui ada tidaknya hubungan bermain game online *Dota 2* terhadap status gizi dan pola makan pada orang dewasa dengan bahan kajian yang lebih lanjut mengenai topik yang sama.

2. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan serta pengetahuan bagi peneliti sendiri maupun orang lain.

### E. Kerangka Konsep



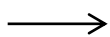
Keterangan :



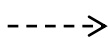
= Diteliti



= Tidak Diteliti



= variable diteliti



= variable tidak di teliti

Dari kerangka konsep di atas dijelaskan intensitas frekuensi durasi bermain video game yang terlalu sering di bedakan menjadi 2 kateori yaitu (*problematic* dan *non problematic*) memiliki dampak negative pada penggunanya yang dapat berhubungan langsung dengan kebiasaan pola makan ketika sedang bermain *video game online Dota 2* serta berdampak secara tidak langsung terhadap status gizinya.

## **F. Hipotesis**

- a. Adanya hubungan antara bermain *video game Online Dota 2* terhadap pola makan pada orang dewasa yang bermain *video game Online Dota 2* di Kota Malang.
- b. Adanya hubungan antara bermain *video game Online Dota 2* terhadap status gizi orang dewasa yang bermain *video game Online Dota 2* di Kota Malang.