

ABSTRAK

Impulsivitas merupakan kondisi dimana individu tidak mampu mengidentifikasi suatu perilaku tertentu dan tidak mempunyai perencanaan yang cukup terhadap perilaku yang akan dilakukan. Impulsivitas menjadi kontributor dalam memunculkan gangguan klinis. Adapun dalam kehidupan manusia sehari-hari, impulsivitas dapat mempengaruhi pengambilan keputusan. Sementara itu, kecenderungan seseorang memiliki impulsivitas besar terwujud pada era teknologi saat ini. Salah satu hasil teknologi yang dimaksud adalah *video game*. Impulsivitas sendiri terbagi menjadi dua aspek yaitu *visual attention* dan *motor inhibition*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak dari video game terhadap impulsivitas visual dan motorik. Selain itu, penelitian ini hendak melihat perbedaan impulsivitas pada kelompok Video Game Player (VGP) dan Non-Video Game Player (NVGP). Proses pengukuran *visual attention* terlihat pada pengukuran *Antisaccade Task* (AST). Sementara pengukuran *motor inhibition* menggunakan *Continuous Performance Test* (CPT). CPT sendiri menunjukkan tiga variabel yaitu False Alarm Rate (FAR), Response Bias (β), dan Reaction Time (RT). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tidak ada pengaruh yang signifikan dari video game terhadap impulsivitas secara visual dan motorik. Adapun hasil CPT memperlihatkan bahwa NVGP memiliki reaksi yang lebih cepat pada pengukuran CPT dibanding VGP. Namun, NVGP juga menunjukkan tingkat berbuat kesalahan yang lebih tinggi dibanding VGP.

Kata kunci : *Video Game*, Impulsivitas, *Visual Attention*, *Motor Inhibition*

ABSTRACT

Impulsivity is a condition in which individuals are not able to identify a particular behavior and do not have adequate planning for the behaviour to be performed. Impulsivity becomes a contributor in raising clinical disorders. In the daily human life, impulsivity could affect decision making. Meanwhile, a tendency of person to have a large impulsivity materialized in technological era nowadays. One of the technological outcomes is video games. The impulsivity itself is divided into two aspects, namely visual attention and motor inhibition. The research aims to test the impact of video games on visual and motor impulsivity. In addition, this study aims to see a difference of impulsivity in the group of Video Game Player (VGP) and Non-Video Game Player (NVGP). The visual attention measurement process is seen in the measurement of Antisaccade Task (AST) while measuring motor inhibition using Continuous Performance Test (CPT). CPT itself shows three variables: False Alarm Rate (FAR), Response Bias (β), and Reaction Time (RT). Based on the research, no significant influence of video games on the visual and motor impulsivity. The CPT results show that NVGP has a faster reaction to CPT measurements than VGP. However, NVGP also shows a higher mistake rate than VGP.

Keywords: Video Games, Impulsivity, Visual Attention, Motor Inhibition