

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN NILAI
VISUS MAHASISWA UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

NAFSARI RAMBU ANA AWA

2015610072

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI

MALANG

2021

RINGKASAN

Sering bermain game online di komputer dan ponsel dapat menyebabkan kelelahan mata, yang dapat mengganggu penglihatan.. untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain game online dengan visus mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang adalah tujuan dari penelitian ini . Prosedur penelitian menggunakan desain deskriptif korelasi dengan kebijakan case control. Populasi penelitian sebanyak 242 mahasiswa keperawatan unitri tahun angkatan 2015 - 2016 dengan penentuan sampel menggunakan stratified random sampling sehingga didapatkan sampel penelitian sebanyak 114 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa kuesioner kebiasaan bermain game online dan snellen card. Penentuan data yang digunakan yaitu tes exact fisher. Terdapat 70 responden dari hasil pendataan (61,4%) terbiasa bermain game online dan sebagian besar 67 responden (58,8%) memiliki visus tidak normal. Hasil uji fisher's exact menunjukkan adanya hubungan kebiasaan bermain game online dengan visus mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang diperoleh p value = (0,000) < (0,050). Disarankan untuk penelitian berikut agar dapat memberikan terapi salah satunya konsumsi jus wortel, seledri atau sayur hijau lain kepada mahasiswa yang memiliki visus tidak normal.

Kata kunci: game online, mahasiswa, visus

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menurut al-Munajjid (2016), game online adalah game komputer atau smartphone yang memanfaatkan jaringan internet. Seiring dengan kemajuan teknologi internet, begitu pula permintaan terhadapnya, khususnya di kalangan pelajar. Kondisi yang dikenal sebagai computer vision syndrome (CVS), yang mempengaruhi mata karena kelainan visual, dapat muncul pada mereka yang matanya terlalu terpapar cahaya layar komputer atau smartphone. Laptop dan perangkat lain yang terhubung langsung ke jaringan internet dapat digunakan untuk mengakses game online. Gelombang elektromagnetik dari smartphone dan komputer dapat mengurangi penglihatan jika Anda bermain game online untuk waktu yang lama.

Menurut survei APJII terbaru, jumlah penduduk Indonesia yang aktif menggunakan internet pada tahun 2017 mendekati 143,26 juta, atau 54,68 persen dari total populasi negara. Selain itu, survei menemukan bahwa 22 juta orang Indonesia, atau 16,68 persen dari mereka yang berusia 13 hingga 25 tahun, aktif bermain game online, yang meningkatkan kemungkinan kecanduan game online dalam budaya Indonesia. Menurut data WHO dan Badan Internasional untuk Pencegahan Kebutaan (IAPB), 153 juta orang di seluruh dunia menderita gangguan penglihatan yang disebabkan oleh kelainan refraksi yang tidak terkoreksi pada tahun 2016. Di Indonesia, terdapat 13 juta orang dengan gangguan penglihatan, termasuk mereka yang mengalami gangguan penglihatan. antara usia 12 dan 21.(WHO, 2016).

Di Provinsi Jawa Timur terdapat 352.829 orang dengan gangguan penglihatan, sedangkan di Kota Malang terdapat 60.274 orang, menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018). Menurut temuan penelitian yang dilakukan pada tahun 2013 oleh Purnama et al., bermain video game online oleh remaja menyebabkan kelelahan mata. Menurut

penelitian Santosa & Sundari dari tahun 2018, masih terdapat interaksi yang signifikan antara lama waktu bermain game online dengan masalah ketajaman penglihatan, dengan nilai $p = (0,001)$.

Kemampuan atau daya refraksi mata untuk melihat suatu objek disebut sebagai tingkat penglihatan. Radiasi komputer pribadi dan smartphone dapat menyebabkan kelelahan mata dan masalah visual lainnya, seperti penglihatan kabur dan kesulitan melihat objek yang jauh. Lebih lanjut disebutkan bahwa pengguna komputer pribadi dan smartphone yang menggunakan momen hiperbolik dapat menyebabkan mata mereka lebih sering berkedip. Semakin sering orang bermain game online, maka semakin parah pula kelelahan mata pada remaja, khususnya pelajar. Pencahayaan, bentuk objek, kontras antara objek dan lingkungan, durasi dan jarak melihat objek adalah semua faktor yang mempengaruhi tingkat penglihatan seseorang. (Ilyas, 2014).

Kesalahan refraksi yang tidak dikoreksi adalah penyebab utama low vision di seluruh dunia dan dapat mengakibatkan kebutaan (Al-Munajjid, 2016). Mencegah hilangnya ketajaman visual pada siswa dengan membatasi aktivitas game online karena gelombang elektromagnetik yang dihasilkan layar smartphone dapat menyebabkan kelelahan mata dan hilangnya ketajaman visual.

Dimulai dengan durasi bermain dan jadwal bermain smartphone pencahayaan harus dikontrol agar tidak terlalu terang atau gelap yang dapat mengurangi nilai penglihatan.

(rini, 2015). Menurut wawancara yang dilakukan pada 11 Juni 2019 dengan sepuluh siswa dari Malang Unitri, ia menyatakan bahwa hingga tujuh orang sering bermain game online. Empat dari tujuh siswa yang sering bermain game online memakai kacamata dan memiliki mata minus. Ini menunjukkan pentingnya memahami secara menyeluruh dampak game online pada tingkat penglihatan siswa. Berdasarkan observasi siswa kesatuan,

ditemukan bahwa rata-rata siswa memiliki aplikasi game online dan sebagian besar siswa memakai kacamata minus.

1.2 Rumusan perkara

apakah terdapat interaksi kebiasaan bermain game online menggunakan visus mahasiswa unitri?

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui interaksi norma bermain game online menggunakan visus mahasiswa unitri.

1.3.2 Tujuan khusus

1. menganalisis norma bermain game online pada mahasiswa universitas tribhuwana tunggadewi malang
2. mengumpulkan perkara visus dalam mahasiswa universitas tribhuwana tunggadewi malang
3. Menganalisis interaksi norma bermain game online dengan visus mahasiswa unitri.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelusuran ini dapat digunakan sebagai masukan bagi tenaga kesehatan untuk memahami hubungan antara bermain game online dengan tingkat penglihatan siswa, serta sebagai referensi untuk mengembangkan pengetahuan tentang topik serupa.

1.4.2 Manfaat praktis

Manfaat dibagi menjadi 3, yakni untuk:

1. Bagi tenaga kesehatan

Hasil penelusuran ini dapat dijadikan masukan bagi tenaga kesehatan untuk memahami hubungan antara bermain game online dengan tingkat penglihatan siswa, serta sebagai acuan untuk mengembangkan pengetahuan tentang topik serupa.

2. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi mahasiswa dalam mengetahui dampak negatif bermain game online

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi atau gambaran untuk pengembangan penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

Al-Munajjid, Syekh Muhammad. 2016. Bahaya Game. Jakarta: AQWAM MEDIKA

American Optometric Association. 2014. Computer Vision Syndrome.
<http://www.aoa.org/patients-and-public/caring-for-your-vision/protecting-your-vision/computer-vision-syndrome.pdf>. Diakses pada tanggal 10 juni 2019.

APJII. 2017. Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Arikunto. 2015. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Budhiastra, Putu. Ddk. 2017. Ilmu Kesehatan Mata. Denpasar: Udayana University Press.

Diarti, Erni, Sutriningsih, Ani & Rahayu, Wahidyanti H. 2016. Hubungan Antara Penggunaan Internet Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa PSIK UNITRI Malang. Nursing News 1 (2). Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.
<http://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/viewfile/656/528>.
Diakses pada tanggal 11 juni 2019.

Ilyas, Yulianti S. 2014. Ilmu Penyakit Mata. Edisi Ke 5. Jakarta: FKUI

Jannha, Raodatu. 2018. Gangguan Dan Kesehatan Mata. Jakarta: Guepedia