

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
TEKANAN DARAH PADA REMAJA**

Di Warnet QP JL Lawu Ponorogo



Oleh :
Ahmad Suryono
NIM 15631472

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2019**

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
TEKANAN DARAH PADA REMAJA
Di Warnet QP JL Lawu Ponorogo**

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Dalam Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



Oleh:
AHMAD SURYONO
NIM 15631472

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2019**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dibuat oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun



LEMBAR PENGESAHAN

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TEKANAN DARAH PADA REMAJA

Ahmad Suryono

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI PADA TANGGAL 14 AGUSTUS 2019

Oleh:

Pembimbing I



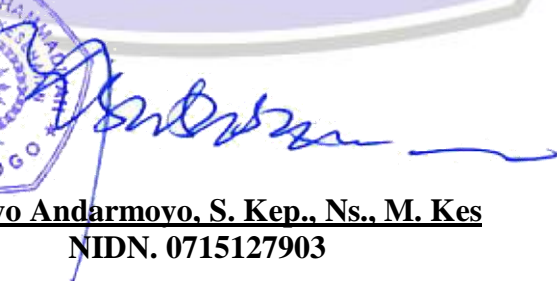
Ririn Nasriati, S.Kep., Ns., M .Kep
NIDN. 0704077501

Pembimbing II



Filia Icha Sukamto, S.Kep., Ns., M .Kep
NIDN. 0731058601

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo




Sulisty Andarmoyo, S. Kep., Ns., M. Kes
NIDN. 0715127903

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh Panitia Penguji pada
Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Pada tanggal 19 Agustus 2019

PANITIA PENGUJI

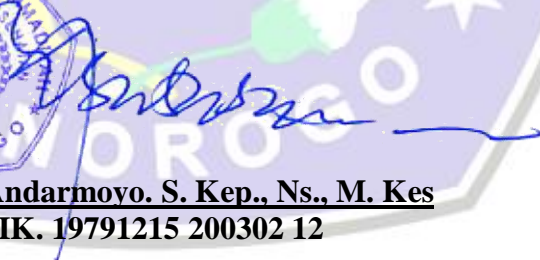
Ketua : Saiful Nurhidayat, S. Kep. Ns. M. Kep ()

Anggota : 1. Yayuk Dwirahayu, S. Kep. Ns. M. Kes ()

2. Filia Icha Sukamto, S. Kep. Ns. M. Kep ()

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo




Sulistyo Andarmoyo. S. Kep., Ns., M. Kes
NIK. 19791215 200302 12

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Tekanan Darah Pada Remaja Di Warnet QP Jl Lawu Ponorogo”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Bersamaan ini perkenankanlah saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

1. Dr. H. Sulton., M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Keperawatan.
2. Sulisty Andarmoyo, S.Kep.,Ns., M.Kes, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan kesempatan dan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Saiful Nurhidayat, S.Kep.,Ns., M.Kep, selaku Kaprodi S1 Keperawatan dan Dosen wali yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ririn Nasriati, S.Kep.,Ns., M.Kep, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta memberikan masukan yang bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Filia Icha Sukamto, S.Kep.,Ns., M.Kep, selaku Pembimbing II yang juga telah banyak membantu memberikan kritik dan saran serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Pemilik warnet QP di JL Lawu Ponorogo, terima kasih telah memberikan izin tempat penelitian dan kerja samanya kepada penulis, serta kepada seluruh responden yang telah bersedia menjadi bagian dari penelitian ini.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muhni dan Ibu Sonatun serta Kakakku Uswatun Hasanah, S.Hi, dan Purwo Hadi W. S.Kom, yang telah memberikan motivasi terbesar dan dukungan serta nasihat setiap hari.
8. Teman-teman S1 Keperawatan angkatan 2015, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah proposal ini.

Dalam penulisan ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Ponorogo, Agustus 2019

Penulis

Ahmad Suryono

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TEKANAN DARAH PADA REMAJA DI WARNET QP JL LAWU PONOROGO

Oleh : Ahmad Suryono

Game online saat ini menjadi hiburan yang menarik bagi jutaan orang baik anak, remaja, hingga dewasa. Namun bermain *game online* secara terus menerus dapat mengganggu kesehatan seperti gangguan sirkulasi, pusing, migrain atau vertigo. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efek dari intensitas bermain *game online* terhadap tekanan darah pada remaja.

Penelitian ini menggunakan jenis rancangan korelasi dengan metode *cross sectional*. Populasi sejumlah 130 remaja, dan sampel 56 responden yang didapatkan melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data intensitas bermain *game* menggunakan kuesioner dan tekanan darah diukur menggunakan *spygmanometer* dan *stetoskop*. Data dianalisa menggunakan uji statistik *spearman-rank software IBM SPSS Statistic version 16.0*.

Hasil penelitian terhadap 56 responden didapatkan 26 responden (46,4%) bermain *game online* dengan intensitas sedang, 25 responden (44,6%) intensitas berat, dan 5 responden (8,9%) intensitas ringan. Sedangkan pengukuran tekanan darah didapatkan 51 responden (91,1%) dengan tekanan darah normal, dan 5 responden (8,9%) mengalami peningkatan tekanan darah. Dari hasil analisa uji statistik *spearman-rank* menunjukkan nilai signifikan $p\text{ value} = 0,097$ ($\alpha > 0,05$). Dapat diartikan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan tekanan darah pada remaja di warnet QP JL Lawu Ponorogo.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bermain *game online* secara intens tidak berpengaruh terhadap tekanan darah. Namun bagi orang tua tetap diperlukan pengawasan terhadap anaknya yang bermain *game online*, terutama yang bermain dengan intensitas berat agar tidak terkena dampak *negative* permainan ini seperti kerusakan pada saraf mata dan otak, serta penurunan kesehatan jantung karena kurangnya waktu tidur.

Kata kunci : game online, tekanan darah, remaja

ABSTRACT

CORRELATION BETWEEN INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAME AND TEENAGERS' BLOOD PRESSURE (A STUDY IN QP INTERNET CAFÉ IN PONOROGO, INDONESIA)

By : Ahmad Suryono

Online games become a fascinating entertainment for many people, including children, teenagers and adults. However, playing such games for a long time may affect one's health and cause several health problems such as circulatory system disease, headache, migraine and vertigo. Therefore, the purpose of this present study is to analyze the effect of intensity of playing online games towards teenagers' blood pressure.

This study is categorized as correlation study and it employs cross sectional method. The total populations are 130 teenagers and 56 respondents are chosen by using purposive sampling technique. To collect the data intensity in playing games, a form of questionnaire was administered while the data of their blood pressure are collected through a measurement using sphygmomanometer and stethoscope. Once all the data is collected, it is analyzed by using statistic test of spearman-rank software IBM SPSS Statistic version 16.0.

According to the data analysis of 56 respondents, it is known that 26 respondents (46.4%) have moderate intensity, 25 respondents (44.6%) have high intensity and 5 respondents (8.9%) have low intensity of playing online games. Meanwhile, blood pressure, it reveals that 51 respondents (91.1%) have normal blood pressure while the other 5 respondents (8.9%) are considered have high blood pressure. In addition to that, the statistical result taken from spearman-rank statistical test showed that the significant value of p value = 0.097 ($\alpha > 0.05$). Thus, it indicates that there is no significant correlation between one's intensity of playing online games and their blood pressure.

From these results, it can be concluded that intensively play online games may not affect one's blood pressure. However, for parents to keep their eyes on their children when playing online games, particularly those who are inclined to have high intensity of playing such games. Such action is urged in order to prevent the negative effects of playing online games such as optic nerve damage, brain nerve damage and risk of heart disease as teenagers tend neglect their sleeping time for playing games.

Keywords: Online Games, Blood Pressure, Teenagers

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Surat Pernyataan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Panitia Penguji	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Daftar Ringkasan	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Keaslian Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep <i>Game Online</i>	9
2.1.1 Definisi <i>Game Online</i>	9
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	9
2.1.3 Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	11
2.1.4 Pola Bermain <i>Game Online</i>	12
2.1.5 Faktor Penyebab Bermain <i>Game Online</i>	13

2.1.6 Dampak Negatif <i>Game Online</i>	14
2.2 Konsep Remaja	15
2.2.1 Definisi Remaja	15
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Remaja	17
2.3 Hipertensi Pada Remaja	18
2.3.1 Definisi Hipertensi Pada Remaja	18
2.3.2 Pengukuran Tekanan Darah Pada Remaja.....	18
2.3.3 Klasifikasi Hipertensi Pada Remaja.....	20
2.3.4 Gejala Hipertensi	22
2.3.5 Patofisiologi Hipertensi	22
2.3.6 Faktor Yang Berhubungan Dengan Hipertensi	23
2.4 Kerangka Teori	31
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	32
3.1 Kerangka Konseptual	32
3.2 Hipotesis Penelitian	33
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN	34
4.1 Desain Penelitian	34
4.2 Kerangka Operasional	35
4.3 Populasi, Sampel, Sampling	36
4.3.1 Populasi	36
4.3.2 Sampel	36
4.3.3 Besar Sampel	36
4.3.3 Teknik Sampling	37
4.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	38
4.4.1 Identifikasi Variabel	38
4.4.2 Definisi Operasional Variabel	39
4.5 Instrumen Penelitian	40
4.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian	40
4.6.1 Lokasi Penelitian	40
4.6.2 Waktu Penelitian	40
4.7 Prosedur Pengambilan Data	41

4.8 Pengolahan Data Dan Analisa Data	42
4.8.1 Pengolahan Data	42
4.8.2 Analisa Data	44
4.9 Etika Penelitian	48
4.8.1 <i>Informed Consent</i>	48
4.8.2 <i>Anonimity</i>	48
4.8.3 <i>Confidentiality</i>	48
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	49
5.1 Gambaran Lokasi Penelitian	49
5.2 Keterbatasan Penelitian	51
5.3 Hasil	51
5.3.1 Data Umum	51
5.3.2 Data Khusus	53
5.4 Pembahasan	56
5.4.1 Intensitas Bermain Game Online	56
5.4.2 Tekanan Darah	59
5.4.3 Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tekanan Darah	60
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	64
6.1 Kesimpulan	64
6.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Klasifikasi Hipertensi Untuk Usia >17 tahun	21
Tabel 4.1	Definisi Operasional.....	39
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo.....	51
Tabel 5.2	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	51
Tabel 5.3	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pendidikan Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	52
Tabel 5.4	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Alasan Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	52
Tabel 5.5	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perokok Atau Tidak Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo.....	53
Tabel 5.6	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis <i>Game</i> Yang Dimainkan Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	53
Tabel 5.7	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	54
Tabel 5.8	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Nilai Tekanan Darah Pada Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo	54
Tabel 5.9	Hubungan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Tekanan Darah Pada Remaja Di Warnet QP Jl. Lawu Ponorogo.....	55

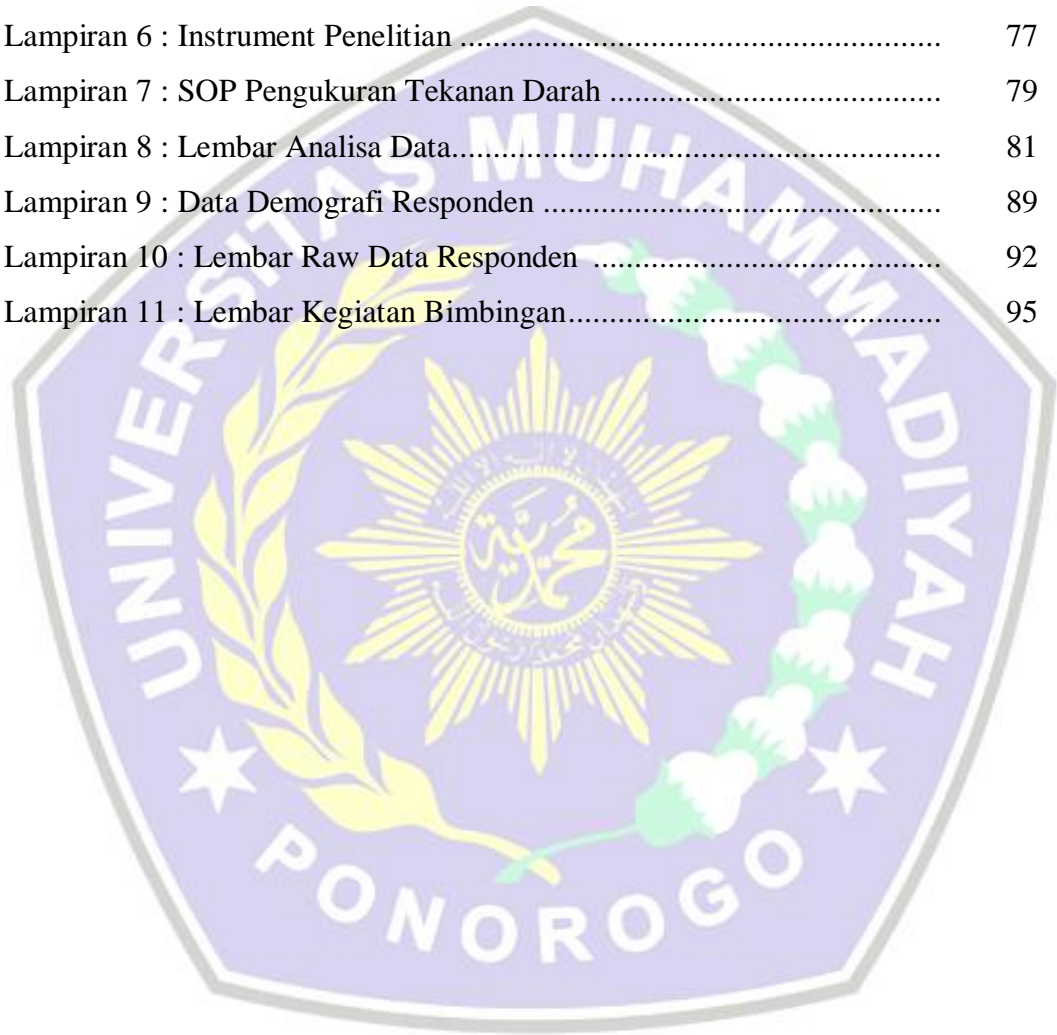
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Dengan Tekanan Darah Pada Remaja	31
Gambar 3.1	Kerangka Konseptual Hubungan Intensitas <i>Bermain Game</i> Online Dengan Tekanan Darah Pada Remaja	32
Gambar 4.1	Definisi Operasional Hubungan Intensitas Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> Dengan Tekanan Darah Pada Remaja.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian	69
Lampiran 2 : Jadwal Kegiatan Skripsi	71
Lampiran 3 : Lembar Penjelas Penelitian	72
Lampiran 4 : Inform Consent	73
Lampiran 5 : Kisi-Kisi Kuesioner.....	76
Lampiran 6 : Instrument Penelitian	77
Lampiran 7 : SOP Pengukuran Tekanan Darah	79
Lampiran 8 : Lembar Analisa Data.....	81
Lampiran 9 : Data Demografi Responden	89
Lampiran 10 : Lembar Raw Data Responden	92
Lampiran 11 : Lembar Kegiatan Bimbingan.....	95



DAFTAR RINGKASAN

- Esa : Entertainment Software Association
Fps : First Person Shooter
Mmropg : Massively Multiplayer Online Role Playing Gaming
Nhanes : National Health And Nutrition Examination Survey
Rpg : Role Playing Game
Who : World Health Organisation

