

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KETAJAMAN VISUS MATA PADA REMAJA**



Oleh:

MIFTAHUL AZZAM MUKHLISHON

NIM. 17631606

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2021**

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KETAJAMAN VISUS MATA PADA REMAJA**

LITERATURE REVIEW

Diajukan kepada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)



Oleh:
MIFTAHUL AZZAM MUKHLISHON
NIM. 17631606

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2021**

SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa *Literature Review* ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Ponorogo, Oktober 2021

Yang Menyatakan



Miftahul Azzam Mukhlison

NIM:17631606

LEMBAR PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KETAJAMAN VISUS MATA PADA REMAJA**

**MIFTAHUL AZZAM MUKHLISHON
NIM 17631606**

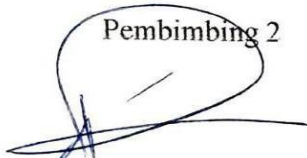
LITERATUR REVIEW INI TELAH DISETUJUI
PADA TANGGAL 13 OKTOBER 2021

Oleh:
Pembimbing 1



Laily Isro'in, S.Kep.Ns, M.Kep.
NIDN: 0704057002

Pembimbing 2



Saiful Nurhidayat, S.Kep.Ns, M.Kep.
NIDN. 0714127901

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



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

LITERATURE REVIEW

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KETAJAMAN VISUS MATA PADA REMAJA**

**MIFTAHUL AZZAM MUKHLISHON
NIM 17631606**

LITERATURE REVIEW TELAH DIUJI

PADA TANGGAL, 18 OKTOBER 2021

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Sri Susanti, MA

(.....)


Anggota : 1. Filia Icha, S.Kep.,Ns.,M. Kep

(.....)


2. Laily Isro`in, S.Kep.Ns, M.Kep.

(.....)


Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Ponorogo



Sulistyo Andarmoyo, S.Kep.,Ns.,M.Kes

NIDN. 0715127903

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan *Literatur Review* penelitian dengan judul “Hubungan antarbermain game online terhadap ketajaman visus mata pada remaja” *Literatur Review* penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan, (S.Kep) pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

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

1. Dr. Happy Susanto., M.A, 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 ijin dalam menyusun dan menyelesaikan *Literatur Review* ini.
3. Saiful Nurhidayat, S.Kep.Ns.,M.Kep, selaku Kaprodi S1 Keperawatan yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan *Literatur Review*.
4. Laily Isro`in, S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku Pembimbing 1 yang telah banyak Membantu memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan *Literatur Review* ini.
5. Saiful Nurhidayat, S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku Pembimbing 2 yang telah banyak Membantu memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan *Literatur Review* ini.
6. Kedua orang tuaku yang memberikan banyak sekali memberikan arahan, motivasi, serta semangatnya sehingga penulis dapat menyusun *Literatur Review* ini
7. Bapak dan ibu dosen pengajar S1 Keperawatan yang tanpa bosan memberikan semangat.
8. Bapak dan ibu tercinta yang selalu mengiringi langkahku dengan doa dan member semangat, harapan, serta dukungan.
9. Keluarga yang selalu memberi semangat, harapan, serta dukungan.

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KETAJAMAN VISUS MATA PADA REMAJA

Oleh: Miftahul Azzam Mukhlison

Introduction: Kemajuan teknologi membuat para remaja tidak ingin melakukan aktivitas fisik. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi modern yang semakin canggih terhadap kehidupan dikalangan remaja. Dilihat dari dampak positif kemajuan teknologi banyak kegiatan menjadi lebih mudah. Sedangkan dilihat dari dampak negative menyebabkan orang menjadi malas bergerak.

Tujuan: Untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antara bermain game online dengan ketajaman visus mata pada remaja.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode literatur review pada jurnal ilmiah yang dipublikasi melalui Google Scholar. Kata kunci yang dipergunakan dalam literatur review adalah “Hubungan Bermain Game *Online* dengan Ketajaman Visus Mata pada Remaja”.

Hasil: Berdasarkan ke-tujuh artikel jurnal yang direview menunjukkan adanya hubungan antara bermain game *online* dengan ketajaman visus mata pada remaja.

Kesimpulan: Hasil dari literatur review menunjukkan bahwa mayoritas remaja yang menjadi objek pengamatan memiliki intensitas bermain game online yang berlebihan > 2 jam per hari. Hal tersebut mempengaruhi ketajaman visus mata pada remaja yang terus memburuk karena kecanduan game online. Berdasarkan hal tersebut maka hasil dari literatur review ini menunjukkan terdapat hubungan antara bermain game online dengan ketajaman visus mata pada remaja.

Kata Kunci: Bermain Game *Online*, Ketajaman Visus Mata, Remaja.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME PLAYING AND VISUAL ACUITY IN ADOLESCENTS

By: Miftahul Azzam Mukhlison

Introduction: *Technological advances make teenagers not want to do physical activity. This is due to the advancement of modern technology that is increasingly sophisticated in life among teenagers. Judging from the positive impact of technological advances, many activities have become easier. Meanwhile, seen from the negative impact, it causes people to be lazy to move.*

Objective: *To analyze whether there is a relationship between playing online games with visual acuity in adolescents.*

Methods: *This study uses the literature review method in scientific journals published through Google Scholar. The keywords used in the literature review are "The Relationship of Playing Online Games with Visual Acuity in Adolescents".*

Results: *Based on the seven journal articles reviewed, there is a relationship between playing online games and visual acuity in adolescents.*

Conclusion: *The results of the literature review show that the majority of adolescents who are the object of observation have an excessive intensity of playing online games > 2 hours per day. This affects the visual acuity of the eyes in adolescents who continue to deteriorate due to online game addiction. Based on this, the results of this literature review show that there is a relationship between playing online games and visual acuity in adolescents.*

Keywords: *Playing Online Games, Eye Visual Acuity, Teenagers.*

DAFTAR ISI

Sampul Depan	i
Sampul Dalam	ii
Surat Pernyataan Prasyarat Gelar	iii
Lembar Persetujuan	iv
Pengesahan Panitia Penguji <i>Literatur Review</i>	v
Kata Pengantar.....	vi
Abstrak.....	yiii
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah.....	1
Rumusan Masalah	6
Tujuan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
Konsep Dasar Game Online	7
Pengertian Game Online.....	7
Jenis-jenis Genre Game Online.....	8
Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan.....	11
Dampak Bermain Game Online	12
Konsep Dasar Mata.....	14
Definisi Mata.....	14
Konsep Ketajaman Penglihatan.....	15
Adneksa Mata.....	15
Faktor Penyebab Sakit Mata.....	22
Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan atau Test Visus.....	25
Pengertian Visus	25
Alat Prosedur Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan.....	27
Penilaian Ketajaman Penglihatan, Penilaian Buta dan Penilaian Kurang Tajam Penglihatan (<i>Low Vision</i>).....	29
Rekam Tabel Tajam Penglihatan.....	30
Penilaian Buta pada Setiap Negara.....	30
Buta danTajam Penglihatan Kurang (<i>Low Vision</i>)	31
Kerangka Teori	35
BABIII METODE	
Strategi Pencarian Literatur	36
Frame work yang Dipergunakan	36
Kata Kunci	36

Data base atau Search Engine	37
Kriteria Inklusi dan Eksklusi	37
Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas.....	38
Hasil Pencarian dan Seleksi Studi.....	38
Daftar Artikel Hasil Pencarian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
Hasil Literatur Review	44
Kerangka Operasional	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
Kesimpulan.....	54
Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Prosedur Pemeriksaan Menentukan Visus Dasar Penderita	29
Tabel 2.2	Rekam Tabel Tajam Penglihatan	30
Tabel 2.3	Rekam Tabel Tajam Penglihatan	30
Tabel 2.4	Tabel Penilaian Buta Pada Setiap Negara	31
Tabel 2.5	Penglihatan Normal.....	32
Tabel 2.6	Penglihatan Hampir Normal.....	32
Tabel 2.7	Low Vision Sedang.....	32
Tabel 2.8	Low Vision Berat.....	33
Tabel 2.9	Low Vision Nyata.....	33
Tabel3.1	Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICO	36
Tabel 3.2	Daftar Artikel Hasil Pencarian	40
Tabel 4.1	Alur Review Jurnal	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kartu snellen dalam feet dan meter.....	27
Gambar 2.2	Kerangka Teori	34
Gambar 3.1	Diagram alur review jurnal.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Jurnal-jurnal yang Telah Direview