

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game center* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kotakota kecil. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang . (Feprinca, 2014)

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita dikota maupun didesa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Feprinca, 2014) tak terkecuali di Yogyakarta.

Allah berfirman dalam surat Al-Isra' ayat 39 :

كُلُّ وَالْفُؤَادَ بَصَرَ وَالِ السَّمْعَ إِنَّ عِلْمَ بِهِ لَكَ لَيْسَ مَا تَقْفُ وَلَا

مَسْئُولًا عَنْهُ كَانَ أَوْلَيْكَ

Artinya :

“Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban jawabnya.” (Al-Isra’:39)

Di samping itu, fasilitas yang digunakan dalam *game center* seperti *speaker* dalam jumlah yang banyak menimbulkan bising yang berpengaruh langsung pada pemain *game center*, yaitu berupa gangguan komunikasi, gangguan konsentrasi, gangguan kenyamanan pendengaran. (Rantung, et al 2015)

Kebisingan merupakan salah satu faktor yang tidak luput dari lingkungan *game center*. Bising merupakan bunyi yang tidak dikehendaki atau tidak disenangi yang merupakan aktivitas alam dan buatan manusia. Bising dapat menyebabkan berbagai gangguan terhadap kesehatan pendengaran. Gangguan pendengaran adalah gangguan paling serius karena dapat menyebabkan ketulian. Ketulian dapat bersifat sementara atau menetap. (Lintong, 2009)

Menurut pengamatan Komite Nasional Penanggulangan Gangguan Pendengaran dan Ketulian (PGPKt), kemungkinan adanya resiko gangguan pendengaran pada usia yang lebih muda. Banyaknya tempat permainan anak-anak seperti *time zone* atau *fun stations*, ternyata setelah dilakukan pengukuran, intensitas kebisingan di tempat ini berkisar antara 80-90 dB. Intensitas kebisingan tersebut, bila terpapar dalam waktu yang lama dapat menyebabkan ketulian. (Lintong, 2009)

Gangguan pendengaran akibat terpapar suara yang bising atau *Noise Induced Hearing Loss* (NIHL) merupakan salah satu penyakit akibat kerja paling banyak dijumpai di lingkungan dengan bising. *Noise Induced Hearing Loss* dalam bahasa Indonesia disebut Tuli Akibat Bising (TAB). TAB adalah suatu kelainan atau gangguan pendengaran berupa penurunan fungsi indera pendengaran akibat terpapar oleh bising dengan intensitas yang berlebih terus-menerus dalam waktu lama. (Rantung et al., 2015)

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibahas mengenai hubungan antara permainan *game center* dengan gangguan pendengaran.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan antara lama bermain *game online* pada permainan *game center* dengan gangguan pendengaran?
2. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* pada permainan *game center* dengan gangguan pendengaran?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk mengetahui hubungan lama bermain permainan *game online* pada *game center* dengan gangguan pendengaran.
 - b. Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* pada *game center* dengan gangguan pendengaran.
2. Tujuan Khusus

Untuk mengukur dan mengetahui intensitas permainan *game online* pada *game center* dengan gangguan pendengaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai bisung pada *game center* dengan gangguan pendengaran.
2. Manfaat bagi Subyek Penelitian dan Masyarakat

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan nasihat kepada pemain *game online* pada *game center* untuk lebih menjaga kesehatan pendengarannya dari efek permainan *game online* pada *game center*.

3. Manfaat bagi Ilmu Kedokteran

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bagian dari proses perkembangan ilmu kedokteran.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

NO	Judul Penelitian dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Hasil
1	Hubungan Bising dengan Gangguan Pendengaran pada Pekerja <i>Game</i> Central Area di Manado Trade Center	a. Bising b. gangguan pendengaran	Observasional dengan <i>cross-sectional</i>	a. tempat penelitian b. jumlah sampel	adanya hubungan bermakna antara tingkat kebisingan dan gangguan pendengaran.
2	Pengaruh Paparan Bising terhadap Pendengaran dan Tekanan Darah pada Pekerja <i>Game</i> Center di Kota Manado	a. bising b. gangguan pendengaran c. tekanan darah	Observasional dengan <i>cross-sectional</i>	a. tempat penelitian b. jumlah sampel c. Instrumen Penelitian d. Uji analisis	Kebisingan dapat menyebabkan gangguan pendengaran, tetapi tidak ditemukan korelasi antara kebisingan dan tekanan darah pada pekerja <i>game</i> center di kota Manado.