

The Correlation between the Intensity of Playing Online Game in Game Center toward Hearing Disorder

Rahma Aulia Khairunnisa¹, Asti Widuri²

¹Medical Student Faculty of Medicine and Health Sciences Muhammadiyah University of Yogyakarta, Indonesia

²Departement of Ear, Nose, and Throat Diseases, Faculty of Medicine and Health Sciences Muhammadiyah University of Yogyakarta, Indonesia

Email : rachma_aulia@ymail.com

ABSTRAK :

Latar Belakang : Fasilitas yang digunakan dalam *game center* seperti *speaker* dalam jumlah yang banyak menimbulkan bising yang berpengaruh langsung pada pemain *game center*. Bising dapat menyebabkan berbagai gangguan terhadap kesehatan pendengaran.

Tujuan : Untuk mengetahui hubungan intensitas permainan *game online* pada *game center* terhadap gangguan pendengaran. **Metode :** Penelitian ini merupakan penelitian dalam bentuk observasional analitik dengan pendekatan *cross-sectional* dengan jumlah sampel sebanyak 35 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner dan *audiogram*. **Hasil :** Pada penelitian didapatkan 7 responden sudah bermain *game online* kurang dari satu tahun, 9 responden sudah bermain *game online* selama satu sampai tiga tahun, dan 19 responden sudah bermain *game online* selama lebih dari tiga tahun. **Kesimpulan :**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lama bermain *game online* pada permainan *game center* dengan gangguan pedengaran dengan diperoleh $p < 0,05$ ($p = 0,016$ dan $p = 0,006$). Pada penelitian ini juga didapatkan 9 responden bermain *game online* dengan durasi kurang dari tiga jam seminggu, 13 responden bermain *game online* dengan durasi empat sampai enam jam seminggu, dan 13 responden bermain *game online* dengan durasi lebih dari tujuh jam seminggu.

Kata kunci : Game online, game center, gangguan pendengaran.

ABSTRACT:

Background : Facilities in game center, such as speakers in large quantities that produce loud noise, give direct impact to online game players in game center. Noise could cause many kinds of disorder to human's hearing system. **Purpose** : To know the correlation between the intensity of playing online game in game center toward hearing disorder. **Method** : This study is an analytic observational research that uses cross-sectional approach toward 35 people who act as samples. Research instruments used in the study are questionnaire and pure tone audiogram. **Result** : Among these 35 respondents, 7 respondents have been playing online game for less than 1 year, 9 respondents have been playing online game for 1-3 years, and 19 respondents have been playing online game for more than 3 years. **Conclusion** : The result of this research shows that there is a significant correlation between duration of playing online game in game center and hearing disorders, with $p < 0,05$ ($p = 0,016$ and $p = 0,006$). Based on this research, 9 respondents play online game for less than 3 hours in a week, 13 respondents play online game for 4-6 hours in a week, and 13 respondents play online game for more than 7 hours in a week.

Keywords: *online game, game center, hearing disorder.*