

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Progresivitas Miopi pada Mata Anak

INTISARI

Game online merupakan *game* yang memanfaatkan koneksi internet sebagai jembatan penghubung antar para *user (gamer)* yang memainkan *game online*. *Game* ini sangat populer di Indonesia dari anak-anak hingga dewasa. Mayoritas *game online* dimainkan melalui komputer sehingga membuat anak-anak tidak cepat bosan menghabiskan waktu di depan komputer dan menyebabkan mata harus berakomodasi terus menerus. Kekuatan akomodasi akan meningkat jika jarak benda semakin dekat. Selain itu layar monitor komputer menghasilkan radiasi dan gelombang elektromagnetik yang dapat berbahaya bagi kesehatan mata. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang hal ini.

Penelitian ini menggunakan metode *cross sectional* dengan responden penelitian adalah siswa laki-laki kelas VII dan VIII SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Sampel diperoleh dengan menggunakan *stratified random sampling* dan didapatkan sampel 60 siswa. Sampel dibagi menjadi tiga kelompok penelitian yaitu masing-masing 20 siswa untuk kelompok bermain *game online* kurang dari 2 jam, 2 sampai 6 jam, dan lebih dari 6 jam. Data diolah dengan menggunakan program komputer dengan metode *regresi logistic*.

Intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap terjadinya progresivitas miopi sebesar 15%. Angka kejadian progresivitas miopi pada anak yang bermain *game online* dengan intensitas 2 sampai 6 jam perhari adalah 2 kali lebih besar daripada anak yang bermain *game online* dengan intensitas kurang dari 2 jam perhari. Begitu pula dengan anak yang bermain *game online* dengan intensitas lebih dari 6 jam perhari memiliki risiko 2 kali lebih besar terjadinya progresivitas miopi daripada anak yang bermain *game online* dengan intensitas 2 sampai 6 jam perhari.

Kata kunci : *Game online*, intensitas, progresivitas miopi, mata anak.

The Effect of Intensity of Online Games Playing on the Myopia Progresivity in Children's Eyes

ABSTRACT

Online game is a game using the Internet connection as a link for the gamers. It is very popular among childrens and adults in Indonesia. Most of the games are played on the computer thus making children unbored in spending their time in front of the computer and causing their eyes to accomodate continuously. The power of accommodation will increase as the object gets closer. Moreover, computer screen produces radiation and electromagnetic waves that can be harmful to the eyes. This makes us interested in studying the effect further.

Cross sectional method was used in this study, whose subject were male students of VII and VIII grade of Junior High School Muhammadiyah 1 Yogyakarta. There were 60 subjects collected using stratified random sampling and they were divided into three groups, each of which consisted of 20 students playing online game less than 2 hours, 20 playing games for 2 to 6 hours, and 20 playing games more than 6 hours. Logistic regression was used to process the data.

The intensity of online game playing induced the incidence of myopia progresivity by 15% . The incidence of myopia progresivity in children playing online games with intensity of 2 to 6 hours per day was twice as much as children that playing online games with intensity less than 2 hours per day. Similarly, children playing online games with intensity of more than 6 hours per day had greater risk twice as much as those who play online games 2 to 6 hours per day.

Keywords: online games, intensity, myopia progresivity, children's eyes.