

**HUBUNGAN DURASI MENONTON TELEVISI DAN VIDEO ATAU
BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP TERJADINYA
OBESITAS PADA ANAK**

**PROPOSAL
KARYA TULIS ILMIAH**

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Derajat Sarjana Kedokteran pada
Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



**Disusun oleh
Elsa Widya Aprilia
NIM : 2007 031 0117**

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN UMUM
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN**

HALAMAN PENGESAHAN KARYA TULIS ILMIAH

**HUBUNGAN DURASI MENONTON TELEVISI DAN VIDEO ATAU
BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP TERJADINYA
OBESITAS PADA ANAK**

Disusun oleh:

Nama : Elsa Widya Aprilia
No. Mahasiswa : 2007 031 0117

Yogyakarta, 14 Agustus 2011

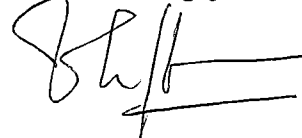
Di setujui oleh

Dosen Pembimbing



dr. H. Bambang Edi Susyanto, Sp. A, M.Kes

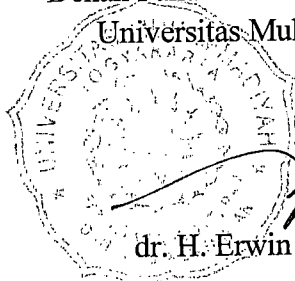
Dosen Penguji




dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc, SpKJ

Mengetahui

Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta




dr. H. Erwin Santosa, Sp.A, M.Kes

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Elsa Widya Aprilia
Nomor Induk Mahasiswi (NIM) : 20070310117
Program Studi : Pendidikan Dokter
Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau di kutip dalam karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini saya persembahkan untuk:

- Endin Chandra (Ayah), Emi Irana (Ibu) dan Esti Riyanda Astuti, S.KG (Kakak) yang selama ini selalu memberikan kasih sayang, nasehat, dukungan, motivasi, semangat dan doa yang tiada henti
 - Keluarga besar Sanusi Fransmerry
 - Keluarga besar Winarta

HALAMAN MOTTO

“O you who have believed, seek help through patience and prayer. Indeed, Allah is with the patient.”

(Q.S Al Baqarah : 153)

“For indeed, with hardship [will be] ease.

Indeed, with hardship [will be] ease.”

(Q.S Ash-Sarh: 5-6)

“The seeking of knowledge is obligatory for every Muslim. [...]”

(Prophet Muhammad (s) as reported by Ibn Majah and Bayhaqi in Shu’ab al-

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya yang telah memberikan kekuatan, pengetahuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan sebuah Karya Tulis Ilmiah yang berjudul Hubungan Durasi Menonton Televisi dan Video atau *Video Game* Terhadap Terjadinya Obesitas Pada Anak. Penulisan Karya Tulis Ilmiah ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Kedokteran Umum pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY).

Penulis menyadari semua penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini tidak lepas dari bantuan oleh berbagai pihak, untuk itu dengan segala keiklasan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Erwin Santosa, Sp.A., M.Kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY).
2. Dr. R. Dirwan Suryo Soularto selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY).
3. Dr. H. Bambang Edi Susyanto, Sp. A, M.Kes selaku pembimbing Karya Tulis Ilmiah yang telah banyak memberikan ilmu, waktu, nasehat, motivasi dan semangat kepada penulis dari awal proses peulisan Karya Tulis Ilmiah sampai dengan selesai.
4. Dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc, SpKJ selaku penguji seminar presentasi hasil penelitian.
5. Drs. HM. Ghofari Latief selaku Ketua Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Muhammadiyah Kota Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Kepala sekolah beserta staf pengajar di Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Purwodiningratan 1, Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Suronatan, Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Ngupasan 1, Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah Ngupasan 2 dan Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah

7. Endin Chandra (Ayah), Emi Irana (Ibu), Esti Riyanda Astuti, S.KG (Kakak) dan Keluarga Besar Sanusi Fransmerry serta Winarta tercinta yang telah memberikan curahan kasih sayang dan dukungan baik berupa moril maupun materil, semangat dan doa yang tiada hentinya kepada penulis.
8. Teman-teman yang membantu jalannya penelitian Karya Tulis Ilmiah penulis, Addin Amrullah, Yuniar Tri Wahyuni dan Fauziah Karima.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari Karya Tulis Ilmiah ini jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis dengan kerendahan hati sangat mengharapkan kritik, saran maupun masukan dari berbagai pihak. Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, 14 Agustus 2011

Penulis

INTISARI

Prevalensi obesitas pada anak meningkat dari tahun ke tahun, baik di negara maju maupun negara berkembang. Salah satu faktor penyebab peningkatan prevalensi obesitas pada anak adalah gaya hidup inaktif terkait dengan kebiasaan menonton televisi dan video serta bermain video game.

Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional dengan menggunakan rancangan studi *case-control*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah menonton televisi dan video atau bermain *video game* dapat meningkatkan resiko terjadinya obesitas pada anak. Subjek penelitian dibagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok kasus dan kelompok kontrol. Kelompok kasus adalah anak yang mengalami obesitas atau memiliki *Body Mass Index* (BMI) \geq persentil ke 95 sedangkan kelompok kontrol adalah anak dengan *Body Mass Index* (BMI) normal berdasarkan standar baku yang diterbitkan oleh *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2007.

Penelitian ini melibatkan 103 anak yang dibagi kedalam dua kelompok, yaitu 52 anak dalam kelompok kasus dan 51 anak dalam kelompok kontrol. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa kebiasaan menonton televisi atau video dan bermain *video game* lebih dari 2 jam secara statistik signifikan menyebabkan terjadinya obesitas pada anak ($p = 0.000$). Anak dengan durasi menonton televisi atau video lebih dari 2 jam beresiko untuk 7.2 kali menderita obesitas (CI 95% = 3.6-14.5) sedangkan anak dengan durasi bermain *video game* lebih dari 2 jam beresiko untuk 11.5 kali menderita obesitas (CI 95% = 4.5-29.6).

ABSTRACT

The prevalence of obesity among children increases each year, both in developed countries and developing countries. One of the factors which cause the increasing prevalence of obesity in children is associated with sedentary lifestyle with the common activities of sedentary lifestyle are watching television and videos and also playing video games.

This study was an observational analytic study with case-control study design. The research objective was to determine whether watching television and videos or playing video games could increase the risk of childhood obesity. Research subjects were divided into two groups, i.e. group of case and group of control. Groups of case consisted of children whom suffer from obesity or children with Body Mass Index (BMI) \geq 95th percentile, while the group of control consisted of children with normal Body Mass Index (BMI) based on the standard issued by the World Health Organization (WHO) in 2007.

The study included 103 children who were divided into two groups: 52 children in the group of case and 51 children in the group of control. The results of this study found that watching television or videos and playing video games for more than 2 hours were statistically significant to cause obesity in children ($p = 0.000$). Children who watch television or videos for more than 2 hours tend to suffer from obesity 7.2 times higher than children who watch television or video for less than 2 hours (CI 95%= 3.6-14.5) while children who play video game for more than 2 hours tend to suffer from obesity 11.5 times higher than children who play video game for less than 2 hours (CI 95%= 4.5-29.6) .

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Keaslian Tulisan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Intisari.....	viii
Abstrak.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka mengenai Obesitas.....	8
1. Definisi dan Kriteria Obesitas pada Anak.....	8
2. Patofisiologi Obesitas pada Anak.....	10

B. Hubungan Menonton Televisi dan Video atau Bermain <i>Video Game</i> terhadap Terjadinya Obesitas pada Anak.....	13
1. Penjelasan Hipotesis-hipotesis mengenai Mekanisme Menonton Televisi dan Video atau Bermain <i>Video Game</i> dengan Terjadinya Obesitas pada Anak.....	13
C. Kontroversi Bermain <i>Video Game</i> terhadap terjadinya Obesitas pada Anak	15
1. Definisi dan Klasifikasi <i>Video game</i>	15
2. Sanggahan Hipotesis ketiga.....	16
D. Kerangka konsep.....	18
E. Hipotesis.....	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	19
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
1. Tempat penelitian.....	20
2. Waktu penelitian.....	20
C. Populasi Penelitian.....	20
1. Populasi target (<i>target population</i>).....	20
2. Populasi terjangkau (<i>accessible population, source population</i>).....	20
D. Sampel dan Cara Pemilihan Sampel.....	20
1. Cara pemilihan sampel.....	20
2. Sampel penelitian.....	20
a. Kriteria inklusi.....	21
b. Kriteria eksklusi.....	21
E. Estimasi Besar Sampel.....	22
F. Variabel dan Definisi Operasional.....	22
1. Variabel penelitian.....	22
a. Variabel pengaruh (variabel bebas).....	22
b. Variabel terpengaruh (variabel tergantung).....	22
2. Definisi operasional.....	23
G. Instrumen Penelitian.....	25
H. Cara Pengumpulan Data dan Jalannya Penelitian.....	27
1. Cara pengumpulan data.....	27
2. Jalannya penelitian.....	28
I. Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Karakteristik Subjek Penelitian.....30
- B. Odds Ratio untuk Durasi Menonton Televisi atau Video dan Bermain Video Game lebih dari 2 jam Terhadap Terjadinya Obesitas.....33
- C. Pembahasan.....33

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan..... 36
- B. Saran..... 36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian.....	29
Tabel 2. Perbandingan antara Durasi Menonton Televisi atau Video pada Kelompok Kasus dan Kontrol.....	31
Tabel 3. Perbandingan antara Durasi Bermain Video Game pada Kelompok Kasus dan Kontrol.....	32
Tabel 4. Odds Ratio untuk Durasi Menonton Televisi atau Video dan Bermain Video	