

HUBUNGAN TINGKAT STRES DENGAN DURASI WAKTU BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA DI MANADO

Phainel Jhonly Piyeke
Hendro Bidjuni
Ferdinand Wowiling

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran
Universitas Sam Ratulangi
Email: jhonly46@gmail.com

Abstract: Stress is a reaction or response of body to a psychosocial stressor (mental stress or load life). Adolescence constitute to a transition, where Adolescence are usually susceptible of stress, one of the way of Adolescence to move stress is to play online games. **The aim** of this research is to know the correlation between stress level with the duration playing online games on Adolescence in Manado. This research based on analytic survey with cross sectional method. The samples in this research was taken with an accidental sampling technique that is 66 peoples. The instrument that used was questionnaire and interview paper. **The result** of this research using analysis statistic Fisher's Exact Test with a significant level $\alpha = 0,05$ or 95%. The result of statistic test have gained value $p = 0,024 < \alpha = 0,05$. **The conclusion** of this research, there is a correlation between stress level with the duration playing online games on Adolescence in Manado.

Keywords : Stress Level, Adolescence, Duration, Online Games

Abstrak: Stres adalah reaksi atau respon tubuh terhadap stresor psikososial (tekanan mental atau beban kehidupan). Masa remaja merupakan masa transisi, masa dimana remaja rentan terhadap stres, salah satu cara remaja untuk mengalihkan stres adalah dengan bermain *game online*. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di Manado. Penelitian ini bersifat survei analitik dengan pendekatan *cross sectional*, Sampel diambil dengan teknik pengambilan *Accidental sampling* yaitu sebanyak 66 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner dan lembar wawancara. **Hasil penelitian** menggunakan analisis uji statistik *Fisher's Exact Test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95%. Hasil uji statistik didapatkan nilai $p = 0,024 < \alpha = 0,05$. **Kesimpulan** dari penelitian ini yaitu ada hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di Manado.

Kata Kunci : Tingkat Stres, Remaja, Durasi Waktu , *Game Online*.

Pendahuluan

Dewasa ini perubahan psikososial berjalan begitu cepat seiring perkembangan jaman karena pengaruh globalisasi, modernisasi, informasi, industrialisasi, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berpengaruh pada pola hidup, moral dan etika, bukan hanya berdampak pada orang dewasa tetapi yang berdampak juga pada generasi muda yaitu remaja. Remaja berasal dari kata latin *adolescence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Masa remaja atau masa *adolescence* adalah suatu fase tumbuh kembang yang dinamis dalam kehidupan seorang individu. Masa ini merupakan periode transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial (Nasution, 2007).

Menurut WHO (2009), jumlah remaja di dunia saat ini mencapai \pm 1,2 milyar dan satu dari lima orang didunia ini adalah remaja. Di Asia Tenggara, jumlah remaja mencapai \pm 18%-25% dari seluruh populasi di daerah tersebut. Di Indonesia jumlah remaja berusia 10 hingga 24 tahun sudah mencapai sekitar 64 juta atau 27,6% dari total penduduk Indonesia (BKKBN, 2013). Masa transisi yang dialami oleh remaja dapat menimbulkan beberapa masalah kesehatan jika tidak segera di atasi, yaitu stres, Stres adalah suatu perasaan ragu terhadap kemampuannya untuk mengatasi sesuatu karena persediaan yang ada tidak dapat memenuhi tuntutan kepadanya (Saam, 2012). Masa remaja adalah masa stres emosional yang timbul dari perubahan fisik dan yang cepat dan luas yang terjadi selama masa pubertas (Jatmika, 2010). Kecemasan, depresi, pola makan yang tak beraturan, penyalahgunaan obat dan minuman beralkohol, sampai penyakit fisik merupakan manifestasi dari stres. Stres meningkat selama remaja dan strategi koping harus sekuat tantangan yang dihadapi (Yudha & Hany, 2006). Banyak hal yang dapat membuat remaja menjadi stres, stres karena konflik dengan orang tua, teman sebaya, harapan orang tua yang terlalu tinggi (Santrock, 2003). Sulitnya berinteraksi dikelas/lingkungan tempat tinggal, orang tua sibuk dengan pekerjaan masing-masing, tak terkecuali dalam hal akademik, siswa mengaku bahwa stres

akademik dapat diprediksi berasal dari proses belajar untuk menghadapi ujian (Benedicta, 2010). Serta kompetisi yang ketat di kelas serta kemampuan untuk menguasai materi yang banyak dalam waktu yang singkat (Dian, 2007).

Kemajuan teknologi kita diperhadapkan dengan beberapa masalah dan juga penyelesaiannya, Penetrasi internet di Indonesia meningkat cukup signifikan akhir-akhir ini. Hasil studi *Marketeers* bersama lembaga riset *MarkPlus Insight* menyebutkan pada 2012 jumlah pengguna internet sebanyak 62 juta. Namun, pada 2013 atau dalam waktu satu tahun pengguna internet berhasil tumbuh 22% menjadi 74,5 juta pengguna (Koran Jakarta, 2013). Salah satu kebiasaan yang dilakukan oleh remaja adalah bermain *game online* di *game center*, *Park Association* dalam risetnya meneliti hubungan antara internet dengan *game*, pada penelitian tersebut ditemukan bahwa ada dua pertiga dari pengguna internet di Amerika Serikat selalu bermain *game online*. Hasil survei di Amerika melaporkan bahwa dari 1162 mahasiswa, 70% mahasiswa tersebut diketahui bermain *game online* dan 65% diantara mereka adalah pemain yang menetap (Rahmayati, 2010).

Hasil penelitian Indahtiningrum (2011), reponden mengatakan bermain *video game* untuk menghilangkan stres, sebagian reponden merasakan senang ketika bermain *video game*. Hasil kuesioner awal yang dilakukan penulis di *game center* Venom Manado pada 4 dari 7 remaja yang ditemui mengalami stres ringan, mereka mengaku kerana banyaknya pelajaran-pelajaran yang diterima, banyaknya tugas diberikan guru di Sekolah, dan orang tua sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Oleh karena itu, melalui karya tulis ilmiah yang berjudul "Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di Manado" akan membahas lebih lanjut mengenai hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online*, hal ini menarik minat penulis untuk mengetahuinya.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat survei analitik dengan pendekatan *cross sectional*, dimana semua data yang menyangkut variabel penelitian di ukur pada waktu yang bersamaan (*point time approach*). Penelitian ini dilaksanakan di *game center* Venom

Kota Manado. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 23 Juni-12 Juli 2014. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang datang bermain *game online* di *game center* Venom Manado, rata-rata pengunjung remaja setiap hari adalah 8 orang, bila ditotal selama sebulan yaitu 30 hari jadi $30 \times 8 = 240$ orang. Sampel diambil dengan teknik pengambilan *Accidental sampling* Untuk cara pengambilan sampel digunakan rumus Setiadi (2013), sampel yang diambil adalah 66 orang, sesuai dengan kriteria inklusi yaitu Remaja yang bersedia menjadi responden dan menandatangani lembar persetujuan menjadi responden, Remaja dengan rentang usia 10-19 tahun, Remaja yang mengalami stres. Instrumen penelitian yaitu lembar kuesioner tingkat stres (DASS) modifikasi dengan 14 item pertanyaan yang diisi oleh responden untuk mengetahui tingkat stres, adapun untuk menilai tingkat stres seseorang yaitu dengan melihat total skor dari pengisian kuesioner: Skor 0-14 (normal), Skor 15-18 (stres ringan), Skor 19-25 (stres sedang), Skor 26- 33 (stres berat), dan Skor ≥ 34 (stres sangat berat), dan lembar wawancara untuk mengetahui durasi waktu bermain *game online* yaitu: ≤ 3 Jam (normal), dan > 3 jam (berlebihan).

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu setelah mendapat surat ijin dari bagian administrasi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi untuk penelitian, surat ijin yang telah didapatkan lalu diberikan kepada pemilik *game center* Venom Manado untuk dimintai persetujuan agar dapat meneliti di tempat tersebut. Remaja yang datang untuk bermain *game online*, diminta persetujuan untuk menjadi responden, jika bersedia maka remaja tersebut akan mengisi lembar persetujuan menjadi responden, lalu mengisi kuesioner sebelum bermain *game online*, jika responden termasuk dalam kriteria inklusi akan diwawancarai setelah bermain *game online* untuk mengetahui durasi waktu bermain *game online*.

Prosedur pengolahan data dalam penelitian ini yaitu: *Editing*, Pada proses ini peneliti mengecek kembali kuesioner yang telah diisi oleh responden apakah sudah terisi lengkap atau belum, mengedit data bila ada kesalahan akan diperbaiki. *Coding*, Data akan diberikan tanda atau kode untuk memudahkan peneliti dalam mengenali dan

mengolah datanya, seperti memberikan kode pada saat memberikan kuesioner tingkat stres, pemberian kode data yang diolah SPSS: 1 untuk normal, 2 untuk stres ringan, 3 untuk stres sedang, 4 untuk stres berat, 5 untuk stres sangat berat, dan pemberian kode untuk lembar wawancara: 1 untuk durasi normal, 2 untuk durasi berlebihan. *Scoring*, Pemberian skor setelah responden mengisi kuesioner sesuai dengan ketentuan yaitu untuk mengetahui tingkat stres pada remaja dan lembar wawancara untuk mengetahui durasi waktu responden bermain *game online*. *Entry data*, Data yang sudah diberi kode kategori kemudian dimasukkan ke dalam tabulasi data di *Microsoft Excel* lalu diolah dengan SPSS. Data dianalisis melalui analisa univariat dan bivariat dengan menggunakan penghitungan *Fisher's Exact Test* pada tingkat kemaknaan 95% ($\alpha \leq 0,05$). Etika penelitian bertujuan untuk menjaga kerahasiaan identitas responden seperti *Informed consent* (lembar persetujuan), *Anonymity* (tanpa nama), *Confidentiality* (kerahasiaan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A.HASIL PENELITIAN

Analisis Univariat

Tabel 1 : Distribusi Frekuensi Menurut Usia Pada Remaja Di *Game Center* Venom Manado.

Karakteristik	Mean	Mode	SD	Min-max
Usia	15,12	15	1,14	13-17

Sumber : Data Primer, 2014

Tabel 2 : Distribusi Frekuensi Menurut Jenis Kelamin dan Pekerjaan Pada Remaja Di *Game Center* Venom Manado.

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
1. Jenis kelamin :		
Laki-laki	66	100
Perempuan	0	0
2. Pekerjaan :		
Siswa	66	100
Bukan siswa	0	0

Sumber : Data Primer, 2014

Tabel 3 : Distribusi Frekuensi Menurut Tingkat Stres Pada Remaja Di *Game Center* Venom Manado

Tingkat Stres	Frekuensi	Persentase (%)
Ringan	56	84,8
Sedang	10	15,2
Total	66	100

Sumber : Data Primer, 2014

Tabel 4 : Distribusi Durasi Waktu Bermain *Game Online* Pada Remaja di *Game Center* Venom Manado

Durasi Waktu	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	22	33,3
Berlebihan	44	66,7
Total	66	100

Sumber : Data Primer, 2014

Analisis Bivariat

Tabel 5 : Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain *Game Online* Pada Remaja di *Game Center* Venom Manado

Tingkat stres	Durasi waktu				Total		p
	≤ 3 Jam		> 3 Jam		n	%	
	n	%	n	%			
Ringan	22	39,3	34	60,7	56	100	0,024
Sedang	0	0	10	100	10	100	
Total	22	33,3	44	66,7	66	100	

Sumber : Data Primer, 2014

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di *game center* venom Manado pada 23 Juni-12 Juli 2014 tentang hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* dengan menggunakan 66 sampel. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang mengalami stres dan memainkan *game online* berumur 15 tahun, remaja 15 tahun merupakan remaja tahap pertengahan, pada tahap ini remaja memerlukan kawan-kawan, mereka senang kalau banyak teman yang menyukai mereka. Ada kecenderungan mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang memiliki sifat yang sama

dengan dirinya, selain itu mereka berada dalam kondisi membingungkan karena mereka tidak tahu memilih yang mana: peka atau tidak peduli, optimis atau pesimis, idealis atau materialistis, ramai-ramai atau sendiri (Sarwono, 2006). Jadi menurut peneliti saat akan bermain *game online* mereka saling mengajak satu sama lain untuk bermain bersama, bila seorang remaja penyendiri juga akan bermain *game online* karena susah berinteraksi dengan teman-teman dilingkungan sekitar rumah, jadi mereka bermain *game online*, karena *game online* dapat menghubungkan dengan pemain *game* diseluruh dunia bisa melakukan *Chatting* dan memungkinkan untuk mendapat teman lain dengan kebiasaan yang sama. Semua responden yang ditemui ditempat penelitian adalah laki-laki, sebuah riset menyatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibanding perempuan karena *game* akan mengaktifkan bagian otak bagian laki-laki yang berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan (Antara News, 2008), menurut peneliti sendiri remaja laki-laki yang mengalami stres lebih menyukai bermain di *game center* karena lebih mudah mengeluarkan ekspresi emosinya bisa sampai berteriak kegirangan jika menang dalam bermain *game*, dan salah satunya ingin menunjukkan *skill/kemampuannya* agar dapat dihargai teman-temannya yang ikut bermain, untuk remaja perempuan tidak ditemukan dalam sampel penelitian ini karena semua yang bermain *game online* ditempat tersebut adalah laki-laki dan sudah menjadi kebiasaan di *game center* hanya laki-laki, remaja perempuan yang mengalami stres lebih menyukai berbagi/bercerita dengan sesama jenisnya, tujuan sebenarnya mengapa perempuan banyak berbicara adalah untuk melepas emosi yang mengganggu dirinya, agar bisa merasa lebih tenang, kemungkinan ada juga perempuan yang bermain *game online* namun di rumah, dari 66 responden remaja masih berstatus sebagai pelajar/siswa, siswa mengalami stres karena adanya tuntutan akademik dan stres tahap perkembangan (Dian, 2007), menurut peneliti siswa mengalami stres karena terlalu banyak tugas (PR), susah menerima materi yang padat, dan akan menghadapi ujian/ulangan.

Pada penelitian ini didapatkan dari 66 responden ditemukan bahwa lebih banyak remaja yang mengalami stres ringan

yaitu 56 orang (84,8%), dan remaja yang mengalami stres sedang yaitu 10 orang (15,2%). Menurut survei terbaru *American Psychological Association* (APA) menunjukkan remaja lebih mudah mengalami stres akibat pola hidup seperti orang dewasa, survei tersebut juga mengatakan stres remaja lebih mungkin meningkat dan itu mempengaruhi kesehatan mental mereka, responden remaja menunjukkan tingkat stres sepanjang musim sekolah jauh melampaui apa yang mereka pikirkan untuk menjadi sehat (Liputan6, 2014). Menurut peneliti Penyebab stres ringan pada remaja diantaranya tidak mampu menerima pelajaran disekolah karena perbedaan kemampuan individu dalam menerima materi, banyak tugas yang diberikan, konflik dengan keluarga maupun teman sebaya, hubungan sosial yang buruk dengan orang lain.

Pada penelitian ini diketahui jumlah responden yang bermain *game online* untuk durasi waktu normal adalah 22 orang (33,3%) dan yang bermain *game online* secara berlebihan adalah 44 orang (66,7%). Hasil survei Indahtiningrum (2011), responden yang bermain *game* secara berlebihan karena menurut responden *game* memberikan manfaat untuk mengurangi stres. Menurut peneliti penyebab remaja bermain *game online* secara berlebihan karena rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah, belajar dan les, belum lagi suasana di rumah yang jauh dari kenyamanan jadi ingin berlama-lama di *game center* serta adanya ajakan teman untuk tetap sama-sama bermain .

Pada penelitian ini ditemukan hubungan antara tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja. Ini bisa dilihat melalui *Fisher's Exact Test* dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) , hasil analisa yaitu 0,024, maka nilai $p < \alpha$ (tabel 5) . Sebanyak 56 orang dari total responden mengalami stres ringan, dari 56 responden tersebut 22 orang bermain *game online* dengan durasi normal dan 34 orang bermain dengan durasi waktu berlebihan, sedangkan 10 orang mengalami stres sedang dengan durasi waktu bermain *game online* yang berlebihan.

Dari data didapatkan bahwa tingkat stres dapat mempengaruhi durasi waktu bermain *game online*, yaitu semakin tinggi tingkat stres semakin banyak durasi waktu

yang digunakan untuk bermain *game online*, Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Indahtiningrum (2011) dikatakan bahwa perilaku bermain *game online* merupakan aktifitas untuk melakukan pengalihan dari stres yang di alami, semakin tinggi tingkat stres seseorang maka durasi waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* akan semakin banyak juga.

Data diatas menunjukkan durasi waktu bermain *Game online* pada responden tersebut lebih banyak yang berlebihan. Hasil penelitian Gosling (2008) menunjukkan beberapa hal yang mendorong penggunaan *Game online* dengan intensitas yang tinggi, yaitu pertemanan atau berinteraksi sosial, kesenangan atau hiburan, serta adanya dorongan yang timbul dari latar belakang kepribadian penggunaannya. Menurut peneliti fenomena bermain *game online* di *Game Center* Venom Manado yang dilakukan oleh remaja adalah kebanyakan remaja yang masih menggunakan baju seragam sekolah diwaktu siang dan sore hari setelah jam belajar, jadi stres bisa terjadi diwaktu sekolah akibat padatnya materi yang diberikan guru, karena setiap remaja berbeda kemampuannya dalam menerima materi, ada yang cepat tanggap, ada yang harus di ulang-ulang ketika di ajarkan, ketidakmampuan masalah yang dihadapi jadi bermain *game online* yang dilakukan oleh remaja sebagai salah satu cara untuk mengkompensasi stres, adanya hubungan antara tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja, yaitu tingkat stres mempengaruhi lama waktu bermain *game online*, semakin tinggi tingkat stres maka yang waktu yang digunakan semakin banyak, remaja yang mengalami lebih banyak masalah akan bermain secara berlebihan atau ingin berlama-lama di *game center*, remaja ingin menghilangkan stres yang dialami dan menganggap bahwa *game online* adalah solusi yang baik dalam menghadapi kebosanan rutinitas sehari-hari, ada juga remaja yang berlama-lama bermain *game online* karena melarikan diri dari tanggungjawab atau masalah yang tidak mampu dipecahkan.

Kesimpulan

Tingkat stres pada remaja terbanyak adalah tingkat stres ringan, Responden terbanyak adalah yang memainkan *game*

online dengan durasi waktu secara berlebihan, Terdapat hubungan antara tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online*, yaitu semakin tinggi tingkat stres semakin banyak durasi waktu bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Antara News. (2008). *Penyebab Lelaki Suka Main "Game" Komputer* (<http://www.antaranews.com/berita/128156/penyebab-lelaki-suka-main-game-komputer>). Diakses tanggal 18 Juli 2014 pukul 20.00.
- Benedicta.R.W (2010). *A-Z multivitamin untuk anak dan remaja*. Yogyakarta: ANDI.
- BKKBN. (2013). *Jumlah Remaja di Indonesia*. (<http://www.bkkbn.go.id/ViewBerita.aspx?BeritaID=840>). Diakses tanggal 5 April 2014 pukul 10.05.
- Dian, Suidiana. (2007). *Kondisi Stres Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dan Faktor-faktor Penyebabnya*. (<http://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0CDQQFjAB&url=http%3A%2F%2Fresearch.upi.edu.pdf>). Diakses tanggal 4 April 2014 pukul 11.20.
- Gosling, J. (2008). *Online video game socially helpful ?*. (<http://www.vitalitygames.com/game/s/ryan-gosling.html>). Diakses tanggal 11 Juni 2014 pukul 19.30
- Indahtinigrum, Fitriana. (2011). *Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa Universitas Surabaya*. (<http://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CD0QFjAC&url=http%3A%2F%2Frepository.usu.ac.id.pdf>). Diakses tanggal 4 April 2014 pukul 11.30.
- Jatmika, S. (2010). *Genk remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Josep, I. (2007). *Keperawatan Jiwa*. Bandung: Refika Aditama.
- Koran Jakarta. (2013). *pengguna mayoritas masih menggunakan PC* (<http://www.koran-jakarta.com/?8177-game-online%20pengguna-mayoritas-masih-berbasis-pc>). Diakses tanggal 18 Maret 2014 pukul 21.30.
- Liputan6. (2014). *Remaja sekarang lebih mudah stres*. (<http://www.health.liputan6.com/read/829675/studi-remaja-sekarang-lebih-mudah-stres>). Diakses tanggal 18 Maret 2014 pukul 21.20.
- Nasution, I. K. (2008). *Stres Pada Remaja*. (<http://www.google.co.id/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCwQFjAA&url=http%3A%2F%2Flibrary.usu.ac.id.pdf>). Diakses tanggal 4 April 2014 pukul 09.15.
- Rahmayati, T. E. (2010). *Motivasi bermain Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa*. (<http://www.google.com/url?sa=t&rc=t=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0CD0QFjAC&url=http%3A%2F%2Frepository.usu.ac.id.pdf>). Diakses tanggal 4 April 2014 pukul 11.25.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence perkembangan remaja edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Setiadi, N. (2013). *Konsep dan praktek penulisan riset keperawatan edisi 2*. Jakarta: Graha ilmu.

WHO. (2009). *Global status report on alcohol and health*. (<http://www.google.co.id/url?sa=t&ct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0CCYQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.wh>

[o.int.pdf](#)). Diakses tanggal 3 April 2014 pukul 21.30.

Yudha, E. K., Alfrina, H. (2006). *Buku ajar keperawatan perioperatif vol.2*. Jakarta: EGC.