



UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

**KETAGIHAN PERMAINAN KOMPUTER DAN TELEVISYEN TERHADAP
REMAJA DI SEKITAR BANDARAYA KUCHING**

Disediakan oleh:

SANTINI AK JOHN	2000543805
TIMOTHY AK RANGKANG	2000543645
SAFFRIDIN B. SAPIE	2000543988
ANDY REYNOLD ALEXANDER ALIBAR	2000317366

**DIPLOMA PENTADBIRAN AWAM
FAKULTI PENTADBIRAN DAN UNDANG-UNDANG
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA KAMPUS SAMARAHAN**

Oktober 2003

Abstrak

Remaja merupakan generasi muda ataupun pelapis kepada masyarakat selain daripada pelopor kepada sesuatu yang baru. Walaubagaimanapun, remaja cenderung kepada perubahan budaya dan amat mudah terpengaruh kepada sikap ataupun cara pemikiran masyarakat yang sedang menuju ke arah kedewasaan. Pada masa inilah golongan remaja akan dikenali sebagai 'darah muda' yang berani untuk mencuba serta mempelajari sesuatu yang baru tidak kira baik ataupun buruk. Ada sesetengahnya sukar untuk menerima pendapat orang lain dan begitu juga sebaliknya. Selain itu, remaja juga merupakan bakal peneraju negara. Oleh itu, sifat kepimpinan dalam diri mereka haruslah ditanam ataupun dipupuk sejak dari kecil lagi bagi menaikkan sifat kesedaran mereka terhadap tanggungjawab yang semakin besar selaras dengan peningkatan umur mereka.

ISI KANDUNGAN

Tajuk	Mukasurat
Penghargaan	I-II
Abstrak	III
Isi kandungan	IV-V
BAB 1 Pengenalan Kajian	
1.0 Pengenalan	1-4
1.1 Penyata Masalah	5-6
1.2 Objektif Kajian	7
1.3 Skop Kajian	8
1.4 Hipotesis	9
1.5 Andaian	10-12
1.6 Had dan Konstren	13-14
BAB 2 Ulasan Karya	
2.0 Pengenalan	15
2.1 Kajiselidik (kanak-kanak)	16
2.2 Fakta mengenai ketagihan permainan komputer dan televisyen	17-18
2.3 Penyata ketagihan permainan komputer dan televisyen	19
BAB 3 Metodologi	
3.0 Pengenalan	20
3.1 Data primer	20-21
3.2 Data sekunder	22-23
3.3 Rangka susunan kajian	24-26

BAB 1

PENGENALAN KAJIAN

1.0 Pengenalan

Dalam era yang serba moden ini, kehidupan kita menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi yang moden dan serba canggih. Namun begitu, setengah-setengah orang telah menyalahgunakan kemudahan tersebut. Contohnya pada masakini remaja dan kanak-kanak cenderung bermain permainan televisyen hingga menyebabkan mereka lalai dalam pelajaran mereka dan turut menjejaskan kesihatan mereka. Selain itu, ia turut mendorong mereka bersifat liar sehinggakan ada yang sanggup menipu ibubapa mereka atau mencuri hanya kerana untuk mendapatkan wang untuk bermain permainan tersebut.

Selain itu ramai para remaja turut terlibat dalam ketagihan internet. Apakah sebenarnya yang dimaksudkan dengan ketagihan internet (internet addiction) ini? Mungkin banyak jawapan boleh kita dapati daripada pelbagai pihak, namun Netaddiction.com telah mengklasifikasikan jenis ketagihan ini kepada lima kategori;

1.0.1 Ketagihan seks-siber (Cybersexual) –iaitu ketagihan untuk memasuki laman web dan berborak (chat) di lawan-laman web ‘dewasa’ serta berunsur lucah.

1.0.2 Ketagihan hubungan-siber (Cyber-relationship) –iaitu ketagihan untuk menghubungi kawan-kawan di internet sama ada melalui chat

BAB 2

ULASAN KARYA

2.0 Pengenalan

Berdasarkan petikan daripada Hilary Sebastian¹, kebanyakan pelajar sering berkunjung ke pusat-pusat arked disekitar bandaraya Kuching untuk membuang masa dan ada diantara mereka yang sanggup pomteng sekolah hanya semata-mata untuk bermain permainan tersebut. Walaupun terdapat papan tanda yang tertera didepan premis tersebut dimana menyatakan “Pelajar yang memakai baju sekolah tidak dibenarkan masuk dan kanak-kanak yang dibawah umur 12 tahun mesti ditemani ibubapanya”, namun begitu mereka seolah-olah tidak mengerti apa yang tertera malahan tidak segan silu masuk ke premis-premis tersebut dan pemilik premis tersebut turut mengendahkan perkara tersebut.

Selain itu, petikan daripada Miamunnah Amin² turut menyatakan bahawa kebanyakan remaja lebih suka melepak di luar kawasan rumah mereka kerana hendak melepaskan rasa bosan ataupun mempunyai masalah keluarga. Konflik dalaman selalunya berlaku pada remaja diusia ini dan seterusnya mereka berpotensi untuk melepaskan ketidakpuasan hati mereka dengan melakukan perkara-perkara yang disukai oleh mereka seperti bermain permainan komputer dan video dan akan menjuruskan kepada ketagihan permainan tersebut.