

KESAN PENGARUH PUSAT HIBURAN KEATAS
GOLONGAN REMAJA MASA KINI
KAJIAN KES: DI SEKITAR BANDAR MELAKA

DISEDIAKAN OLEH
ABDULLAH B. BUANG
91552823

DIPLOMA PENTADBIRAN AWAM
KAJIAN PENTADBIRAN & UNDANG-UNDANG
PENDIDIKAN JARAK JAUH
INSTITUT TEKNOLOGI MARA
MELAKA

OKTOBER, 1994

ABDULLAH B. BUANG

91552823

OKTOBER 1994

KANDUNGAN	muka surat
PRAKATA	i
PENGHARGAAN	iii
SINOPSIS	vi
BAB 1	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Masalah	5
1.3 Objektif	6
1.4 Andaian	7
1.5 Hipotesis	8
1.6 Skop Kajian	11
1.7 Sekatan	12
1.8 Daftar Istilah	14
1.9 Methodologi	15
BAB 2	
2.0 Kajian Kepustakaan	17
BAB 3	
3.0 Penemuan Data	41
	64
	71

PENGHARGAAN

Syukur kehadiran Ilahi yang Maha Pemurah dan Mengasihani yang menganugerahkan keupayaan berfikir dan tenaga untuk bertindak membolehkan kajian ini sempurna dibukukan.

Pada umumnya Kertas Projek ini amat bermanfaat dan boleh dijadikan satu bahan rujukan pelajar-pelajar, pihak-pihak yang berkaitan dan pembaca-pembaca yang inginkan maklumat-maklumat mengenai pengaruh pusat hiburan keatas golongan remaja masa kini di sekitar Bandar Melaka. Atas kesedaran inilah maka saya cuba mengumpulkan seberapa banyak maklumat-maklumat, bahan-bahan, temubual-temubual dan sebagainya bagi menyiapkan Kertas Projek ini.

Hasrat untuk memperolehi bahan kajian ini tidak akan terlaksana tanpa pertolongan dan kerjasama para responden yang terdiri daripada Ketua Penolong Pengarah Pendidikan (Bahagian Hal Ehwal Murid) En. Dolmat Bin Salleh, Timbalan Ketua Polis Daerah Melaka Tengah, Tuan Lee Yau Kee AMN, PJK dan Penolong Pegawai Daerah Melaka Tengah, En. Manaf Bin Jaafar.

Begitu juga kajian ini tidak akan sempurna tanpa pertolongan teman-teman,

SINOPSIS

Kemajuan teknologi telah memberikan sumbangan yang besar kepada manusia hari ini. Kemajuan komputer khususnya telah memberikan perubahan yang besar kepada kemajuan dunia. Dari berbagai-bagai kemajuan yang diciptakan maka lahirlah satu bentuk permainan yang dinamakan 'permainan video' (video games). Permainan ini amat digemari oleh semua golongan, iaitu dewasa, remaja dan kanak-kanak. Ia juga boleh diletakkan di dalam poket dan boleh dimainkan di mana-mana dan juga pada bila-bila masa sahaja.

Di dalam kemajuan yang telah diciptakan ianya telah memberikan sedikit sebanyak kesan buruk. Keburukannya ialah kekerapan mengunjungi pusat-pusat video khususnya golongan remaja yang akhirnya melahirkan satu gejala negatif. Antara gejala tersebut ialah keruntuhan moral para golongan remaja, kejadian jenayah-jenayah kecil, ponteng sekolah dan banyak lagi kesalahan dan pelanggaran disiplin sekolah telah ditimbulkan seperti melawan guru, peras ugut, berjudi dan lain-lain.

Bagaimana pun tidak dinafikan video games

ini juga dapat memberikan kebaikan. Di sekolah-sekolah umpamanya, ia digunakan untuk pembentukan pemikiran murid-murid sekolah. Tetapi pada jangka masa yang panjang ianya telah mengakibatkan kesan yang buruk menyebabkan golongan remaja terlalu leka sehingga mereka mementingkan video games dari belajar. Perlakuan-perlakuan yang diluar kawalan yang telah ditimbulkan oleh golongan remaja terutama golongan murid sekolah mengakibatkan pencapaian kemajuan pelajaran mereka menurun.

Pada umumnya adalah tidak menjadi kesalahan untuk mengunjungi pusat-pusat video tetapi perlulah dengan kawalan. Pihak ibu bapa atau penjaga dan guru-guru pada dasarnya bersetuju para remaja bermain 'video games' tetapi mereka hendaklah bijak membahagikan masa, iaitu masa belajar dengan masa bermain.

Walaupun dari segi sosialnya permainan 'video games' ini memberikan kesan yang baik di mana golongan remaja dapat menghabiskan masa lapang mereka dengan kegiatan yang berfaedah iaitu berkumpul beramai-ramai saling bertukar-tukar pendapat, tidak terdedah dengan kegiatan yang mendatangkan keburukan seperti