

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fenomena permainan *game online* di Indonesia, baik di kalangan anak-anak maupun dewasa. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia. “Salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya permainan secara *online* atau sering disebut dengan nama *game online*. *Game* atau yang biasa Anda ketahui dalam bahasa Indonesia "permainan" inilah yang selalu menjadi solusi nomor satu pada saat bosan (Yayu Anggraini 2014). Namun, terkadang yang awal mulanya *game online* digunakan untuk menghilangkan rasa bosan, sekarang sudah banyak di salahgunakan oleh beberapa penggunanya, termasuk remaja. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *game online*, sehingga menyebabkan para remaja menggunakan *game online* secara berlebihan dan berdampak pada penurunan ketajaman mata pada remaja. Jika seseorang remaja bermain *game* atau menatap layar elektronik secara berlebihan akan mengakibatkan mata terasa perih dan berair bahkan dapat menyebabkan kebutaan.

Data dari VISION 2020, suatu program kerjasama antara *International Agency for the Prevention of Blindness* (IAPB) dan WHO, menyatakan bahwa pada tahun 2006 diperkirakan 153 juta penduduk dunia mengalami gangguan ketajaman mata. Dari 153 juta orang tersebut, sedikitnya 13 juta diantaranya adalah anak-anak usia 5-15 tahun dimana prevalensi tertinggi terjadi di Asia

Tenggara (WHO, 2004). Sedangkan di Indonesia, prevalensi penurunan penglihatan terparah yang paling tinggi terdapat di Lampung (1,7%), diikuti Nusa Tenggara Timur, Jawa Tengah dan Kalimantan Barat (masing-masing 1,6%). Provinsi dengan prevalensi penurunan penglihatan terparah yang paling rendah adalah DI Yogyakarta (0,3%) diikuti oleh Papua Barat dan Papua (masing-masing 0,4%) (Riskesdas, 2013). Sedangkan untuk daerah Jawa Timur Prevalensi *low vision* dan kebutaan masing-masing sebesar 1,0% dan 0,4%. Persentase *low vision* (penurunan ketajaman mata), tertinggi di Kabupaten Tulungagung (3,6%) diikuti Ngawi (2,8%) dan Trenggalek (2,5%). Persentase *low vision* (penurunan ketajaman mata), terendah di Kabupaten Malang (0,1%) diikuti Kota Batu (0,1%) dan Kediri (0,3%) (Riskesdas Jawa Timur, 2013).

Semakin pesatnya kemajuan teknologi saat ini, menyebabkan semakin majunya juga *game online*. Seperti misalnya, pada saat *game online* belum semarak ini, *game online* hanya terdiri dari beberapa jenis *game* saja. Namun, sekarang *game online* sudah banyak jenisnya, lebih menarik lagi resolusi gambarnya dan juga bisa di mainkan di manapun. Sehingga, para remaja akan tertarik untuk memainkannya. Dan terkadang saat memainkan *game online*, para remaja tidak ingat waktu. Hal tersebut lah yang dapat menyebabkan kerusakan mata berupa penurunan ketajaman mata pada remaja. Karena pada layar gadget menghasilkan gelombang elektromagnetik yang dapat menyebabkan radiasi dan merusak mata jika terlalu lama terpapar olehnya.

Menurut Ester (2013) menyebutkan bahwa , durasi waktu yang digunakan untuk melakukan *screen-based activities* atau aktivitas di depan layar kaca media elektronik tanpa melakukan aktifitas olahraga misalnya duduk menonton televisi atau video, bermain komputer, maupun bermain permainan video *game* adalah 2 jam perhari. Jika kegiatan tersebut dilakukan tanpa batasan waktu, dengan jarak yang terlalu dekat, dan dengan saturasi cahaya yang kurang akan menyebabkan kerusakan pada mata anak. Berdasarkan rekomendasi waktu maksimum dari *The American Academi of Pediatrics*, waktu maksimum 2 jam/sehari untuk anak dan remaja diatas 2 tahun untuk *screen based activity*(Kairupan, T. 2012).Berdasarkan hal-hal tersebut, penurunan ketajaman mata pada remaja merupakan salah satu masalah kesehatan yang perlu di tangani dengan serius. Mengetahui jumlah penderita semakin meningkat.

Di jaman yang sudah modern ini, *game online* tidak hanya di produksi untuk pengguna komputer atau laptop saja. Namun, sekarang *game online* juga sudah banyak di produksi untuk pengguna gadget atau alat elektronik lainnya seperti *handphone/smartphone*. Sehingga, para remaja dapat memainkan *game online* secara bebas dimana pun mereka berada selama ada gadget yang mereka bawa. Menurut Penelitian Kuliksera Tahun 2012menjelaskan bahwa saat bermain *game online* para remaja akan terkena paparan radiasi yang di hasilkan oleh layar komputer atau gadget lainnya. Dan paparan radiasi tersebut sangat berbahaya bagi mata. Terlebih lagi jika remaja yang memiliki kegemaran bermain *game* akan tetap memaksakan untuk tetap bermain *game* bahkan ketika mata mereka sudah terasa lelah.

Padahal hal tersebut sangat tidak baik untuk mata, karena memaksakan mata untuk terus terbuka. Sehingga radiasi yang di hasilkan layar komputer atau gadget tersebut akan semakin meningkat dan menyebabkan ketajaman mata menurun.

Semakin pesatnya kemajuan *game online* sekarang ini, menyebabkan anak-anak remaja tertarik untuk terus memainkan *game online* tanpa batasan waktu. Dan untuk mengurangi kejadian penurunan ketajaman mata pada remaja, orang tua perlu melakukan pengawasan pada anak-anaknya. Pengawasan yang dapat dilakukan orang tua yakni bisa berupa mengingatkan para remaja untuk membatasi waktu bermain *game*, mengingatkan apabila jarak penggunaan gadget saat bermain *game* terlalu dekat dengan mata, dan dapat dilakukan pemberian layar anti radiasi di depan layar alat elektronik seperti komputer, televise dll untuk menghindari paparan sinar radiasi yang berlebih. Selain itu juga, perlu di lakukan *screening* atau pemeriksaan mata secara rutin. Untuk menghindari atau mengurangi angka kejadian penurunan ketajaman mata pada remaja. Biasanya *screening* tersebut dilakukan dengan menggunakan alat yang disebut *snellen chart*. Dan apabila remaja sudah mengalami gangguan penurunan ketajaman mata, maka dapat dilakukan perawatan berupa penggunaan kacamata atau dilakukan operasi. Hal tersebut dapat dilakukan supaya penurunan ketajaman mata nya tidak semakin parah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan bermaingame *online*

terhadap *visus* (ketajaman penglihatan) pada remaja di Warnet X dan Y di Kota Madiun”?

### 1.3 Tujuan Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Mengamati hubungan penggunaan *game online* terhadap *Visus* ketajaman penglihatan pada remaja di Warnet x dan y di Kota Madiun.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi bermaingame *online* pada remaja.
2. Mengidentifikasi ketajaman penglihatan mata pada remaja
3. Mengamati hubunganbermaingame *online* terhadap penurunan ketajaman mata pada remaja.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Pendidikan Keperawatan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan rujukkan ilmiah atau literature, khususnya pada bidang ilmu kesehatan dan dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih luas, sehingga dapat membantu untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan gangguan pada mata seperti misalnya penurunan ketajaman mata pada remaja.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai data dasar untuk peneliti selanjutnya dan dapat menambah pengetahuan serta dapat dikembangkan lagi. Peneliti selanjutnya

dapat meneliti yang berfokus pada penelitian pada remaja yang mengalami penurunan ketajaman mata dengan penyebab yang lain, desain dan metodologi yang berbeda.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### 1. Profesi Keperawatan

Di harapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kontribusi dalam menambah wawasan bagi profesi perawat dan menjadi pertimbangan dalam menyusun dan menerapkan asuhan keperawatan dengan tepat. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti dan pembaca yang ingin mengetahui tentang hubungan *bermaingame online* dengan *visus* (ketajaman mata).

##### 2. Institusi Pendidikan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi dan untuk menambah keragaman hasil penelitian dalam dunia kesehatan.

##### 3. Tenaga Kesehatan Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan dan sebagai literature yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang hubungan *bermaingame online* dengan ketajaman mata, baik yang masih menjadi mahasiswa yang menuntut ilmu maupun bagi tenaga kesehatan lain yang sudah bekerja di Rumah Sakit ataupun tempat praktik.

## 1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai hubungan penggunaan *game online* dengan kejadian penurunan ketajaman mata pada remaja banyak dilakukan di Indonesia antara lain :

1. Rika Handriani, Eni Mahawati (2016) dengan judul “Pengaruh *Unsafe Action* Penggunaan *Gadget* Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Semarang Tahun 2016”. Metode penelitian menggunakan survey analitik dengan pendekatan cross sectional yang melibatkan populasi dan sampel siswa populasinya adalah seluruh siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Semarang kelas III dan V sebanyak 64 responden. Sampel diambil secara *proportional sampling* dengan teknik pengambilan data menggunakan kuesioner dan pengukuran ketajaman penglihatan. Analisis dilakukan dengan menggunakan *regresi logistik*. Simpulan hasil penelitian terdapat hubungan yang bermakna di antara lain : Adanya pengaruh antara posisi saat menggunakan *gadget* terhadap ketajaman penglihatan, adanya pengaruh antara jarak pandang saat menggunakan *gadget* terhadap ketajaman penglihatan, adanya pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap ketajaman penglihatan, serta adanya pengaruh penerangan saat menggunakan *gadget* dengan penurunan ketajaman penglihatan. Persamaan dengan penelitian ini adalah pembahasan tentang pengaruh antara jarak pandang saat menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* , pengaruh durasi bermain *game online* , serta

penerangan saat penggunaan gadget untuk bermain *game online* .  
Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel dan lokasinya.

2. Donny Firdaus, Muflih, Endang Lestiawati. (2016) dengan judul “Hubungan Perilaku Bermain *Video Game online* dengan Ketajaman *Visus* Mata Anak Usia Sekolah”. Metode penelitian yang digunakan adalah Analitik Kuantitatif dengan rancangan cross-sectional. Data diolah dengan analisis Bivariat menggunakan uji *Chi-Square*. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah anak sekolah yang bermain *game online* di Warnet Babarsari, dengan jumlah sampel sebesar 45 orang. Hasil penelitian menunjukkan beberapa hasil diantaranya :terdapat hubungan yang signifikan perilaku bermain video *game online* dengan ketajaman *visus* mata pada anak usia sekolah di warnet Babarsari Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta.  
Persamaan dengan penelitian ini adalah pembahasan tentang ketajaman mata yang di pengaruhi oleh *game online* . Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada variabel, lokasi, dan indikator yang lain.
3. Christo F. N.Bawelle, Fransiska Lintong, Jimmy Rumampuk (2016) dengan judul “Hubungan penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado angkatan 2016”. Penelitian yang dilakukan bersifat survei analitik dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi adalah seluruh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi angkatan 2016 yang memiliki *smartphone*, sampel adalah mahasiswa yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil penelitian



menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara lama penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado dan tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. Persamaan dengan penelitian ini adalah indikator tentang durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian penurunan ketajaman mata. Perbedaan dengan penelitian ini adalah terdapat pada variabel, indikator lain, responden, dan lokasi.

