

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Fenomena permainan game berbasis online sangat umum terjadi, terutama di kalangan remaja di Indonesia. Kemajuan teknologi merubah pola hidup manusia secara signifikan. Perubahan akan teknologi tersebut salah satunya memunculkan permainan berbasis dari gadget dan gawai memiliki koneksi secara online. Permainan atau game dalam bahasa Indonesia menjadi salah satu solusi ketika bosan (Yayu Anggraini 2014). Tujuan permainan game online yang awalnya menjadi sarana hiburan seringkali dipergunakan berlebihan terutama oleh remaja. Kurangnya pengawasan orang tua pada anak dan remaja menyebabkan penggunaan game online menjadi berlebihan dan memiliki dampak pada kesehatan mata. Penggunaan game online yang berlebihan pada remaja akan membuat mata menjadi pedih serta berair sampai pada resiko terburuk yaitu kebutaan.

Berdasarkan data Vision 2020, yaitu program kerjasama antara *International Agency for The Prevention of Blindness* (IAPB) dan WHO disebutkan pada tahun 2009 sejumlah 153 juta warga dunia mengalami gangguan penglihatan dari kelainan refraksi yang tidak terkoreksi. Sejumlah 153 juta warga dunia tersebut sedikitnya sejumlah 12 juta berusia 5-15 tahun mengalami gangguan penglihatan seperti miopia, hipermetropi, dan astigmatisme. Disebutkan pula prevalensi tertinggi terjadi di daerah perkotaan di Asia Tenggara (WHO, 2009). WHO menyebutkan dari seluruh penjurur dunia pada tahun 2010 sejumlah 285 juta warga dunia atau sekitar 4,24%

populasi mengalami gangguan penglihatan; sejumlah 39 juta warga dunia atau 0,58% mengalami kebutaan, dan 246 juta warga dunia atau 3,65% mengalami *low vision*.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini juga menyebabkan kemajuan game online. Misalnya, saat game online tidak begitu semarak, hanya ada beberapa jenis game online. Namun, ada banyak jenis game online, dan yang lebih menarik adalah resolusi layar, yang dapat dimainkan di mana saja. Oleh karena itu, remaja tertarik bermain game. Remaja seringkali tidak ingat waktu saat bermain game berbasis online. Hal inilah yang mengakibatkan kerusakan mata dan penglihatan pada remaja dikarenakan gambar dan layar gawai dan gadget memancarkan gelombang elektromagnetik, jika terpapar layar dalam waktu lama akan menimbulkan radiasi dan merusak mata. (Suangga, 2014).

Menurut Esther (2013), Take Action Gunakan media layar atau elektronik di depan layar tanpa aktifitas gerak dan olahraga seperti menonton televisi dan video, bermain game pada komputer, serta bermain video game. Ini membutuhkan waktu 2 jam. Dalam sehari. Tindakan ini berlangsung tanpa batas waktu, dan jika terlalu dekat, saturasi cahaya rendah dapat merusak mata. Berdasarkan waktu maksimum yang direkomendasikan oleh American Academy of Pediatrics untuk skrining, waktu maksimum untuk anak-anak dan remaja selama periode dua tahun adalah dua jam sehari (Kairupan, 2012). Pernyataan tersebut menunjukkan masalah gangguan penglihatan pada remaja merupakan hal yang krusial dan harus segera ditangani secara fokus dan serius karena kasus yang terjadi semakin meningkat terus-menerus.

Perkembangan teknologi era modern sekarang permainan dan game berbasis online tidak hanya menggunakan komputer dan laptop. Permainan game online juga mulai diproduksi untuk pengguna gadget dan gawai atau perangkat elektronik lainnya seperti ponsel atau *smartphone*. Oleh karena itu, akses remaja untuk bermain game berbasis online semakin mudah dan tidak kenal waktu. Menurut tinjauan literatur Kuliksera 2012, terlihat jelas bahwa remaja terpapar radiasi dari layar komputer atau gadget lain saat melakukan permainan game online karena radiasi layar sangat berbahaya bagi mata. Apalagi remaja yang suka bermain game, meski matanya lelah, akan terus bermain game. Hal tersebut sangat tidak baik bagi mata karena memaksa mata untuk terus terbuka. Paparan radiasi gelombang elektromagnetik dari layar mengakibatkan penurunan penglihatan.

Hukum asal dari bermain game melalui media apapun pada dasarnya adalah boleh. Hal tersebut senada dengan kaidah *fiqh* sebagai berikut:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ إِلَّا بِأَحَادٍ حَتَّى يَدُلَّ الدَّلِيلُ عَلَى التَّحْرِيمِ

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)". (Imam Al-Suyuthi dalam Kitab Al-Asyba' Wan Nadhoir: 43).

Dengan pesatnya perkembangan game online saat ini, para remaja tertarik untuk terus bermain game online dalam waktu yang tidak terbatas. Orang tua juga perlu mengawasi anaknya untuk mengurangi kejadian kehilangan penglihatan pada masa remaja. Orang tua dapat mengawasi dan membatasi intensitas mereka bermain game online, memberikan pengertian

tentang jarak mata mereka menggunakan gawai, dan menggunakan pelindung radiasi layar. Remaja seharusnya banyak melakukan aktifitas luar ruangan dan gerak agar dapat berkeringan dan terkena paparan sinar matahari. Untuk menghindari atau mengurangi perkembangan mata remaja, penyaringan biasanya dilakukan dengan menggunakan alat yang disebut snare chart. Selain itu, jika seorang remaja mengalami gangguan penglihatan, pengobatan dapat dilakukan dalam bentuk kacamata atau operasi. Hal tersebut dapat dilakukan supaya penurunan ketajaman mata nya tidak semakin parah

Gangguan pada tajam penglihatan mempunyai efek negatif dan mengganggu proses belajar dan interaksi terutama pada remaja. Remaja akan mengalami gangguan dalam prestasi belajar, interaksi sosial, dan kemampuan remaja dalam kehidupannya. Gangguan penglihatan akibat dari penggunaan gawai terjadi diseluruh penjuru dunia termasuk di Indonesia. Daerah Lampung (1,7%) memiliki prevalensi gangguan penglihatan berat tertinggi, diikuti oleh provinsi NTT, Kalimantan Barat, dan Jawa Tengah (1,6%). Selanjutnya adalah DI Yogyakarta (0,3%), diikuti oleh Papua Barat dan Papua (0,4%). (Risksdas, 2013).

Menurut lokasi tinjauan literatur pada Provinsi Jawa Timur, kondisi mata *low vision* dan kondisi kebutaan masing-masing sebesar 1,0% dan 0,4%. Tingkat *low vision* (kehilangan penglihatan) paling tinggi berada di Kabupaten Tulungagung sebesar 3,6%, selanjutnya Kabupaten Ngawi sebesar 2,8% dan Kabupaten Trenggalek sebesar 2,5%. Kabupaten Malang sebesar 0,1% memiliki tingkat *low vision* (kehilangan penglihatan) terendah, diikuti

oleh Kabupaten Batu sebesar 0,1% dan Kota Kediri sebesar 0,3%. (Risksedas Jawa Timur, 2013).

Kondisi Kehilangan penglihatan remaja terjadi pada usia sekarang. Intensitas penggunaan gadget juga tinggi dalam satu hari. Berdasarkan observasi bermain game online di QP Cafe jl pada bulan Agustus 2019. Di Jalan Lawu Ponorogo, dari sejumlah 56 objek responden terdapat sejumlah 26 responden (46,4%) bermain game online dengan intensitas sedang, dan sejumlah 25 responden (44,6%) bermain game online dengan intensitas berat, dan sebanyak 5 orang responden (8,9%) memiliki kekuatan ringan. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang tertera, peneliti mencoba membuat studi literatur tentang pengaruh bermain game online terhadap penglihatan remaja. Untuk memungkinkan remaja mempelajari lebih lanjut dampak penggunaan gadget untuk bermain game.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Paparan fakta dan uraian penjelasan dalam latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam literatur review ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara bermain game online dengan ketajaman visus mata pada remaja”.

## **1.3 Tujuan Literatur Review**

Tujuan dilaksanakannya literatur review ini adalah menganalisis apakah terdapat hubungan antara bermain game online dengan ketajaman visus mata pada remaja berdasarkan kajian dari jurnal-jurnal terdahulu.



