

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online adalah suatu jenis permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan internet dimana *game* ini bisa dimainkan oleh individu maupun kelompok untuk mengisi waktu santai. *Game online* merupakan *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* juga suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk merasa senang yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dalam permainan (Rini, 2011).

Jumlah pemain *game* di dunia pada akhir 2013 adalah sebanyak 1,3 Miliar. Jumlah populasi dunia saat ini adalah 7,1 Miliar, berarti 17% dari penduduk dunia adalah pemain *game*. Dari seluruh pengguna layanan *online* seperti *email*, *Facebook*, *browsing* dan segala sesuatu yang dilakukan online, 44% di antaranya digunakan untuk bermain *game online* (Hendri, 2013).

Di Indonesia, fenomena *game online* menyita perhatian para remaja. Di tahun 2009 jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 6 juta atau sekitar 24% dari 25 juta orang pengguna internet. Jumlah pemain *game online* hampir mencapai 50% dari seluruh pelajar atau mahasiswa yang terkoneksi di internet. Jumlah ini sangat besar dibanding pada tahun 2007 dimana diprediksi

bahwa jumlah pemain *game online* paling banyak hanya 2.5 juta pemain (Detiknet, 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) menemukan bahwa permainan *game online* memiliki berbagai dampak yang harus dibayar oleh para pemainnya, baik waktu, emosi, maupun sosial. Dampak waktu berhubungan dengan keasyikan bermain dalam waktu yang lama. Dalam survei yang dilakukan oleh Yee (2006) menunjukkan bahwa sebanyak 60,9% subjek menghabiskan waktu selama 10 jam berturut-turut ketika masuk ke dalam sistem *game online*. Dalam satu minggu, rata-rata subjek bisa menghabiskan waktu sebanyak 40 jam untuk bermain *game online*.

Banyak faktor yang membuat seseorang untuk bermain *game online*, dari penelitian yang dilakukan oleh Yee (2006) mengelompokkan motivasi bermain *game online* menjadi tiga komponen utama yaitu *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Dari ketiga komponen tersebut terbukti memiliki peran yang cukup besar untuk memotivasi seseorang bermain *game online*. Jika motivasi bermain *game online* seseorang tinggi maka akan menimbulkan seseorang kecanduan bermain *game online*.

Bermain *game online* bisa berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Pengaruh kecanduan *game online* berdampak juga pada psikis, sosial, akademis dan fisik pada

remaja (Anderson & Bushman, 2001). Dampak fisik bagi remaja yang bermain *game online* adalah pancaran radiasi layar komputer. Pancaran radiasi tersebut dapat merusak saraf mata dan otak remaja.

Mata merupakan salah satu dari indera tubuh manusia yang berfungsi sebagai indera penglihatan. Fungsi mata bagi kehidupan manusia sangat penting, tetapi sering kali kesehatan mata kurang diperhatikan, sehingga banyak penyakit yang menyerang mata dan menyebabkan gangguan penglihatan atau kelainan refraksi. Kelainan refraksi biasa disebabkan oleh adanya radiasi cahaya yang berlebihan pada mata, di antaranya adalah radiasi cahaya dari layar komputer dan televisi (Depkes Republik Indonesia, 2009). Salah satu penyebab gangguan mata yang terjadi yaitu Miopi.

Miopi atau rabun jauh merupakan suatu jenis kerusakan mata yang disebabkan oleh pertumbuhan bola mata yang terlalu panjang atau kelengkungan kornea yang terlalu cekung (Ilyas, 2006). Pada kelainan refraksi terjadi ketidakseimbangan sistem optik pada mata sehingga menghasilkan suatu bayangan yang kabur. Pada mata normal, kornea dan lensa akan membelokkan sinar pada titik fokus yang tepat pada sentral retina. Namun jika kelainan refraksi, sinar tidak dibiarkan tepat pada retina, akan tetapi di depan atau di belakang retina dan mungkin tidak terletak pada satu titik yang tajam (Ilyas, 2006).

Usaha yang dilakukan untuk mencegah miopi sampai saat ini belum diketahui dengan pasti, diperkirakan bahwa bersifat multifaktorial dan berhubungan dengan faktor genetik (internal) dan faktor lingkungan (eksternal). Faktor internal meliputi genetik, riwayat keluarga, panjang bola mata, usia, jenis kelamin dan etnik. Faktor eksternal meliputi pencahayaan saat tidur, membaca, pendidikan dan penghasilan orang tua serta aktivitas melihat dekat (Saw, 2000). Selain kebiasaan dalam melakukan aktivitas jarak dekat, jumlah waktu yang dihabiskan dalam membaca, dan aktivitas melihat dekat dapat menjadi risiko terjadinya miopi (Spraul & Lang, 2000).

Dari uraian di atas dapat kita ketahui bahwa peran mata sangat penting bagi kehidupan seseorang. Namun kesadaran untuk menjaga kesehatan mata kurang diperhatikan. Hal ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan pada mata. Salah satu penyebab ketidaknyamanan pada mata yaitu aktivitas jarak dekat didepan layar komputer seperti bermain *game online*. *Game online* merupakan salah satu jenis permainan yang dimainkan oleh individu maupun kelompok dalam jaringan internet untuk mengisi waktu santai. Ketika bermain *game online* dalam waktu yang lama didepan layar komputer, maka secara tidak langsung mata akan terpapar sinar radiasi dari layar komputer, sehingga akan terjadi gangguan pada mata.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat diketahui bahwa bermain *game online* tidak saja disukai oleh pelajar SD, SMP, SMA tetapi mahasiswa juga tertarik untuk bermain *game online*. Saat peneliti mengobservasi didapat bahwa ketika bermain *game online* mahasiswa akan berada didepan layar komputer dalam waktu yang lama. Hal ini menyebabkan mata akan terpapar sinar radiasi layar komputer, sehingga terjadi gangguan penglihatan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih mendalam tentang “Pengaruh Game Online Terhadap Risiko Gangguan Mata Miopi Berat Pada Mahasiswa FKIK & FTI UKSW Salatiga”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

- 1.2.1 Pancaran sinar radiasi komputer dalam bermain *game online* berdampak pada risiko gangguan mata miopi.
- 1.2.2 Lama bermain *game online* pada mahasiswa
- 1.2.3 Reaksi individu yang terkena miopi bagi dirinya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian tentang Pengaruh *Game* Online Terhadap Risiko Gangguan Mata Miopi Berat Pada Mahasiswa, peneliti membatasi masalah dengan menjelaskan tentang manfaat dan tujuan bermain *Game online* serta risiko gangguan mata miopi pada mahasiswa FKIK & FTI UKSW angkatan 2012.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh *game online* terhadap risiko gangguan mata miopi berat pada mahasiswa serta reaksi individu yang mengalami miopi dan koreksi lensa bagi dirinya?”

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap risiko gangguan mata miopi berat pada mahasiswa FKIK dan FTI UKSW Salatiga serta reaksi individu yang mengalami miopi bagi dirinya.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan :

1.6.1 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dalam memperkaya dan menambah wawasan dalam bidang kesehatan dan teknologi.

1.6.1.2 Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemain *game online* bahwa bermain *game online* dan berada didepan layar komputer dalam waktu yang lama akan mengalami gangguan penglihatan pada mata.

1.6.2 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna bagi dunia pendidikan terkhususnya dalam bidang Kesehatan mata dan teknologi.