

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin pesat, seperti halnya permainan untuk anak-anak yang sekarang sudah lebih canggih seiring perkembangannya, serta terjadi pula peralihan dari permainan tradisional ke permainan elektronik yang sudah banyak di masyarakat. Permainan elektronik yang sekarang ada di layar komputer atau gadget juga sudah sangat memasyarakat. Salah satu contoh permainan yang banyak dimainkan oleh anak-anak ialah video game.

Griffiths dalam Broto (2006) mengemukakan bahwa anak-anak mulai tertarik pada *video game* pada usia sekitar tujuh tahun. Sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain *video game* setiap hari, dan 7% dari mereka bermain *video game* paling sedikit 30 jam per minggu. Hal itu berarti mereka dapat bermain *video game*, duduk di depan komputer dengan mata terbuka lebih dari 4 jam dalam sehari. Dengan bermain game selama itu maka anak tersebut kemungkinan dapat berisiko mengalami kelainan refraksi pada mata, terutama rabun jauh atau miopia, akibat dari aktivitas berjarak pandang dekat tersebut.

Miopia disebut rabun jauh akibat kekurangan kemampuan untuk melihat jauh akan tetapi dapat melihat dekat dengan lebih baik (Ilyas, 2006). Pada miopia panjang bola mata anteroposterior dapat terlalu besar atau kekuatan pembiasan media refraksi terlalu kuat. Hasil pembiasan sinar pada mata ditentukan oleh media penglihatan yang terdiri atas kornea, lensa, badan kaca, dan panjangnya bola mata. Pada orang normal susunan pembiasan oleh media penglihatan dan panjang bola mata seimbang sehingga bayangan benda setelah melalui media penglihatan dibiaskan tepat di daerah makula lutea atau retina (Ilyas, 2015). Sedangkan pada miopia, sinar yang difokuskan pada retina terlalu kuat sehingga membentuk bayangan kabur atau tidak tegas pada makula lutea. dan titik focus sinar dari benda terletak di depan retina (Ilyas, 2006).

Faktor lingkungan yang paling banyak berperan pada miopia adalah adanya aktivitas pekerjaan dekat yang terus menerus (Usman, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Saw dkk (2003) dalam Fachrian dkk (2009), menggambarkan hubungan antara *nearwork* atau aktivitas melihat dekat dengan miopia pada anak di Singapura. *Nearwork* merupakan pengaruh lingkungan yang kuat terhadap perkembangan pertambahan miopia. Seiring kemajuan teknologi dan telekomunikasi seperti televisi, komputer, *video game*, dan lain-lain secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan aktivitas melihat dekat terutama pada anak-anak di daerah perkotaan, seperti halnya anak-anak di SD Al-Kamal. Dilihat dari beberapa kali kunjungan yang bertujuan untuk melakukan pre-survey, dapat ditemukan bahwa hampir keseluruhan anak-anak di SD Al-Kamal mempunyai gadget berupa handphone maupun tablet. Hal ini menjadikan anak-anak di SD tersebut lebih sering bermain dengan gadget mereka dibandingkan bermain dengan teman-temannya.

Miopia adalah salah satu kelainan refraksi pada mata yang memiliki prevalensi tinggi di dunia. Dalam pengamatan selama beberapa dekade terakhir menunjukkan bahwa rata-rata prevalensi miopia telah mengalami peningkatan dan ada epidemi miopia di Asia (Saw, 2003). Peningkatan prevalensi miopia juga dipengaruhi dengan peningkatan umur, dari 4% pada umur 6 tahun sampai dengan 40% pada umur 12 tahun, dan juga lebih dari 70% pada umur 17 tahun serta lebih dari 75% pada umur 18 tahun (Saw, 1996). Di Indonesia, dari seluruh kelompok umur (berdasarkan sensus penduduk tahun 1990), kelainan refraksi mata (12,9%) merupakan penyebab *low vision* terbanyak kedua setelah katarak (61,3%) (Saw, 2003).

Terdapat dua pendapat tentang faktor yang berkaitan dengan penyebab terjadinya miopi, yaitu berhubungan erat dengan faktor keturunan (herediter) serta berhubungan erat pula dengan faktor lingkungan seperti aktivitas jarak dekat (Ilyas, 2006). Namun hubungannya dengan faktor lingkungan seperti aktivitas jarak dekat dalam hal ini kebiasaan bermain *video game* pada anak belum dapat dibuktikan sepenuhnya.

Dalam pandangan Islam, mata merupakan salah satu dari lima panca indra yang diciptakan oleh Allah SWT yang berfungsi untuk menggambarkan visualisasi tentang hal-hal yang terjadi ketika melihat sesuatu. Mata diciptakan dalam bentuk yang baik dan sempurna (Qamariah, 2012). Gangguan dalam melihat seperti penglihatan yang buram, dapat mengganggu aktifitas. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi penglihatan menjadi buram ialah faktor kebiasaan, seperti kebiasaan bermain *video game*. Jika terdapat perubahan ataupun kelainan bentuk pada mata, hal ini yang disebut dengan sakit.

Anak dalam Islam sebagai makhluk yang mulia yang diperoleh melalui kehendak Allah SWT sebagai Pencipta (Jauhari, 2008). Anak merupakan amanah, sehingga peran orang tua dalam menjaga, merawat, dan membina seorang anak sangatlah penting dan perlu diperhatikan (Jauhari, 2008).

Dalam membina sebuah keluarga, Islam mengajarkan untuk menjaga lima kemaslahatan, yaitu *hifdz al-Din* (memelihara agama), *hifdz al-Nafs* (memelihara jiwa), *hifdz al-Nasl* (memelihara keturunan), *hifdz al-Aql* (memelihara akal), dan *hifdz al-Maal* (memelihara harta) (Zuhroni, 2010).

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, peneliti ingin mengetahui hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ditinjau dari Kedokteran dan Islam.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka masalah yang diajukan untuk penelitian ini adalah :

Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ditinjau dari Kedokteran dan Islam ?

1.3 Pertanyaan Penelitian

1.3.1 Bagaimana prevalensi miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ?

1.3.2 Apakah terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopi pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ?

- 1.3.3 Bagaimana pandangan Islam tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ?

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Secara umum, tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal ditinjau dari Kedokteran dan Islam.

1.4.2 Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini untuk :

- 1.4.2.1 Mengetahui prevalensi miopi pada anak sekolah dasar.
- 1.4.2.2 Mengetahui ada tidaknya hubungan antara bermain *video game* terhadap terjadinya miopi pada anak.
- 1.4.2.3 Mengetahui pandangan Islam tentang hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan kejadian miopia pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritik

- Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan tambahan atau referensi bagi penelitian selanjutnya, dan dapat pula menambah kajian dalam bidang ilmu kesehatan mata.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

- Besar harapan dari hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang miopia serta faktor risiko terjadinya miopia.

1.5.3 Manfaat Aplikatif

- Mendiagnosis dini kelainan refraksi mata pada anak kelas 3-5 SD di SD Al-Kamal.

1.5.4 Manfaat bagi Peneliti

- Memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kedokteran.

- Manfaat lainnya adalah untuk mendapatkan dan menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melakukan penelitian.