

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat memberi perubahan yang besar dalam menciptakan temuan-temuan baru yang dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat, baik diperkotaan maupun dipedesaan. Perkembangan permainan pun berubah dari permainan tradisional menjadi permainan berbasis teknologi yang menggunakan jaringan internet atau disebut *game online*. *Game online* ini sangat digemari karena selain merupakan sarana hiburan mengisi waktu luang, juga dapat dimanfaatkan sebagai media menambah pertemanan dan komunitas baru (Coralia, 2013).

Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nitendo, sega, dan *online game*, dan yang sedang *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara *online via internet*. *Game* dengan fasilitas *online via internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) kerena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia melalui *chatting* (Syahran, 2015).

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan *internet* (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend* (ML), *Arena of Valor* (AoV), *Clash of Clans*

(CoC), *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground* (PUBG) merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin (Kiraly, et al, 2014)

Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (van Rooij et al, 2011; Rudhiati et al, 2015)

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online* (Jap et al, 2013).

Penglihatan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam seluruh aspek kehidupan termasuk diantaranya pada proses pendidikan. Penglihatan juga merupakan jalur informasi utama, oleh karena itu keterlambatan melakukan koreksi terutama akan sangat mempengaruhi kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan. Meskipun fungsinya bagi kehidupan manusia sangat penting, namun sering kali kesehatan mata kurang terperhatikan, sehingga banyak penyakit yang menyerang mata tidak diobati dengan baik dan menyebabkan gangguan penglihatan atau kelainan refraksi (Purnama, 2013).

Kelelahan mata akibat terlalu lama di depan komputer dan gelombang elektromagnetik yang dihasilkan *monitor* komputer menyebabkan radiasi dan bisa mengganggu kesehatan mata. Menurut penelitian yang dilakukan

di Amerika Serikat, pancaran radiasi gelombang elektromagnetik yang ditimbulkan oleh *monitor* komputer dapat menyebabkan kerusakan pada retina. Pancaran radioaktif ini akan terus aktif hingga meluruh habis selama 20 tahun. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual (Subitha, 2013).

Dari hasil wawancara dengan 10 orang mahasiswa fakultas kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018 yang selalu bermain *game online* mengalami gangguan mata salah satunya kelainan refraksi. Mereka yang bermain *game online* tersebut menghabiskan waktu selama 5 jam lebih di depan komputer dan *handphone* mereka tanpa mengistirahatkan mata sejenak. Dengan fasilitas yang memadai membuat mereka tanpa hentinya bermain *game online* sehingga mengakibatkan mata mereka yang lelah akibat berhadapan langsung di depan komputer. Berdasarkan pemikiran inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara frekuensi dan durasi bermain *game online* terhadap kejadian kelelahan mata pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018.

Kesehatan dalam Islam adalah perkara yang penting, ia merupakan nikmat besar yang harus disyukuri oleh setiap hamba. Terkait pentingnya kesehatan Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda:

نعمتان مغبون فيهما كثير من الناس الصحة والفراغ

“Dua kenikmatan yang sering dilupakan oleh kebanyakan manusia adalah kesehatan dan waktu luang.” (HR. Al-Bukhari: 6412, at-Tirmidzi: 2304, Ibnu Majah: 4170)

Ibnu Bathal menjelaskan bahwa makna hadits ini adalah seseorang tidak dikatakan memiliki waktu luang hingga ia juga memiliki badan yang sehat. Barangsiapa yang memiliki hal tersebut (waktu luang dan badan yang sehat) hendaknya ia bersemangat agar jangan sampai ia tertipu dengan meninggalkan syukur kepada Allah atas segala nikmat yang diberikan-Nya.

Termasuk bersyukur kepada Allah adalah dengan melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Barangsiapa yang tidak bersyukur seperti itu maka ialah orang yang tertipu. (Fathul Bari bi Syarhi Shahihil Bukhari: 14/183-184).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapati rumusan masalah terjadi kelelahan mata pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018 yang memiliki frekuensi dan durasi yang lama dalam bermain *game online*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah frekuensi dan durasi *game online* mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018?
2. Bagaimanakah mahasiswa yang memiliki kelelahan mata?
3. Bagaimanakah hubungan antara frekuensi dan durasi bermain *game online* terhadap kejadian kelelahan mata pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018?
4. Bagaimanakah tinjauan Islam mengenai *game online* terhadap kelelahan mata?

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara frekuensi dan durasi bermain *game online* terhadap kejadian kelelahan mata pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018.

1.4.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui proporsi mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018 yang bermain *game online*
2. Untuk mengetahui frekuensi dan durasi bermain *game online* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018
3. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kelelahan mata pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI Angkatan 2018.
4. Untuk mengetahui tinjauan Islam mengenai *game online* terhadap kelelahan mata

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

Mahasiswa akan mengerti dan dapat dijadikan pengalaman untuk mengetahui secara langsung terkait penelitian di lapangan mengenai hubungan bermain *game online* dengan tingkat kelelahan mata.

1.5.2. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan kepada fakultas untuk menyediakan fasilitas konseling bagi mahasiswa yang kecanduan *game online* untuk memperbaiki indeks prestasi kumulatif dan mengatasi masalah kecanduan *game online* agar terhindar dari kelelahan mata.

1.5.3. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi mengenai kecanduan *game online* yang berdampak terjadinya kelelahan mata sehingga mahasiswa mampu mengendalikan keinginannya untuk mengurangi bermain *game online*.