

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dopamin merupakan neurotransmitter berasal dari asam amino tirosin. Sebagian tirosin dibentuk dari fenilalanin, tetapi sebagian besar berasal dari makanan. Fenilalanin diubah menjadi tirosin melalui bantuan enzim fenilalanin hidroksilase. Fenilalanin hidroksilase terutama ditemukan di hati. Dopamin disintesis dari tirosin di medulla adrenal. Proses sintesis ini bersamaan dengan sintesis epinefrin dan norepinefrin. Tirosin diubah menjadi dopa dan kemudian menjadi dopamin dalam sitoplasma sel oleh tirosin hidroksilase dan dopa dekarboksilase (W.F. Ganong, 2008).

Fungsi dopamine ini adalah untuk mengatur pergerakan, sekresi prolaktin, minat dan rasa senang. Sekresi dopamine dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah bermain *video game*. Bermain *video game* dapat mempengaruhi regulasi dopamine dalam tubuh sehingga dapat menimbulkan efek adiksi. Efek adiksi ini timbul akibat meningkatnya dopamine dalam tubuh dan menurunnya sensitivitas dari reseptor dopamine tersebut sehingga tidak terjadi penyerapan yang sempurna oleh reseptor (Aviv Malkiel W., 2010).

Di zaman modern ini bermain *video game* kini bukan hanya menjadi hiburan sementara bahkan bisa dibilang menjadi gaya hidup dan kebiasaan, banyak anak-anak hingga orang dewasa yang memainkannya. Anak yang

kecanduan bermain *video game* ini cenderung lupa waktu bahkan ada yang bisa sampai membolos sekolah hanya untuk bermain *video game*. Apalagi anak-anak yang kurang mendapat perhatian dari orang tua. Adapun kriteria adiksi *game* di antaranya adalah *salience* (pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat), *mood modification* (pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*), *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan), dan *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan) (Lemmens, 2009).

Pada sebuah penelitian di Jerman pada tahun 2009 dengan jumlah sampel 2475 orang didapatkan data dimana sekitar 51% pengguna internet adalah wanita yang termasuk sampel penelitian dan sekitar 60% pengguna internet adalah pria. Aplikasi internet yang sering digunakan adalah *email* (93%), pencarian informasi dan penelitian (92%), belanja *online* (76%) dan *chatting* (62%). Pada tahun 2004 sekitar 68% dari orang dewasa di Amerika menggunakan internet secara teratur dan 4-14% dari pengguna internet tersebut menunjukkan satu atau lebih tanda-tanda penggunaan bermasalah yang mengacu pada kecanduan internet/*internet addiction* (IA) dengan prevalensi sekitar 1%. Gejala yang menunjukkan perilaku adiksi dilaporkan pada umur 20-30 tahun (Jager, 2012).

Dalam Islam seorang anak merupakan anugerah yang harus disyukuri oleh setiap keluarga salah satu bentuk syukur yang dapat dilakukan yaitu dengan memperlakukan anak dengan mulia dan memberikan pendidikan yang baik (Ahmad, 2008). Bentuk pendidikan yang dianjurkan dalam Islam adalah pendidikan secara Islami (*Tarbiyah Islamiyah*). Orang tua bertanggung jawab terhadap pendidikan anak tersebut sehingga anak menjadi seorang anak yang shaleh (Yuhana, 2010). Salah satu dampak dari majunya pendidikan adalah perkembangan teknologi yang pesat. Dalam Islam teknologi dipandang sebagai alat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi sendiri telah diterapkan sejak zaman era keemasan Islam. Islam menganjurkan pemanfaatan teknologi dengan mempertimbangkan mafsadah dan masalah yang dihasilkan dari teknologi itu sendiri. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif dan negatif dalam kehidupan. Salah satu dampak negatif yang diberikan yaitu penggunaan internet untuk bermain *video game* yang menimbulkan kecanduan atau adiksi. Sebagai orang tua sebaiknya tidak membiarkan anak-anaknya bermain *video game* ini terus menerus tanpa ingat waktu, orang tua harus bisa mengontrol anaknya dalam Islam telah mengingatkan kepada orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan baik (Iman, 2012).

Penulis memilih judul “Hubungan Peningkatan Dopamine Akibat Bermain *Video Game* Terhadap Perubahan Psikososial dan Emosional Anak Ditinjau Dari Kedokteran dan Agama Islam”, dengan harapan dapat menjelaskan bagaimana dampak peningkatan dopamine akibat bermain *video game*. Penulis berharap skripsi ini dapat membantu dalam memahami secara komprehensif mengenai

berbagai keuntungan dan kerugian bermain *video game* terhadap anak, serta dapat menjelaskan bagaimana menyikapi anak yang suka bermain *video game*.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian di atas maka timbul beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana regulasi pengaturan dopamin di dalam tubuh dan hubungannya dengan psikososial dan emosional pada anak?
2. Bagaimana pandangan kedokteran terhadap peningkatan dopamin karena bermain *video game* yang menyebabkan perubahan psikososial dan emosional pada anak ?
3. Bagaimana pandangan Islam terhadap peranan orang tua dalam mendidik anak?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui dan menjelaskan hubungan peningkatan dopamine akibat bermain *video game* terhadap perubahan psikososial dan emosional pada anak ditinjau dari kedokteran dan Islam.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui dan menjelaskan regulasi pengaturan dopamine di dalam tubuh dan hubungannya dengan psikososial dan emosional pada anak.

2. Mengetahui dan menjelaskan peningkatan dopamine karena bermain *video game* yang menyebabkan perubahan psikososial dan emosional pada anak ditinjau dari kedokteran.
3. Mengetahui dan menjelaskan peranan orang tua dalam mendidik anak ditinjau dari Islam.

1.4 Manfaat

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai hubungan bermain *video game* terhadap peningkatan dopamine yang menyebabkan perubahan psikososial dan emosional pada anak dan memenuhi salah satu persyaratan kelulusan sebagai dokter muslim di Fakultas Kedokteran Universitas YARSI.

2. Bagi Universitas YARSI

Skripsi ini merupakan bahan masukan bagi civitas akademika Universitas YARSI dan memperkaya perbendaharaan karya tulis di Universitas YARSI.

3. Bagi Masyarakat

Skripsi ini dapat dijadikan sebagai suatu sumber informasi mengenai efek bermain *video game* terhadap perubahan psikososial dan emosional pada anak ditinjau dari kedokteran dan Islam.