

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang**

Mata adalah salah satu organ tubuh yang termasuk ke dalam panca indera dan memiliki fungsi yang sangat penting. Fungsi utama mata adalah sebagai indera penglihatan. Kita dapat melihat semua benda disekitar karena fungsi mata berjalan dengan baik. Organ ini merupakan organ yang sistem kerjanya berhubungan dengan cahaya (Nugraha, 2018).

Secara global, dua penyebab utama kerusakan penglihatan disebabkan oleh kelainan refraksi yang tidak dikoreksi dan katarak yang tidak dioperasikan (WHO, 2012).

Dimana terdapat 285 juta orang yang mengalami gangguan penglihatan di seluruh dunia dengan jumlah penduduk dunia mencapai 6.69 milyar jiwa pada saat itu. Persentase gangguan penglihatan global yaitu 4,25%. Dari 285 juta orang tersebut, 39 juta (0,58%) di antaranya mengalami kebutaan menurut kategori ICD-10 (WHO, 2011).

Gangguan tajam penglihatan dapat disebabkan oleh kelainan refraksi seperti myopia, astigmatisme dan hipermetropi dan kelainan organik seperti katarak, glaukoma, papil edema, keratitis, proses degenerative, dan lain-lain. Beberapa penyebab dari kelainan refraksi diantaranya genetik, kebiasaan membaca dalam posisi tidur, menonton dalam jarak yang dekat, bermain game dan lain-lain (Price, 2014).

Hasil survei dari KOMINFO pada tahun 2014 terdapat 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang merupakan pengguna internet baik melalui *smartphone* maupun komputer (Kemkominfo, 2014)

Hal ini didukung oleh data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahwa pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 107 juta orang dengan 10,7 orang dari pengguna internet tersebut merupakan pemain *game* aktif (Putri, 2014)

Pada saat ini bermain *game* merupakan suatu kegiatan yang banyak dilakukan oleh setiap kalangan. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun gemar bermain

*game*. Mulai dari *game* yang sederhana di handphone, bermain *playstation*, ataupun bermain *game* di komputer. Menurut riset dari firma *game newzoo* di Asia Tenggara, *game* terbesar masih dipegang oleh *game mobile*. Sedangkan untuk negara pertama yang merupakan pasar terbesar untuk *game* yaitu China, kedua USA, dan kemudian Jepang. Indonesia ada di urutan 16 dengan populasi pemain *game* 43,7 juta dari 267 juta jiwa. Dalam lingkup Asia Tenggara Indonesia merupakan urutan pertama diikuti dengan Thailand kemudian Malaysia (Newzoo, 2019).

Bermain *game* ialah salah satu faktor resiko terjadinya gangguan tajam penglihatan. Lamanya mata memandang layar monitor pada saat bermain *game* membuat mata menjadi lelah dan kemudian terjadi gangguan penglihatan. Selain itu jarak pandang mata dengan layar monitor pada saat bermain *game* memiliki peranan terjadinya suatu kelainan refraksi (Subitha, 2013).

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kadek dan Made, yaitu terdapat 71 siswa SMP Gianyar, Bali (83,5%) yang gemar bermain video game kemudian mengalami penurunan tajam penglihatan baik pada salah satu atau kedua mata, para siswa tersebut memiliki intensitas bermain *game* yang lama dengan, waktu rata-rata mereka bermain *game* lebih dari 10 jam dalam seminggu (Kadek dan Made, 2013).

Hampir sebagian besar anak usia sekolah belum pernah menjalani deteksi dini dan memiliki pengetahuan yang cukup mengenai cara menjaga kesehatan mata. gangguan tajam penglihatan mata pada anak usia sekolah merupakan masalah kesehatan yang memerlukan perhatian khusus. Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti apakah ada hubungan antara bermain *game mobile* dengan gangguan tajam penglihatan.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Apakah ada perbedaan kejadian gangguan tajam penglihatan pada pemain *game mobile* di SMP N 2 Medan.

## **1.3.Tujuan penelitian**

### **1.3.1. Tujuan umum**

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kejadian gangguan tajam penglihatan pada pemain *game mobile* di SMP N 2 Medan.

### **1.3.2. Tujuan khusus**

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara durasi bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara pemakaian intensitas cahaya *gadget* saat bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan.

### **1.4. Hipotesis**

1.  $H_0$  : tidak ada perbedaan antara durasi bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan; tidak ada perbedaan antara pemakaian intensitas cahaya *gadget* saat bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan
2.  $H_a$  : terdapat perbedaan antara durasi bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan; terdapat perbedaan antara pemakaian intensitas cahaya *gadget* saat bermain *game mobile* dengan kejadian gangguan tajam penglihatan

### **1.5. Manfaat penelitian**

1. Bagi peneliti  
Menambah pengetahuan peneliti mengenai dampak bermain *gamemobile* terhadap tajam penglihatan
2. Bagi Universitas Islam Sumatera Utara  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak bermain *gamemobile* terhadap tajam penglihatan
3. Bagi Masyarakat  
Diharapkan masyarakat dapat mengetahui dan paham akan dampak negatif bermain *game mobile* terhadap tajam penglihatan terutama bagi para orang tua sehingga bisa mengedukasi diri dan sekitarnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya  
Diharapkan dapat digunakan sebagai data dasar dan bahan acuan dalam penelitian serupa selanjutnya.