



BAB I

PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gawai merupakan alat yang berfungsi canggih dan praktis, gawai sendiri ada beberapa macam seperti laptop, smartphone, tablet, dan kamera digital (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019). Dari penggunaan gawai ini memiliki dampak. Dampak dari penggunaan gawai ada 2 yaitu dampak negatif dan positif. Dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu pendengaran terganggu, mata lelah, capek karena kurang gerak, mata kering, sakit pinggang, spame otot, kelainan postur tubuh dan mudah sakit kepala. Sedangkan dampak positif penggunaan gawai yaitu meningkatkan rasa percaya diri, berkembangnya imajinasi dan mengembangkan kemampuan (Marpaung, 2018).

Hasil penelitian statistika nasional di Inggris oleh Office for National Statistic (2017) pada orang dewasa pada tahun 2011 dan 2017 menunjukkan kelompok usia dengan persentase tertinggi yang menggunakan internet adalah kelompok usia 16-44 tahun, disusul secara berurutan kelompok 45-54 tahun, 55-64 tahun, 65-74 tahun, dan yang terakhir 75 tahun keatas. Dimana, penelitian oleh Office for National Statistic (2017) juga menyebutkan bahwa pada usia 16-34 tahun memiliki persentase pengguna internet tertinggi yaitu 99% yang berarti hampir semua orang pada kelompok tersebut menggunakan internet.

Menurut kelompok usia, kelompok usia 60 tahun keatas lebih memilih menggunakan laptop dan desktop, sedangkan usia dibawah 60 tahun lebih memilih menggunakan *smartphone* (The Vision Council, 2018 sitat dalam

Sheppard and Wolffsohn, 2018). Disisi lain, berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (2021) menunjukkan 7.665.516 orang di Indonesia yang tercatat menjadi mahasiswa pada tahun 2021. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2022) menunjukkan survey nasional berdasarkan kelompok umur, usia 19-34 tahun adalah kelompok terbanyak kedua yang menggunakan internet dibawah kelompok usia 13-18 tahun, serta pelajar dan mahasiswa adalah persentase pengguna internet terbanyak, disusul pekerja, ibu rumah tangga, pensiunan guru atau PNS, dan kelompok yang tidak bekerja. Maka, peneliti memilih menggunakan partisipan penelitian mahasiswa.

Paparan yang dapat mengakibatkan seseorang terkena *digital eye strain* dapat berupa komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* (Seguí *et al.*, 2015; Al Tawil *et al.*, 2020), yang mana semua benda tersebut lebih umum dikenal sebagai *gadget* (gawai). Penelitian Pertiwi & Isnaeni (2021) pada mahasiswa menunjukkan bahwa 75% partisipannya menggunakan gawai rata-rata lebih dari 7 jam, 23,1% menggunakan gadget kurang dari 7 jam, dan 1,9% menggunakan gadget selama 7 jam per hari. Padahal, menurut American Optometric Association, penggunaan gawai secara terus menerus selama 2 jam sudah dapat menyebabkan *digital eye strain* (Kaur *et al.*, 2022). *Digital Eye Strain* adalah keseluruhan gejala visual dan okular yang timbul karena penggunaan gawai. *Digital eye strain* memiliki gejala mata kering, gatal-gatal, terasa seperti ada benda asing, berair, penglihatan buram dan sakit kepala. Gejala non okular yang terkait ketegangan mata adalah kaku leher, perasaan capai, sakit kepala, dan sakit punggung. Penyebab dari Pada masa sebelum

pandemi COVID-19 prevalensi *Digital Eye Strain* adalah 5-65%, ketika pandemi melanda, prevalensinya meningkat 50-60%.

Penelitian yang telah dilakukan terkait *digital eye strain* adalah sebagai berikut. Penelitian Alabdulkader (2021) melaporkan peningkatan gejala *digital eye strain* 78% selama pandemi dikarenakan kebutuhan menggunakan gawai yang meningkat dari 3-5 jam atau hari menjadi 7-10 jam atau hari. Penelitian Handoko *et al.* (2021) melaporkan jenis kelamin perempuan lebih berisiko terkena *digital eye strain* dan durasi istirahat kurang dari 10 menit pada mahasiswa kedokteran.

Untuk itu, penulis tertarik mengetahui hubungan lama penggunaan gawai dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa FK Universitas Muhammadiyah Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui angka kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa.
2. Mengetahui lama penggunaan gawai tanpa jeda.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

1.4.2 Manfaat Berorientasi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan bagi mahasiswa maupun masyarakat umum hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

