



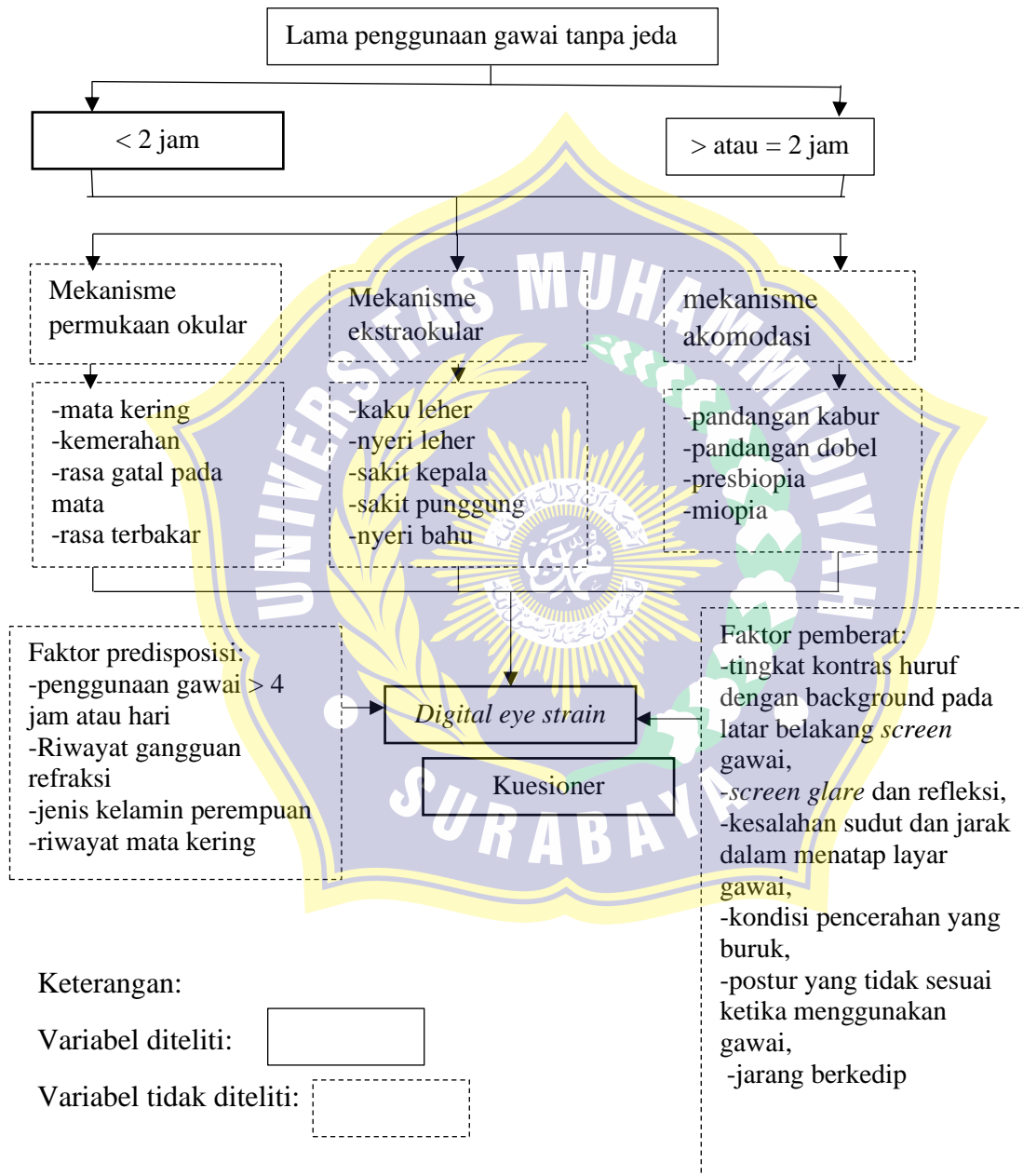
BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL

BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL

3.1 Kerangka Konseptual



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual

3.2 Penjelasan Konseptual

Penggunaan gawai selama 2 jam tanpa istirahat memungkinkan terjadinya *digital eye strain* (Reddy *et al.*, 2013; Valentina *et al.*, 2020; American Optometric Association, 2022; Kaur *et al.*, 2022). Ada 3 mekanisme yang menyebabkan terjadinya *digital eye strain* yaitu mekanisme permukaan okular, mekanisme ekstraokular, dan mekanisme intraokular (Kaur *et al.*, 2022). Mekanisme permukaan okular melibatkan bagian permukaan okular misalnya kornea, sehingga penurunan rata-rata berkedip pada seseorang yang menggunakan gawai lama dapat mengakibatkan gejala *digital eye strain* berupa mata kering, kemerahan, rasa gatal, dan rasa terbakar (Kaur *et al.*, 2022). Pada mekanisme ekstraokular, penempatan gawai yang tidak tepat, tinggi kursi/taum meja yang tidak sesuai, dan jarak mata yang salah dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan gejala *digital eye strain* berupa kaku leher, nyeri leher, sakit kepala, sakit punggung, dan nyeri bahu (Kaur *et al.*, 2022). Pada mekanisme intraokular, menatap layar gawai dalam waktu lama dapat menyebabkan terlambatnya akomodasi mata yang mengakibatkan gejala *digital eye strain* berupa pandangan kabur, pandangan double, presbiopia, dan miopia (Kaur *et al.*, 2022).

3.3 Hipotesis

H₀: Tidak terdapat hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

H1: Terdapat hubungan lama penggunaan gawai tanpa jeda dengan kejadian *digital eye strain* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surabaya.

