

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada kehidupan kita sehari-hari, kita tidak terlepas dari ponsel pintar dan perangkat elektronik lainnya yang menjadi bagian penting dalam memudahkan pekerjaan kita, seperti bekerja, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas. Ponsel pintar yang semakin berkembang membuat seseorang terhubung dengan orang lain dimanapun secara *realtime*. Pada dasarnya ponsel pintar digunakan sebagai sarana dalam berkomunikasi. Dengan beragamnya fitur yang canggih, seseorang dapat menggunakan ponsel pintar dengan beragam keperluan, ada yang memanfaatkannya untuk mengakses media sosial, sarana hiburan, internet, dan membantu mengerjakan tugas sekolah atau kantor (Jamun & Ntelok, 2022).

Penggunaan ponsel pintar tidak selamanya berdampak positif, karena penggunaan yang tidak bijak dapat membawa dampak negatif. Fitur-fitur canggih yang ada di ponsel pintar dapat menjadikan mahasiswa malas berinteraksi dengan lingkungan sekitar, hal ini membuat mahasiswa cenderung memiliki pola pikir sederhana. Mahasiswa jauh lebih peka terhadap sesuatu yang terjadi pada ponsel pintar yang dia bawa dari pada lingkungan sekitarnya, dalam jangka waktu yang lama hal tersebut akan menjadi sebuah masalah bagi penggunanya (Szeto dkk, 2020).

Penggunaan ponsel pintar pada masyarakat Indonesia yang sering digunakan untuk akses seperti bermain sosial media dan *game* yang tidak berdampak besar pada bidang pendidikan. Akibat dari penggunaan ponsel pintar yang tinggi tetapi

tidak memiliki dampak positif, maka dapat menimbulkan efek kecanduan pada penggunaan ponsel pintar (Syifa A, 2020). Pada penggunaan ponsel pintar yang lama tidak hanya menimbulkan kecanduan tapi juga dapat menimbulkan masalah kesehatan mata, seperti menyebabkan kekakuan mata atau *digital eye strain* (DES) jika menggunakan secara berlebihan.

Menurut *American Optometric Association* (2021), penggunaan perangkat digital secara terus menerus selama dua jam sudah cukup menimbulkan astenopia. Astenopia adalah kelelahan mata, istilah yang digunakan untuk menunjukkan kumpulan gejala yang terkait dengan masalah penglihatan. Pada beberapa artikel, banyak yang menyebutkan istilah astenopia yang diganti dengan *computer vision syndrome* (CVS) atau *digital eye strain* (DES) yang memiliki arti lebih spesifik yakni gejala yang timbul dicetuskan oleh penggunaan gawai dalam durasi yang lama. Gejala yang dirasakan umumnya sementara, dapat berupa keluhan mata kering, kesulitan dalam memfokuskan objek, mata tegang, mata lelah, dan sakit kepala. Gejala lain yang dapat menyertai astenopia berupa pusing, mata merah dengan disertai gatal, nyeri pada daerah mata nyeri leher dan bahu, bahkan dapat menyebabkan hilangnya konsentrasi (Touma Sawaya dkk., 2020). Fakultas Kedokteran King Saud bin Abdulazizdi Arab Saudi, ditemukan 69,8% mahasiswa dari total mahasiswa mengalami DES, prevalensi DES tersebut ditemukan lebih tinggi pada wanita yaitu 77,1%, daripada pria, yaitu 65,7% (Alamro dkk., 2020).

Terdapat sebuah studi di Indonesia selama pandemi COVID-19 yang dilakukan oleh Maheswari dkk (2024) bahwa pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Angkatan 2020, didapatkan 57,5% dari 153 responden

menderita CVS yang diakibatkan oleh penggunaan layar digital dalam durasi dan waktu tertentu, didapatkan juga pada penelitian yang dilakukan oleh R Tanjung (2023), diperoleh 47,9% mengalami CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Unika Atma Jaya Jakarta.

Penelitian di Indonesia selama pandemi COVID-19 menunjukkan peningkatan penggunaan perangkat digital seperti komputer dan ponsel pintar untuk belajar, bekerja, dan hiburan. Peningkatan durasi penggunaan perangkat ini mengakibatkan meningkatnya risiko *Digital Eye Strain* (Abusamak., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan ponsel pintar dengan DES pada mahasiswa kedokteran angkatan 2021 di Fakultas Kedokteran Muhammadiyah Malang setelah melewati periode intensitas penggunaan ponsel pintar yang tinggi selama pandemi COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan durasi pemakaian ponsel pintar dengan *digital eye strain* (DES) pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2021?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Mengetahui hubungan durasi pemakaian ponsel pintar dengan *digital eye strain* (DES) pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2021 setelah melewati periode intensitas penggunaan ponsel pintar yang tinggi selama pandemi COVID-19.

1.3.2 Tujuan khusus

- a. Mengetahui durasi mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2021 menggunakan ponsel pintar dalam sehari.
- b. Mengetahui gejala DES yang sering dialami oleh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2021.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi masyarakat

Memberikan informasi yang penting kepada masyarakat khususnya pengguna ponsel pintar, sehingga masyarakat dapat membatasi dalam durasi penggunaannya.

1.4.2 Manfaat klinis

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan evaluasi penggunaan ponsel pintar yang menyebabkan DES, sehingga pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan dengan variabel berbeda.

1.4.3 Manfaat akademis

Memberikan pengetahuan dari efek samping jangka panjang penggunaan gawai.