

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asthenopia (*eye strain*) ialah sekelompok gejala sehubungan dengan masalah visual, okular, dan muskuloskeletal. *Eye strain* sering kali disebabkan oleh penggunaan perangkat digital secara berkepanjangan. Gejala yang sering dialami termasuk rasa lelah, kering, berair, iritasi pada mata, penglihatan ganda, kabur, mual, pusing, dan sakit kepala (AOA, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setiawan pada tahun (2021), prevalensi *asthenopia* di Indonesia sudah cukup tinggi dengan beberapa penelitian melaporkan data kejadian tersebut. Sebagai contoh, di Jakarta Barat, ditemukan angka sebesar 3,7% pada kelompok usia 15—17 tahun (Pratama *et al.*, 2021). Dalam penelitian lain yang dilakukan Refayanti *et al* (2022), prevalensi kejadian *Asthenopia* sebanyak 98,18% pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Udayana angkatan 2018.

Banyak penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan gawai di dunia. Penelitian yang dilakukan oleh Bhanderi *et al* (2008) menyatakan bahwa 46,3% responden yang terkena *asthenopia* karena berkerja di depan layar komputer. Penelitian yang dilakukan oleh (Gumunggilung. D *et al.*, 2021) menyatakan bahwa dari 74 mahasiswa yang menggunakan *smartphone* 15 diantaranya menyatakan keluhan lelah mata (*asthenopia*).

Gejala yang dialami seseorang astenopia dapat mencakup keluhan seperti mata yang terasa kering, kesulitan untuk memfokuskan pandangan, ketegangan

pada mata, kelelahan mata, serta munculnya sakit kepala. Apabila gejala-gejala ini tidak segera ditangani, kondisi tersebut bisa berkembang menjadi masalah refraksi, seperti gangguan penglihatan seperti rabun jauh atau rabun dekat, dan juga berpotensi mengarah pada sindrom mata kering yang berlangsung terus-menerus (Pratama *et al.*, 2021).

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh perilaku penggunaan gawai terhadap kejadian *asthenopia* pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang. Penelitian ini menarik karena tingginya penggunaan gawai yang digunakan mahasiswa kedokteran untuk akses belajar dan informasi tentang kedokteran.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan gawai dengan *asthenopia* pada Mahasiswa yang menempuh pendidikan di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Fakultas Kedokteran Angkatan 2022

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Maksud dari kajian studi berikut guna memberikan pengetahuan pengaruh perilaku penggunaan gawai dengan kejadian *asthenopia* pada sivitas akademik yang menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang Fakultas Kedokteran Angkatan 2022.

1.3.2 Tujuan khusus

- a. Melihat angka kejadian *Astenopia* yang berada di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2022

- b. Melihat pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap kejadian *asthenopia* yang berada di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2022
- c. Melihat pengaruh jarak pandang terhadap kejadian *asthenopia* yang berada di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2022
- d. Melihat pengaruh intensitas Cahaya terhadap kejadian *asthenopia* yang berada di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2022
- e. Melihat pengaruh istirahat mata terhadap kejadian *asthenopia* yang berada di Fakultas kedokteran Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2022

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat akademis

- a. Mengetahui faktor risiko penggunaan gawai yang memengaruhi kejadian *asthenopia* pada mahasiswa kedokteran.
- b. Kajian studi berikut dapat menjadi landasan guna studi yang berkaitan tentang *asthenopia* dengan penggunaan gawai.

1.4.2 Manfaat klinis

Mengetahui risiko atau perilaku apa saja yang dapat meningkatkan kejadian *asthenopia* sehingga bias melakukan pencegahan terhadap kejadian *asthenopia* akibat penggunaan gawai pada mahasiswa.

1.4.3 Manfaat bagi masyarakat

Menyampaikan pengetahuan dan edukasi kepada masyarakat mengenai hubungan antara penggunaan gawai dan kejadian *asthenopia*.