

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Nyeri kepala adalah gangguan system saraf yang umum dialami kepada semua orang diseluruh dunia. Nyeri kepala sendiri dapat diklasifikasikan menjadi 2 macam, yaitu nyeri kepala primer dan nyeri kepala sekunder. Nyeri kepala primer adalah sebuah gangguan neurologis kepala yang ciri-cirinya hanya terkait pada kelanang itu sendiri tanpa adanya sumber penyakit yang mendasari. Nyeri kepala primer juga diklasifikasikan menjadi beberapa tipe, yaitu Migren, *Tension-type headache* (TTH), dan *cluster headache*, sedangkan nyeri kepala sekunder adalah gangguan yang menyebabkan nyeri kepala tersebut seperti, infeksi, trauma, dan penggunaan obat (Olesen, 2018)

Berdasarkan data WHO secara global, prevalensi nyeri kepala pada dewasa mencapai 50% (WHO, 2016). Berdasarkan data pasien poli saraf RSUD Dr Soetomo Surabaya pada tahun 2015 didapatkan sebanyak 1580 jiwa atau sebanyak 8% dari total pasien yang datang berobat ke poli saraf RSUD Dr Soetomo menderita nyeri kepala primer. Nyeri kepala sering terjadi pada usia tahun- dan didominasi oleh perempuan

Persepsi masyarakat tentang nyeri kepala masih disepelekan. Namun, nyeri kepala dapat menjadi masalah serius karena nyeri kepala dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Data dari Global Burden Disease Study tahun 2013, nyeri kepala menduduki urutan ketiga sebagai sumber penyebab terganggunya kualitas hidup seseorang (Steiner; dkk. 2015). Untuk,

penyebab pasti nyeri kepala sampai sekarang masih belum ditemukan, namun terdapat beberapa faktor yang dapat menjadi pencetus nyeri kepala primer (Alexoudi; dkk. 2018) Nyeri kepala primer dapat diasosiasikan dengan parameter biologikal, psikologikal, dan sosial. Selain itu, faktor-faktor seperti faktor keturunan, kebiasaan harian, karakteristik kelakuan, kognitif dan gangguan tidur juga memainkan peranan yang penting dalam menjelaskan terjadinya nyeri ini. Seiring dengan perkembangan teknologi dunia, penggunaan *gadget* atau media elektronik adalah lebih menguntungkan pada kehidupan manusia dan masyarakat, namun beberapa studi menunjukkan faktor penggunaan media elektronik ini sebagai kontribusi nyeri kepala itu sendiri (Alexoudi; dkk., 2018)

Gadget adalah sebuah perangkat yang memiliki fungsi yang berkaitan dengan perkembangan teknologi. *Gadget* terdiri atas beberapa kategori yaitu, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, kamera computer, dll (Masturi, Hasanawi dan Hasanawi, 2021)). Pada era modern ini banyak orang yang memiliki *gadget*, terutama anak-anak remaja dan mahasiswa. Menurut riset yang dilakukan dari tahun 2013-2018 terjadi peningkatan penggunaan *gadget* untuk keperluan sehari-hari dari 27,4 juta menjadi lebih dari 100 juta pengguna aktif setiap bulannya (Hudaya, 2018; Sidabutar, dkk., 2019; Farida, dkk., 2021)

Salah satu penyebab *gadget* dapat menjadi factor pemicu nyeri kepala adalah radiasi gelombang elektromagnetik yang dipancarkan oleh *gadget* tersebut. Radiasi elektromagnetik yang terdapat dalam *gadget* dapat menyebabkan perubahan permeabilitas dari Blood-Brain barrier yang

berakibat adanya gangguan saraf yang mengakibatkan keluhan nyeri kepala (Kivrak, dkk., 2017) Adapun juga jenis gelombang elektromagnetik sinar biru yang dimana bila terus menerus ditatap akan menyebabkan astenopia (mata lelah) dimana salah satu gejalanya dari astenopia adalah nyeri kepala (Medelin dan Saluy, 2020). Faktor resiko yang terkait dengan kebiasaan harian pola hidup seperti menggunakan *gadget* dapat meningkat kejadian nyeri kepala di kalangan mahasiswa. Menurut hasil penelitian nyeri kepala primer pada mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Hassanudin oleh Akbar (2018) didapatkan nyeri kepala yang paling banyak adalah *tension-type headache*, sebesar 64%, lalu posisi kedua adalah migren sebesar 35%, dan cluster headache sebesar 1%. Migren dan *tension-type-headache* lebih sering terjadi pada siswa perempuan dibandingkan siswa laki-laki. Nyeri kepala primer terjadi lebih sering pada siswa perempuan dibandingkan siswa laki-laki.

Nyeri kepala dapat mengganggu pembelajaran, kehidupan dan kehidupan sosial mahasiswa (Akbar, 2018). Sebuah penelitian yang dilakukan pada mahasiswa pengguna computer yang ada di Ajman, United Emirate, aekitar 53.3% mengalami nyeri kepala akibat penggunaan computer yang terus menerus selama 2-6 jam non stop (Shantakumari, dkk., 2014) Lalu penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado mendapatkan 72.84% mahasiswa mengalami nyeri kepala tegang, migren tanpa aura 17.28%, migren dengan aura 8.64% dan nyeri kepala klaster 1.23% dengan lama penggunaan *gadget* kategori *smartphone* 5-7 jam (Oroh, Pertiwi and Runtuwene, 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas. Penulis tertarik untuk meneliti Hubungan Antara Lama *Screentime* Penggunaan *Gadget* Terhadap Keluhan Nyeri Kepala Pada Mahasiswa FK UWKS Angkatan 2019.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan antara lama paparan *Screentime gadget* dengan menggunakan *laptop* terhadap angka kejadian keluhan nyeri kepala pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019 ?
2. Apakah terdapat hubungan antara lama paparan *Screentime gadget* dengan menggunakan *smartphone* terhadap angka kejadian keluhan nyeri kepala pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019 ?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengetahui & menganalisis hubungan antara lama paparan *Screentime* penggunaan *gadget (smartphone / laptop)* terhadap angka kejadian keluhan nyeri kepala

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui lama paparan *Screentime gadget* dengan menggunakan *laptop* dan *smartphone* pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019
- b. Mengetahui keluhan nyeri kepala pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019

- c. Menganalisis hubungan antara lama paparan *Screentime gadget* dengan menggunakan *laptop* terhadap angka kejadian keluhan nyeri kepala pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019
- d. Menganalisis hubungan antara lama paparan *Screentime gadget* dengan menggunakan *smartphone* terhadap angka kejadian keluhan nyeri kepala pada mahasiswa FK UWKS angkatan 2019

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat bagi institusi

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi atau referensi dalam mengembangkan penulisan atau karya ilmiah yang berkaitan dengan keluhan nyeri kepala.

2. Manfaat bagi masyarakat

Hasil penelitian dapat meningkatkan pengetahuan dan tingkat kesadaran masyarakat terkait keluhan nyeri kepala.

3. Manfaat bagi pengembangan ilmu

Hasil penelitian dapat memberi sumbangan yang berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama terkait faktor yang dapat menyebabkan kejadian keluhan nyeri kepala yaitu salah satunya paparan *Screentime* penggunaan *laptop*.

4. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian dan sekaligus meningkatkan pengetahuan peneliti terkait topik yang diambil.