

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Dalam era globalisasi sekarang ini, dunia semakin cepat perkembangannya, hal ini membuat manusia semakin mudah dalam hidup dengan adanya hasil perkembangan teknologi. Salah satu hasil kemajuan teknologi tersebut adalah komputer. Komputer mempermudah pekerjaan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas. Hal ini pada awalnya tidak menimbulkan keluhan berarti, namun setelah semakin lama & semakin banyak orang yang bekerja dengan komputer, semakin banyak problem kesehatan yang muncul bagi para penggunanya (Venitalavia, 2010).

Penggunaan komputer telah banyak digunakan sebagai modal utama dalam pekerjaan. Dalam hal ini pekerjaan yang ditilik ialah operator warnet. Operator komputer bekerja selama berjam-jam dengan sikap duduk yang statis, dengan gerakan tangan yang berulang-ulang. Dengan keadaan itu saja, operator komputer meja memiliki risiko yang cukup tinggi untuk mendapat cedera yang bersifat kumulatif pada otot (Venitalavia, 2010).

Faktor risiko ini akan semakin tinggi dengan lamanya durasi kerja, dengan posisi duduk yang buruk, posisi leher yang salah, tempat kerja yang kurang memadai, penempatan layar monitor komputer, keyboard, atau kertas yang

salah. Untuk menghindari atau mengurangi masalah kesehatan akibat hal tersebut, hal yang dapat dilakukan adalah pencegahan dengan sikap & pengaturan kerja yang baik juga mengatur pola hidup selama & di luar jam kerja.

Nyeri kepala adalah sensasi tidak menyenangkan yang bervariasi dari nyeri yang ringan hingga ke nyeri yang berat yang dirasakan di kepala. Gangguan nyeri kepala ini adalah salah satu gangguan sistem saraf yang paling umum. Nyeri kepala ini juga merupakan suatu keluhan yang biasanya timbul untuk seumur hidup (Elidar, 2011).

International Headache Society (HIS) telah mengklasifikasikan berbagai jenis nyeri kepala dengan detail. Antara nyeri kepala yang paling umum adalah nyeri kepala tipe-tegang, migren dan nyeri kepala klaster. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh lama paparan monitor komputer terhadap insidensi nyeri kepala pada jenis pekerjaan operator warnet

B. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan untuk rumusan penelitian ini adalah

1. Apakah lama paparan monitor komputer dapat meningkatkan terjadinya nyeri kepala tipe tegang?

C. Keaslian Penelitian

Telah banyak dilakukan penelitian tentang pengaruh lama pemakaian komputer terhadap kelelahan mata dan *CVS* (Computer Vision Syndrome), namun dalam penelitian yang saya lakukan ini, khusus tentang “pengaruh lama paparan monitor komputer terhadap insidensi nyeri kepala”, belum pernah dilakukan. Namun telah ada beberapa penelitian serupa yang sudah dilakukan oleh:

No	Penelitian	Tahun penelitian	Judul Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian
1	Edi Darwis	2010	Pengaruh Lama Bermain Komputer Terhadap Terjadinya Computer Vision Syndrome Pada Kelompok Usia 15-20	Observasional analitik dengan pendekatan cross sectional	Terdapat pengaruh antara lama bermain komputer terhadap terjadinya CVS
2	Smith L., et al.	2009	Computer Use and Adolescent Neck Pain	Observasional analitik dengan pendekatan cross sectional	Nyeri kepala dan leher dapat terjadi akibat kesalahan postur tubuh dan posisi ergonomis pengguna komputer

Tabel 1. Keaslian penelitian

D. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh lama bermain komputer terhadap terjadinya nyeri kepala

- b. Tujuan khusus untuk mengkaji pengaruh lama paparan monitor komputer terhadap insidensi nyeri kepala tipe tegang pada operator warnet

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa tambahan masukan bagi ilmu kedokteran dan penelitian mengenai pengaruh lama paparan monitor komputer terhadap insidensi nyeri kepala, serta memberikan tambahan informasi kepada masyarakat mengenai pengaruh bermain komputer terhadap resiko terjadinya nyeri kepala.