

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga kebutuhan menggunakan alat komunikasi meningkat. Kemajuan ini memungkinkan orang untuk berkomunikasi tanpa memandang jarak, ruang, atau waktu (Daeng et al., 2017). Salah satu kemajuan alat teknologi informasi dan komunikasi adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Bukan hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi, kini *smartphone* sudah menjadi kebutuhan mulai dari kebutuhan pribadi, sosial, pekerjaan, bahkan menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan. *Smartphone* banyak memberikan dampak positif, disisi lain *smartphone* juga dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan pengguna yang berlebihan.

Perkembangan alat komunikasi berawal dari ponsel hingga menjadi ponsel pintar atau *smartphone*. Pengguna ponsel saat itu masih sangat terbatas hanya digunakan untuk menelpon dan mengirim pesan saja. Namun, saat ponsel sudah berkembang menjadi *smartphone* yang kegunaannya pun menjadi lebih banyak, seperti memiliki banyak aplikasi yang bisa digunakan seperti untuk mendengarkan musik, mengangkes internet, menggunakan media sosial, mengambil foto, dan memainkan games (Park et al., 2015).

Smartphone merupakan ponsel genggam ponsel dengan fitur-fitur canggih seperti sistem operasi seluler, resolusi, dan fungsi perhitungan (Daeng et al., 2017). Setiap tahun, *smartphone* berkembang semakin canggih. Bahkan kini masyarakat berlomba lomba untuk memiliki *smartphone* terbaru karena bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan sudah menjadi gaya hidup mereka. Berbagai kalangan masyarakat seperti orang tua, remaja, dan anak-anak hampir semua memiliki *smartphone*.

Data yang bersumber dari lembaga riset digital Emarketer menyatakan bahwa di Indonesia penggunaan *smartphone* dalam setiap tahun selalu meningkat. Di mulai pada tahun 2016, jumlah pengguna *smartphone* mencapai 65,2 juta. Pada tahun 2017 terus meningkat hingga mencapai 47,9 juta pengguna. Pada 2018, jumlah pengguna meningkat signifikan menjadi 83,5 juta. Dan setahun kemudian, jumlah pengguna meningkat menjadi 92 juta (eMarketer, 2015).

Pada tahun 2017, KOMINFO, menunjukkan bahwa *smartphone* sudah dimiliki oleh setengah populasi masyarakat Indonesia. Kemudian hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa 75,95 % tingkat penggunaan *smartphone* tertinggi yaitu pada kelompok usia 20 – 29 tahun. 68,34 % untuk penggunaan *smartphone* dengan rentang usia 30 – 49 tahun. Persentase terakhir penggunaan *smartphone* pada rentang usia 9-19 tahun yaitu 65,34 %.

Dapat dilihat saat ini, penggunaan *smartphone* tertinggi yaitu pada usia remaja. Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana (BKKBN) mengatakan remaja berusia sekitar 10 hingga 24 tahun (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017). Usia remaja merupakan suatu proses perubahan pada masa pertumbuhan anak-anak menuju masa dewasa.

Smartphone dengan berbagai fasilitas memberikan dampak positif bagi penggunanya. Namun, penggunaan *smartphone* berlebihan pun akan berdampak negative, seperti berdampak pada kecanduan *smartphone*. Tingkat resiko kecanduan *smartphone* adalah pada masa remaja. Masa remaja memiliki kecenderungan selalu mengejar kegiatan menarik terhadap hal-hal yang baru, guna mendapatkan pengalaman (Dwiasmara, 2020).

Sebuah penelitian membuktikan bahwa kecanduan *smartphone* terjadi pada rentang usia 18 - 44 tahun. Hampir dari 79% dari populasi mereka menggunakan *smartphone* di sepanjang waktu. Bahkan dalam waktu sehari mereka tidak menggunakan *smartphone* hanya dua jam (Mustafaoglu et al., 2021a). Kemudian penelitian lain membuktikan bahwa 27,2% mahasiswa di Universitas Saudi mengaku menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam dalam sehari dan 75% mahasiswa menggunakan *smartphone* selama 4 jam per hari (Alsalamah et al., 2017).

Kwon et al (2013) menyatakan bahwa kecanduan terhadap *smartphone* dapat menyebabkan gangguan control impuls dan masalah sosial pada diri seseorang, seperti mencoba menghindar dari lingkungan, dan kesulitan dalam melakukan kegiatan. Sedangkan hasil penelitian Mustafaoglu, et al. (2021) menunjukkan bahwa kecanduan *smartphone* akan berdampak pada keluhan muskuloskeletal, seperti keluhan nyeri pada punggung atas, nyeri leher, dan nyeri pada pergelangan tangan.

Hasil penelitian *cross sectional* yang dilakukan Alsalameh, et al. (2017) adalah adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *smartphone* dengan keluhan nyeri muskuloskeletal pada mahasiswa sangat tinggi. Persentase pada nyeri di daerah leher didapatkan 60,8%, diikuti dengan nyeri punggung bawah sebanyak 46,8 % dan terakhir nyeri pada bahu sebanyak 40%.

Keluhan muskuloskeletal adalah rasa tidak nyaman pada bagian otot skeletal dengan intensitas ringan hingga berat. Gejala yang ditimbulkan adalah nyeri, mati rasa, kekakuan, bengkak, bahkan bisa mengakibatkan kelumpuhan pada anggota gerak tubuh (Wiguna et al., 2019). Keluhan muskuloskeletal yang sering terjadi berkaitan dengan durasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau kecanduan *smartphone*. Adapun akibat dari penggunaan *smartphone* aktif dengan durasi yang lama pada remaja juga dapat menyebabkan keluhan muskuloskeletal pada ekstermitas atas (Darmawan et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan dampak bagi pengguna nya, khususnya pada pengguna remaja. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah permasalahan kesehatan. Permasalahan ini membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Smartphone* Dengan Keluhan Nyeri Muskuloskeletal Pada Remaja.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah, antara lain :

- a. Kemajuan di bidang teknologi membuat pengguna *smartphone* semakin bertambah.

- b. Pengguna *smartphone* mayoritas adalah remaja.
- c. Pemakaian *smartphone* yang berlebihan dapat membuat remaja menjadi kecanduan *smartphone* atau *smartphone addiction*.
- d. Dampak kecanduan *smartphone* mempengaruhi kesehatan remaja, seperti keluhan nyeri muskuloskeletal.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertera diatas, maka dapat diambil rumusan masalah antara lain: apakah terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* terhadap keluhan nyeri muskuloskeletal pada remaja?

I.4 Tujuan Penelitian

I.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penulisan karya tulis ilmiah ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *smartphone* dengan keluhan nyeri muskuloskeletal pada remaja.

I.4.2 Tujuan Khusus

Karya tulis ilmiah ini memiliki tujuan khusus, yaitu:

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden penelitian.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *smartphone*.
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi keluhan nyeri muskuloskeletal.
- d. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *smartphone* dengan keluhan nyeri muskuloskeletal.

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Bagi Penulis

Penulis melakukan penelitian dengan manfaat untuk menambah kemampuan dalam mengidentifikasi, menganalisa, menyusun, dan meningkatkan pemahaman tentang kecanduan *smartphone* dengan keluhan nyeri muskuloskeletal pada remaja.

I.5.2 Bagi Institusi

Manfaat bagi institusi yaitu untuk pengembangan ilmu pengetahuan mengenai analisa dan indentifikasi masalah dari pemahaman mengenai hubungan kecanduan *smartphone* dengan keluhan nyeri muskuloskeletal pada remaja.

I.5.3 Bagi Masyarakat

Manfaat masyarakat adalah sebagai media informasi mengenai dampak dari kecanduan *smartphone* yang dapat menimbulkan keluhan nyeri muskuloskeletal pada remaja.