

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Smartphone telah muncul dan banyak digunakan oleh masyarakat, terutama di kalangan remaja. Remaja terlihat asyik bermain *smartphone* di berbagai kesempatan, baik di tempat umum, di mobil pribadi maupun di angkutan umum. *Smartphone* adalah ponsel pintar dengan fitur-fitur canggih yang melampaui panggilan dan SMS. *Smartphone* memberikan kemudahan akses informasi pada internet, komunikasi dan sosial media. Disamping itu juga untuk hiburan seperti mengabadikan momen, menampilkan hiburan seperti audio maupun video, menikmati *game* maupun berselancar dikanal sosial media (Cha & Seo, 2018).

Tahun 2016 tercatat sebanyak 69,4 juta pengguna *smartphone* dan aktif di sosial media di Indonesia dan akan terus bertumbuh hingga 2018 dengan jumlah 103 juta. Angka tersebut membawa Indonesia menjadi negara dengan pengguna internet terbanyak nomor 4 didunia setelah China, India dan USA. Temuan yang disajikan Siste *et al* (2020) mensurvei 2.933 remaja di seluruh provinsi di Indonesia dan menemukan bahwa 59% remaja mengalami peningkatan penggunaan internet harian sebesar 11,6 jam selama pandemi. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan mengakses internet melalui *smartphone*. Masa pandemi COVID-19, jumlah pengguna semakin meningkat karena sebagian besar aktivitas harus dilakukan secara *online*. Penggunaan aplikasi *WhatsApp* meningkat sebesar 76%, penggunaan *Instagram* meningkat sebesar 61%, penggunaan *Facebook* meningkat sebesar 59%, penggunaan *Line* meningkat sebesar 28%, dan penggunaan media sosial lainnya

meningkat sebesar 47% (Dampati, *et al.*, 2020).

Pengguna telepon pintar yang berlebihan berhubungan dengan berbagai keluhan muskuloskeletal. Secara khusus, durasi penggunaan sosial media berhubungan dengan keluhan pada siku dan lengan bawah ($p = 0,027$) (Batara, *et al.*, 2021). Selaras dengan Dampati (2020) bahwa penggunaan telepon pintar berlebihan untuk keperluan apapun, termasuk sosial media, akan meningkatkan risiko munculnya keluhan muskuloskeletal (Dampati *et.al.*, 2020). Penelitian Prabaswara (2021) di FK UPN"V"J melaporkan bahwa angka kejadian gangguan sosial media pada mahasiswa selama pandemi COVID-19 relatif tinggi, yaitu sebesar 14,2% (Prabaswara, 2021).

Mahasiswa yang sering menggunakan *gadget* dan sosial media, akan lebih berisiko mengalami keluhan muskuloskeletal. Keluhan muskuloskeletal *Musculoskeletal Disorders* (MSDs) yang mengacu pada suatu kondisi yang melibatkan organ tubuh seperti saraf, tendon, otot, serta struktur pendukung tubuh lainnya. Keluhan nyeri tersebut seringkali dari jaringan lunak khususnya otot daripada nyeri yang dari tulang dan sendi (De Kok, *et al.*, 2019). Pada tahun 2018 dilaporkan sebanyak 705.800 kasus atau 32% dari kasus MSDs yang terjadi di Amerika Serikat disebabkan oleh *over exertion* atau gerakan berulang (*repetitive motion*). Di Indonesia tercatat ada 83.483 kasus tidak diketahui secara spesifik penyebab timbulnya nyeri muskuloskeletal (Charles, *et al.*, 2018).

Keluhan nyeri adalah gejala umum yang sering terjadi pada gangguan muskuloskeletal. Selain itu, gejala yang sering ditemukan dapat berupa, kekakuan

sendi, ketegangan otot, kemerahan, dan peradangan pada area yang sendi. Nyeri muskuloskeletal dapat semakin meningkat dari tahap ringan sampai berat. Secara umum keluhan otot pada orang dengan waktu istirahat cukup tidak banyak ditemukan. Salah satu penyebab kejadian banyaknya keluhan otot ini adalah penggunaan *smartphone* (telepon pintar) (Nadhifah *et al.*, 2021). Remaja banyak menggunakan sosial media untuk memenuhi kebutuhan hiburan dari hal yang membuatnya tidak nyaman sehingga menjadikan mereka kecanduan media sosial (Winther, 2013).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sosial media pada telepon pintar meningkat selama pandemic COVID-19 yang berasal dari banyaknya kegiatan masyarakat yang dilakukan secara daring yang menyebabkan berbagai permasalahan kesehatan, salah satunya adalah keluhan muskuloskeletal. Penelitian sebelumnya dilakukan pada masyarakat umum, namun penelitian yang khusus dilakukan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran hanya pernah dilakukan dalam bentuk deskriptif dan menunjukkan bahwa angka kejadian gangguan sosial media pada mahasiswa FK UPNVJ relatif tinggi. Penjelasan tersebut yang melatarbelakangi penelitian ini.

I.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perbandingan keluhan muskuloskeletal antara mahasiswa kedokteran dengan atau tanpa gangguan sosial media?

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Membandingkan keluhan muskuloskeletal yang dialami antara mahasiswa kedokteran dengan atau tanpa gangguan sosial media.

I.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendapat gambaran mengenai penggunaan sosial media pada mahasiswa FK UPNVJ.
2. Mendapatkan gambaran keluhan muskuloskeletal pada mahasiswa FK UPNVJ.
3. Mengetahui gambaran hubungan keluhan muskuloskeletal pada mahasiswa FK UPNVJ dengan dan tanpa gangguan sosial media.

I.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi subjek, khususnya mahasiswa kedokteran, dapat memberikan informasi tentang keluhan terjadinya muskuloskeletal.
2. Bagi masyarakat umum, dapat menjadi informasi mengenai pentingnya mengelola penggunaan sosial media untuk mencegah munculnya masalah muskuloskeletal.
3. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat berkontribusi untuk keilmuan serta menjadi landasan bagi penelitian berikutnya dengan tema serupa.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperdalam bidang keilmuan peneliti.