

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Neck pain memberikan beban yang signifikan baik pada pekerja kantoran maupun industri karena biaya yang terkait dengan perawatan, penurunan produktivitas, dan ketidakhadiran kerja. Masalah utama dengan *neck pain* adalah bahwa gangguan episodik umum dengan prevalensi dan insiden tahunan yang tinggi di antara populasi pekerja, terutama pekerja kantoran (Jun, Johnston, McPhail, & O’Leary, 2021).

Neck pain atau nyeri leher adalah kondisi yang umum dan kronis. Dalam studi Global Burden of Disease, *neck pain* menduduki peringkat ke-empat tertinggi sebagai penyebab utama kecacatan diseluruh dunia dan peringkat ke-21 untuk keseluruhan beban penyakit. *Neck pain* juga merupakan gangguan berulang dengan 60-80% dari populasi pekerja mengalami keluhan *neck pain* ini. Dalam industri, pekerja kantor memiliki insiden gangguan leher tertinggi pada 34-49% per tahun. Ada juga bukti bahwa sementara mayoritas pekerja yang mengalami *neck pain* tingkat keparahan rendah dapat memilih untuk tetap bekerja daripada mengambil cuti sakit, tetapi mereka mungkin kurang produktif pada saat di tempat kerja (Chen, O’Leary, & Johnston, 2018).

Saat ini, para pekerja kantor yang menggunakan komputer biasanya akan mengalami perilaku statis yang berkepanjangan terkait dengan penggunaan komputer. Ketegangan berulang pada sistem muskuloskeletal yang terkait dengan peralatan ergonomis yang tidak tepat yang digunakan selama pekerjaan sehari-hari, serta menurunnya produktivitas yang terkait dengan durasi lama bekerja dan durasi lamanya penggunaan komputer. Kondisi ini bisa meningkatkan keluhan *neck pain* pada para pekerja kantoran (Rodrigues, Leite, Lelis, & Chaves, 2017).

Keluhan *neck pain* terkait pekerjaan sering terjadi pada pekerja kantoran. Pada studi sebelumnya melaporkan bahwa penggunaan komputer setiap hari selama lebih dari 2-3 jam dikaitkan dengan *neck pain* dan lebih dari 5 jam dengan nyeri punggung bawah pada individu berusia 14-18 tahun. Pada orang dewasa, bekerja lebih dari 15 jam per minggu dengan layar komputer telah terbukti

meningkatkan risiko mengembangkan masalah pada leher. (Markopoulos, Shen, Wang, & Timmermans, 2020). Insidensi nyeri leher meningkat seiring dengan bertambahnya usia, dimana lebih sering terjadi pada wanita dibanding pria (Situmorang et al., 2020).

Telah ada penelitian sebelumnya mengenai durasi penggunaan komputer akibat keluhan nyeri leher. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggunakan pendekatan yang berbeda. Pada penelitian ini durasi penggunaan komputer <8 jam/hari responden mengalami nyeri pada kategori nyeri sedang, sedangkan pada durasi >8 jam/hari responden mengalami nyeri pada kategori nyeri berat. Hal ini untuk melengkapi penelitian terdahulu dengan melakukan penelitian “Gambaran Durasi Penggunaan Komputer Dengan Keluhan *Neck Pain* Pada Karyawan Perusahaan Kontraktor di Tangerang” hal tersebut dikarenakan pekerja kantoran memiliki prevalensi yang tinggi dengan keluhan *neck pain*.

Tingkat keparahan nyeri leher yang dirasakan umumnya berbeda-beda tergantung oleh masing-masing individu yang merasakan. Tingkat keparahan rasa nyeri bisa dibagi seperti nyeri ringan, sedang, maupun berat. *Numeric Rating Scale* (NRS) merupakan salah satu metode pengukuran untuk mengukur tingkat keparahan nyeri dari masing-masing individu.

Numeric Rating Scale (NRS) adalah alat yang paling banyak digunakan untuk menentukan tingkat keparahan nyeri. Nilai paling kiri pada garis horizontal NRS 10 cm, yang diwakili oleh 0, menunjukkan kondisi tanpa rasa sakit. Nilai paling kanan adalah sepuluh, yang menunjukkan rasa sakit yang menyiksa. Para peserta mengukur sendiri rasa sakit mereka dengan menilai emosi ketidaknyamanan mereka pada sebuah garis (Chiarotto et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang “Gambaran Durasi Penggunaan Komputer Dengan Keluhan *Neck Pain* Pada Karyawan Perusahaan Kontraktor di Tangerang”

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah “bagaimana gambaran durasi penggunaan komputer dengan keluhan *neck pain* pada karyawan perusahaan kontraktor di tangerang?”

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Gambaran Durasi Penggunaan Komputer Dengan Keluhan *Neck Pain* Pada Karyawan Perusahaan Kontraktor di Tangerang.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden pada penggunaan komputer.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi durasi pengguna komputer.
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi keluhan *neck pain*.

1.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Bagi Penulis

Menambah pengetahuan tentang gambaran durasi penggunaan komputer dengan keluhan *neck pain* pada karyawan perusahaan kontraktor di tangerang.

I.4.2 Bagi Institusi

Memberikan wawasan tentang gambaran durasi penggunaan komputer dengan keluhan *neck pain* pada karyawan perusahaan kontraktor di tangerang.

I.4.3 Bagi Masyarakat

Menambah pengetahuan dan pembelajaran tentang gambaran durasi penggunaan komputer dengan keluhan *neck pain* pada karyawan perusahaan kontraktor di tangerang.