

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **I.1 Latar Belakang**

Pada akhir tahun 2019 ditemukan suatu penyakit menyerupai pneumonia dengan etiologi yang belum diketahui di Wuhan, Tiongkok.<sup>1</sup> Virus ini sekarang lebih dikenal dengan *Syndrome Coronavirus-2 (SARS-Cov-2)* dan nama penyakitnya sebagai *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)*. Kasus tersebut dengan cepat menyebar ke berbagai negara, termasuk negara Indonesia.<sup>2</sup>

Pada tanggal 2 maret 2020 Indonesia mengkonfirmasi 2 kasus pertama COVID-19.<sup>3</sup> Dengan tingkat penyebaran yang sangat cepat pemerintah mulai membuat berbagai kebijakan seperti memberlakukan *social distancing* dan PSBB serta menghimbau masyarakat untuk taat melakukan berbagai protokol kesehatan guna mengurangi penyebaran virus *SARS-Cov-2*. Kebijakan-kebijakan tersebut mendorong berbagai sektor untuk beradaptasi dengan keadaan, salah satunya adalah sektor pendidikan. Kementerian pendidikan mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan Nomer 4 tahun 2020, yang menghimbau untuk seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah secara daring untuk menghindari penyebaran penyakit COVID-19.<sup>4</sup>

Para guru dan murid dituntut untuk tetap melakukan pembelajaran meski pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing. Dengan kemajuan teknologi saat ini berbagai platform telah hadir untuk mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh, mahasiswa dan dosen dapat melakukan pembelajaran dan diskusi melalui berbagai platform dengan menggunakan komputer. Berdasarkan dari kewajiban mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring tersebut, mengharuskan mahasiswa menatap layar komputer dalam jangka waktu yang lama. Pemakaian komputer dalam jangka waktu yang lama tersebut tanpa disadari dapat menyebabkan

kelelahan mata yang menimbulkan berbagai keluhan bagi penggunanya. Kumpulan keluhan mata yang disebabkan oleh penggunaan komputer yang lama disebut dengan *Computer Vision Syndrome*.

*Computer Vision Syndrome* merupakan sindroma penglihatan mata yang terjadi selama penggunaan komputer.<sup>5,8</sup> Mata merah, mata kering, penglihatan kabur dan penglihatan ganda merupakan beberapa keluhan yang biasanya diderita oleh pengguna komputer.<sup>16</sup> Banyak faktor yang dapat menyebabkan munculnya keluhan-keluhan tersebut, seperti usia, jenis kelamin dan lama penggunaan komputer.<sup>16,18</sup> Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *University Puebla Mexico* pada pekerja kantor di suatu perusahaan dari 108 responden ditemukan 70% pekerja yang menderita *Computer Vision Syndrome* dengan menggunakan kuesioner CVSS17 sebagai alat standar diagnosis.<sup>6</sup> Salah satu universitas ternama di Indonesia telah melakukan penelitian mengenai hal serupa dan ditemukan 58,8% dari 600 mahasiswa pengguna komputer menderita *Computer Vision Syndrome*.<sup>8</sup>

Sehubungan dengan keadaan pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh secara daring, peneliti tertarik untuk mengetahui hubungan lama penggunaan komputer dengan *Computer Vision Syndrome* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020 selama pemberlakuan pembelajaran daring dengan menggunakan kuesioner CVSS17. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran mahasiswa seperti Kuliah pakar, tutorial, praktikum, dan skill lab yang semuanya dilakukan secara daring.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Apakah terdapat hubungan lama penggunaan komputer dengan kejadian *Computer Vision Syndrome* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020 selama pembelajaran daring pandemi COVID-19 ?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

#### **I.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama penggunaan komputer dengan *Computer Vision Syndrome* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020 selama pembelajaran daring pandemi COVID-19

#### **I.3.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui berapa banyak mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020 yang menderita *Computer Vision Syndrome*.
2. Untuk mengetahui hubungan lama penggunaan komputer dengan *Computer Vision Syndrome* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020
3. Untuk mengetahui karakteristik responden pengguna komputer di Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia angkatan 2020 berdasarkan usia, jenis kelamin, dan lama penggunaan komputer dalam sehari.

### **I.4 Manfaat Penelitian**

#### **I.4.1 Institusi Pendidikan**

Hasil penelitian ini dapat menambah kepustakaan sehingga menjadi bahan referensi yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya

#### **I.4.2 Bagi Peneliti**

1. Sebagai sarana untuk menambah pengalaman dan penerapan ilmu pengetahuan dalam melakukan penelitian.
2. Mendapat informasi mengenai hubungan usia, jenis kelamin, dan lama penggunaan komputer dengan kejadian *Computer Vision*

*Syndrome* pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Kristen Indonesia selama pembelajaran daring.

#### **I.4.3 Bagi Masyarakat**

1. Memberikan informasi kepada Masyarakat bahwa penggunaan komputer dalam jangka waktu lama secara terus menerus dalam sehari dapat menyebabkan *Computer Vision Syndrome*.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mencegah kejadian *Computer Vision Syndrome* pada penggunaan komputer.

