

Judul : Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kesehatan Mata Anak Muda Di Optik Fadilah Provinsi Lampung
Pengarang : Khoirul Anam 20.052
Kode DOI :
Keywords : gadget; penelitian; kualitatif; kesehatan mata
Item Type : Karya Tulis Ilmiah
Tahun : 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget untuk kesehatan mata usia muda. Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi Penelitian dapat mencakup pasien-pasien anak muda yang berada di berbagai latar belakang, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan status kesehatan mata yang datang ke Optik Fadilah Pasar Traya sp 3B Kecamatan Gunung Terang Kabupaten Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung. Jenis penelitian ini Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif. System pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini systematic sampling. Teknik ini dilakukan dengan memilih responden setiap kali dalam populasi. Dalam penelitian ini semua anggota populasi berjumlah 5 orang dijadikan sample oleh penulis. Untuk mendapatkan data yang akurat, dan juga untuk menghasilkan informasi yang sesuai maka penulis menggunakan Analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik seperti analisis tematik atau kode. Data dapat dipilah dan dikelompokkan berdasarkan tema atau kategori tertentu. Dalam studi ini, tema atau kategori dapat mencakup penggunaan gadget, gejala mata, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kesehatan mata.

Kata kunci: gadget; penelitian; kualitatif; kesehatan mata.

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of using gadgets for young eye health. The population in this study is the research population, which includes young patients with various backgrounds, gender, educational level, and eye health status who come to Optics Fadilah Pasar Traya sp 3B, Gunung Terang District, West Tulang Bawang Regency, Lampung Province. This type of research is the type of research used in qualitative research. The sampling system used in this research is systematic sampling. This technique is done by selecting respondents every time in the population. In this study, all members of the population, totaling 5 people, were sampled by the author. To get accurate data, and also to produce appropriate information, the authors use Qualitative data analysis can be done using techniques such as thematic or code analysis. Data can be sorted and grouped based on certain themes or categories. In this study, themes or categories may include gadget use, eye symptoms, and other factors that can affect eye health.

Keywords: gadgets; study; qualitative; eye health

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error!
Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR	Error!
Bookmark not defined.	
ABSTRACT	Error!
Bookmark not defined.	
DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	Error!
Bookmark not defined.	
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Identifikasi Masalah.....	Error!
Bookmark not defined.	
1.3 Batasan Masalah	Error!
Bookmark not defined.	
1.4 Rumusan Masalah.....	Error!
Bookmark not defined.	
1.5 Tujuan Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
1.5.1 Tujuan Umum.....	Error!
Bookmark not defined.	
1.5.2 Tujuan Khusus.....	Error!
Bookmark not defined.	
1.6 Manfaat Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
1.7 Sistematika Penulis	Error!
Bookmark not defined.	
BAB II TINJAUAN REFERENSI	Error!
Bookmark not defined.	
2.1 Kesehatan Mata.....	Error!

Bookmark not defined.	
2.2 Kendala Penggunaan Gadget pada Anak Muda untuk Kesehatan Mata	
Error! Bookmark not defined.	
2.2 Kelelahan pada Mata akibat Penggunaan Gadget.....	Error!
Bookmark not defined.	
2.3 Radiasi Monitor pada Gadget	Error!
Bookmark not defined.	
BAB III METODE PENELITIAN	Error!
Bookmark not defined.	
3.1 Desain Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
3.2 Variabel Penelitian.....	Error!
Bookmark not defined.	
3.2.1 Variabel Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
3.3 Definisi Operasional	Error!
Bookmark not defined.	
3.4 Populasi dan Sampling.....	Error!
Bookmark not defined.	
3.4.1 Populasi penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
3.4.2 Teknik Sampling	Error!
Bookmark not defined.	
3.5 Cara Mengumpulkan Data	Error!
Bookmark not defined.	
3.6 Analisis Data.....	Error!
Bookmark not defined.	
3.6.1 Persiapan penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
3.6.3 Teknik Pengolahan Data.....	Error!
Bookmark not defined.	
BAB IV ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
4.1 Karakteristik Sampel.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.2 Hasil Penelitian	Error!
Bookmark not defined.	
4.3 Pembahasan	Error!
Bookmark not defined.	

4.3.1 Kesehatan Mata	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.2 Membatasi Waktu dalam Bermain Gadget.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.3 Mengatur Tingkat Kecerahan Layar Gadget	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.4 Mengatur Jarak antara Layar Gadget dan Mata.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.5 Menggunakan Mode Malam pada Gadget untuk Mengurangi Cahaya Biru.	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.6 Mata Terasa Lelah setelah Menggunakan Gadget dalam Waktu yang Lama	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.7 Mengalami Penglihatan Kabur setelah Menggunakan Gadget..	Error! Bookmark not defined.
4.3.8 Mengalami <i>Konjungtivis</i> /Iritasi Mata setelah Menggunakan Gadget.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.9 Sulit Membaca atau Melihat Objek yang Jaraknya Dekat setelah Menggunakan Gadget	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.10 Mengalami Ketegangan Otot setelah Menatap Layar Gadget..	Error! Bookmark not defined.
4.3.11 Kondisi ketika Objek menjadi Dua Setelah Menatap Layar Gadget.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.3.12 Hubungan Gadget dengan Kesehatan Mata.....	29
BAB V PENUTUP	Error!
Bookmark not defined.	
5.1 Kesimpulan	Error!
Bookmark not defined.	
5.2 Saran	Error!
Bookmark not defined.	
REFERENSI	5

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi dan kegunaan yang beragam. Saat ini gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia bahkan gaya hidup manusia. Jenis gadget yang tersedia saat ini cukup banyak diantaranya yaitu telepon seluler, *smartphone*, komputer dan laptop/netbook PC. Manfaat dan kegunaan dari gadget sudah banyak diketahui oleh manusia diantaranya untuk membantu pekerjaan, menelpon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya (Qurrotua'yun, 2018).

Data statistik perkembangan internet di Indonesia mencapai 15% atau 38.191.873 pengguna internet dari total populasi kita 251.160.124 juta penduduk. Pengguna internet dengan menggunakan gadget mencapai 14% dari populasi (Saleh & Rizky, 2016). Mulai dari anak muda hingga orang dewasa tidak luput dari penggunaan gadget untuk kehidupan sehari-hari. Seiring berkembangnya penggunaan gadget di dunia, muncul kekhawatiran yang berkembang tentang efek kesehatan yang dikaitkan dengan paparan medan elektromagnetik dan radiasi gelombang mikro yang dihasilkan oleh gadget tersebut. Gadget seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern kita. Penggunaan gadget yang berlebihan, khususnya pada anak muda, telah dikaitkan dengan beberapa masalah kesehatan, termasuk masalah kesehatan mata. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan paparan radiasi sinar biru yang berlebihan pada mata. Menatap layar *smartphone* yang kecil dengan jarak pandang yang dekat dapat menyebabkan mata menjadi tegang, cepat lelah, dan berpotensi mengalami keluhan penglihatan (Hermawan, A. R., 2022). Radiasi yang

REFERENSI

- American Optometric Association, Computer Vision Syndrome, 2013(cited; 2013sept 19). Available from <http://www.oao.org/x5374.xml>
- Ariyanti., 2006. Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja Industri. Graha Ilmu. Yogyakarta
- A'yun, S. 2018. Hubungan Lama Penggunaan Gadget Sebelum Tidur Dengan Gejala Insomnia Pada Mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah. Surakarta.
- Ernawati W., 2015. Pengaruh Penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak selatan. Pontianak. Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura.
- Saleh, & Rizky, A. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Mahasiswa Fakultas Kedokteran USU. Sumatera Utara.
- Hermawan, R. A. 2022. Pengaruh Durasi Dan Jarak Penggunaan Smartphone Terhadap Kelelahan Mata Pada Mahasiswa Aro Gapopin. Akademi Refraksi Optisi Dan Optometry Gapopin. Bintaro. Jakarta
- Kemendagri, 2019. Jumlah gangguan penglihatan akibat gadget. <https://litbang.kemendagri.go.id>. Diakses 17 April 2023
- Puspa, A. K., R. Loebis, D. Nuswantoro. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Global Medical and Health Communication*, 6 (1): 28-33.
- Ratnayake, K., J. Payton, O. Lakmal, dan A. Karunarathne. 2018. *Blue Light Excited Retial Intercepts Cellular Signaling. Scientific Reports*. 10 (8): 201-217.
- Rijali, A. 2018. Analisis Data Kualitatif. Universitas Islam Negeri Antasari. Banjarmasin. Vol. 17 No. 33 Januari – Juni 2018
- Udiantari, I. 2018. Fitur Eye Protection Pada Layar Smarthphone Dapat Mengurangi Kelelahan Mata Dan Memperpanjang Durasi Penggunaan Pada Siswa Smp Negeri 1 Seririt. Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan Program Studi Pendid Biologi Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja
- WHO, 2006