

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring waktu, pertumbuhan bidang industri kreatif Indonesia kian hari semakin meningkat. Empat sub-sektor industri ekonomi kreatif dengan pertumbuhan tertinggi adalah film, animasi dan video, seni pertunjukan, dan desain komunikasi visual (Limanseto, 2022). Menurut Menteri Perindustrian 2015, industri kreatif nasional mengalami peningkatan lebih dari 7% per tahun. Dalam beberapa sub sektornya, desain komunikasi visual merupakan sektor yang mengalami laju pertumbuhan paling tinggi. Angka pertumbuhan sub sektor desain komunikasi visual mencapai 8,14% (Oktavera, 2021).

Menurut *Google Trends* (2021), provinsi yang memiliki minat tertinggi terhadap desain grafis di Indonesia adalah Jawa Timur. Hasil ini dapat dilihat dari data 17 tahun terakhir yang mencapai 65%, pada lima tahun terakhir minat masyarakat 65%, dan satu tahun terakhir 58% (Oktavera, 2021). *Graphic designer* atau desainer grafis sendiri adalah sebuah pekerjaan yang menciptakan berbagai ilustrasi, tipografi, maupun grafis *motion*. Seorang *graphic designer* dapat berkarier tidak hanya di media saja namun juga dapat terjun ke dunia industri baik jasa maupun manufaktur seperti tekstil, garmen, *mode* dan yang lainnya (Quipper, 2022). Pertumbuhan teknologi menghasilkan banyak manfaat pada *graphic designer* namun juga ketertarikan ini menciptakan energy dan motivasi untuk menciptakan hal lain yang berbeda dari sebelumnya (Ali et al., 2020).

Profesi *graphic designer* mengharuskan setiap hari menggunakan komputer dalam waktu yang lama. Salah satu akibat penggunaan komputer dalam waktu yang lama dapat mengakibatkan munculnya *Muskuloskeletal Disorders* (MSDs) khususnya nyeri leher atau *neck pain* (Anggraini, 2021).

Otot leher dapat mengalami ketegangan akibat dari kegiatan yang dilakukan berulang dalam waktu yang cukup lama. Hubungan

antara duduk di depan komputer dengan nyeri leher serta bahu adalah bahwa duduk statis dalam waktu yang lama akan membuat otot harus bekerja secara terus menerus, dimana keadaan ini diduga menjadi penyebab dari nyeri leher dan bahu. Terlebih, ketidakaktifan dapat mempengaruhi proses kardiovaskuler dan regulasi sistem nyeri di sistem saraf pusat (David et al, 2016).

Perkembangan nyeri leher juga dihubungkan dengan kondisi terlalu lama duduk dalam posisi menetap tertentu tanpa adanya istirahat untuk meregangkan otot-otot sekitar leher. Penggunaan komputer dalam kurun waktu lama dengan posisi leher *bent forward*, dapat mengakibatkan otot leher area *anterior* secara bertahap menjadi lebih pendek dan kencang sedangkan otot area *posterior* akan lebih teregang dan lemah. Dari 50 orang pengguna komputer, 72% mengalami keluhan nyeri leher. Nyeri leher lebih parah biasanya ditemukan pada mereka yang per hari menggunakan komputer lebih dari 5 jam (Faiza et al, 2015).

Sebuah literatur menunjukkan bahwa 34,4% karyawan yang bekerja dengan komputer mengalami nyeri leher. Penelitian yang dilakukan pada staff akademik Universitas Hong Kong yang aktif menggunakan komputer menunjukkan bahwa prevalensi nyeri leher yang terjadi hingga 46,7%. (Aysha et al, 2016) Menyatakan bahwa dari 50 orang responden di Nagpur yang setiap harinya menggunakan komputer lebih dari 6 jam, 25 diantaranya mengalami keluhan nyeri leher.

Komunitas Sablon Tulungagung adalah sebuah komunitas yang dibentuk tahun 2012 dan memiliki anggota aktif pada tahun ini 40 orang. Sebagai komunitas yang bekerja di bidang konveksi, setiap *vendor* memerlukan seorang *graphic designer* untuk proses produksinya. Selain itu, proses percetakan yang dilakukan selalu memerlukan penggunaan komputer sebagai media cetaknya. Survei sementara yang dilakukan oleh peneliti, enam dari sepuluh anggota

yang aktif menggunakan komputer atau laptop sering kali mengalami keluhan nyeri leher yang terasa berulang.

Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti memilih judul hubungan antara durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *Graphic Designer* di Komunitas Sablon Tulungagung untuk mengetahui apakah keluhan nyeri leher yang dirasakan berhubungan dengan proses kerjanya saat menggunakan komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui adanya hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui hubungan durasi lebih dari empat jam saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung
2. Untuk mengetahui hubungan durasi dua hingga empat jam saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung
3. Untuk mengetahui hubungan durasi kurang dari dua jam saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung
4. Untuk menganalisa hubungan durasi lebih dari empat jam, dua hingga empat jam, dan kurang dari dua jam saat

menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui dampak yang muncul dari durasi bekerja hingga terjadinya nyeri leher pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi subjek

Subjek dapat mengetahui seberapa besar kemungkinan terjadinya nyeri leher dalam kurun waktu tertentu saat penggunaan komputer

2. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui dampak dari pemakaian komputer dalam jangka waktu yang berkepanjangan dan dapat melakukan pencegahan terjadinya keluhan nyeri leher saat menggunakan komputer

1.5 Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti an	Tahun & tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Desain Penelitian	Perbedaan
1.	Hubungan Antara Durasi Dan Postur Tubuh Penggun aan Komputer Terhadap Keluhan	Chrisely ns Kinski Situmor ang, Baju Widjase na, Ida Wahyun i	2020, Universitas Diponego ro	Variabel bebas : durasi dan postur pengguna an komputer Variabel terikat :	<i>Cross sectional</i> dengan kuesioner pada 47 responde n	Terletak pada subjek penelitian, yang mana penelitian sebelumnya dilakukan pada Tenaga Kependidikan sedangkan pada penelitian

	Neck Pain Pada Tenaga Kependidikan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro			Keluhan nyeri leher		ini dilakukan pada graphic designer
2.	<i>Is prolonged sitting at work associated with the time course of neck-shoulder pain? A prospective study in Danish blue-collar workers</i>	David M Hallman, Nidhi Gupta, Marina Heiden, Svend Erik Mathiasen, Mette Korshoj, Marie Birk Jorgensen, Andreas Holtermann	2016, Denmark	Variabel bebas : Durasi bekerja Variabel terikat : Nyeri leher	<i>Cohort Study</i>	Terletak pada variabel bebas pada penelitian terdahulu menggunakan variabel bebas : durasi duduk saja Sedangkan variabel bebas pada penelitian sekarang ini menggunakan : durasi duduk dan posisi saat bekerja
3.	Hubungan Durasi Dan Posisi Penggunaan Laptop Saat Pembelajaran Daring Terhadap Keluhan Nyeri Leher Pada	Anggraini Fatma Hardi	2021, Surakarta	Variabel bebas : durasi dan posisi penggunaan laptop Variabel terikat : Nyeri leher	<i>Observational study, dengan pendekatan Cross Sectional</i>	Terletak pada subjek penelitian, bahwa penelitian sebelumnya dilakukan pada mahasiswa yang melakukan proses pembelajaran daring

	Mahasiswa Farmasi Universitas Setia Budi					sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada graphic designer
--	--	--	--	--	--	---

