

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Komunitas Sablon Tulungagung adalah komunitas yang didalamnya merupakan pemilik suatu konveksi. Dalam proses pembuatan produksinya, pemilik usaha memiliki beberapa pekerja yang memiliki bidangnya sendiri. Proses produksi suatu konveksi dimulai sejak membuat desain produk, membuat *mock up* desain pada kaos yang digunakan, *printing* dari desain yang akan dicetak, hingga proses pensablonan baik digital maupun secara manual. Proses produksi yang dilakukan ini tidak jauh dari penggunaan komputer sebagai media utama.

Setiap konveksi yang tergabung dalam KOSAKATA ( Komunitas Sablon Tulungagung ) ini bertempat di Tulungagung yang tersebar di berbagai kecamatan yang ada. Dibuatnya komunitas ini digunakan anggota untuk saling berkomunikasi dan berbagi mengenai usaha yang dijalankan hingga melakukan pelatihan bersama-sama untuk meningkatkan skill. Komunitas Sablon Tulungagung mengadakan pertemuan di setiap bulan dengan tempat dan waktu yang ditentukan oleh ketua. Komunitas Sablon Tulungagung memiliki 40 anggota yang dalam penelitian dikelompokkan menjadi kelompok inklusi dan eksklusif sehingga terdapat 33 total responden yang memenuhi persyaratan.

#### 5.2 Data Umum

##### 5.2.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 5.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No.	Karakteristik responden	Parameter	Jumlah	Prosentase
1	Jenis kelamin	Laki-laki	30	90.9%
		Perempuan	3	9.1%

Total	33	100%
-------	----	------

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.1 tentang data karakteristik responden, sebagian besar responden mempunyai jenis kelamin laki-laki sebesar 30 responden (90.9%).

### 5.2.2 Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 5.2 Karakteristik responden berdasarkan usia

No.	Karakteristik responden	Parameter	Jumlah	Prosentase
1	Usia	20-30 tahun	16	48.5%
		31-40 tahun	12	36.4%
		41-50 tahun	4	12.1%
		51-60 tahun	1	3.0%
Total			33	100%

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.2 tentang data karakteristik responden, sebagian besar responden mempunyai usia 20-30 tahun masing-masing sebesar 16 responden (48.5%).

### 5.3 Data Univariat

#### 5.3.1 Identifikasi durasi saat menggunakan komputer dalam satu kali duduk

Tabel 5.3 Durasi saat menggunakan komputer dalam satu kali duduk

Durasi saat menggunakan komputer dalam satu kali duduk	Statistik
>4 Jam/Hari	14
2-4 Jam/Hari	8
<2 Jam/Hari	11
Mean	1.91
Median	2.00
Minimum	1
Maksimum	3

Standart deviasi 0.879

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.3 dapat diketahui bahwa 42,4% yakni 14 responden menggunakan komputer >4 Jam, 24,2% yakni 8 responden menggunakan komputer 2-4 jam, dan 33,3% yakni 11 responden menggunakan komputer <2 jam. Nilai rerata durasi saat menggunakan komputer pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung dalam satu kali duduk adalah 1.91 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 3 serta nilai standart deviasi 0.879.

### 5.3.2 Identifikasi keluhan nyeri leher dalam proses bekerja yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

Tabel 5.4 Keluhan nyeri leher saat bekerja

Keluhan nyeri leher saat bekerja	Statistik
Mean	2.45
Median	3.00
Minimum	1
Maksimum	5
Standart deviasi	1.252

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.4 dapat diketahui bahwa nilai rerata keluhan nyeri leher saat bekerja yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung adalah 2.45 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 5 serta nilai standart deviasi 1.252.

### 5.3.3 Identifikasi keluhan nyeri leher saat istirahat yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

Tabel 5.5 Keluhan nyeri leher saat istirahat

Keluhan nyeri leher saat istirahat	Statistik
Mean	1.27
Median	1.00

Minimum	1
Maksimum	3
Standart deviasi	0.574

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.5 dapat diketahui bahwa nilai rerata keluhan nyeri leher saat istirahat yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung adalah 1.27 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 3 serta nilai standart deviasi 0.574.

#### 5.4 Data Bivariat

Tabel 5.6 Hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat bekerja pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

Durasi Penggunaan Komputer dalam satu kali duduk	Tidak nyeri	Nyeri ringan	Nyeri sedang	Nyeri berat	Nyeri sangat berat
>4 Jam/Hari	0	1	8	4	1
2-4 Jam/Hari	2	1	3	2	0
<2 Jam/Hari	10	0	1	0	0
Statistik Pearson Chi-Square					0,002

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.6 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Pearson Chi-Square* adalah  $0,002 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka ada hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat bekerja pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung.

Tabel 5.7 Hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat istirahat pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

Durasi Penggunaan Komputer dalam satu kali duduk	Tidak nyeri	Nyeri ringan	Nyeri sedang	Nyeri berat	Nyeri sangat berat
>4 Jam/Hari	9	3	2	0	0

2-4 Jam/Hari	6	2	0	0	0
<2 Jam/Hari	11	0	0	0	0
Statistik Pearson Chi-Square					0,180

Sumber: Data primer tahun 2022

Berdasarkan tabel 5.7 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Pearson Chi-Square* adalah  $0,180 > \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka ada tidak ada hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat istirahat pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung.

## 5.5 Pembahasan

### 5.5.1 Analisa Univariat

#### 1. Identifikasi durasi saat menggunakan komputer dalam satu kali duduk

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dari 33 responden yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi, 14 reponden menggunakan komputer >4 Jam, 8 reponden menggunakan komputer 2-4 jam, dan 11 responden menggunakan komputer <2 jam. Pembagian durasi penggunaan komputer ini selaras dengan pengelompokan beban kerja yang dilakukan oleh *The University of North Carolina* di Asheville yang membagi beban kerja menjadi berat, sedang, dang ringan. Durasi penggunaan komputer >4 jam dikategorikan menjadi beban kerja berat, durasi penggunaan komputer 2-4 jam dikategorikan menjadi beban kerja sedang, dan durasi penggunaan komputer <2 jam dikategorikan menjadi beban kerja ringan.

Penelitian yang dilakukan oleh Harilza (2012), dari 41 responden dapat diketahui bahwa mayoritas menggunakan komputer selama 6 jam dalam satu hari secara terus menerus yang merupakan kategori beban kerja berat. Selaras dengan penelitian kali ini, mayoritas responden menggunakan komputer >4 jam yang dilihat dari frekuensi 14 reponden dari 33 jumlah



total. Chriselyn (2020), menunjukkan bahwa 70,2% responden yang diteliti menggunakan komputer >4 jam/hari. Penelitian lain menunjukkan dari 384 responden, 86,1% menggunakan komputer >4 jam/hari dengan hasil analisa penggunaan komputer >4 jam/hari secara signifikan berhubungan dengan keluhan nyeri leher.

*Graphic designer* (desainer grafis) adalah suatu pekerjaan yang menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi atau gambar bergerak untuk penerbit atau media cetak dan elektronik. Seorang *graphic designer* menggunakan *software* yang berada di komputer atau laptop mereka saat membuat *design*. Nilai rerata durasi saat menggunakan komputer pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung dalam satu kali duduk adalah 1.91 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 3 serta nilai standart deviasi 0.879. Nilai minimum pada pengkategorian disini yakni 1 adalah >4 jam penggunaan komputer, 2 adalah 2-4 jam penggunaan komputer, dan 3 adalah <2 jam penggunaan komputer. Faiza (2013) menemukan bahwa 52% dari 50 responden penelitiannya tidak melakukan istirahat saat fokus menggunakan komputer maupun laptop yang digunakan. Penelitian yang dilakukan kali ini, menggunakan durasi dalam satu kali duduk sebelum melakukan istirahat dalam setiap harinya yang dilakukan oleh seorang *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung.

## 2. Identifikasi keluhan nyeri leher yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung

Penelitian yang dilakukan Aysha (2016) menunjukkan bahwa dari 25 responden perempuan, 15 diantara mengalami keluhan nyeri leher. 25 reponden laki-laki, diketahui 10 diantaranya mengalami keluhan nyeri. Faiza (2013) melakukan penelitian pada 50 pengguna komputer dan mendapati 72% dari jumlah

responden mengalami keluhan nyeri leher. Pengkategorian nyeri dalam penelitian ini membagi menjadi 5 dari 10 poin keluhan nyeri Visual Analog Scale (VAS) menjadi 1 (Nilai VAS 0 atau tidak nyeri), 2 (Nilai VAS 1-3 atau nyeri ringan), 3 (Nilai VAS 4-6 atau nyeri sedang), 4 (Nilai VAS 7-9 atau nyeri berat), dan 5 (Nilai VAS 10 atau nyeri sangat berat).

Diketahui bahwa nilai rerata keluhan nyeri leher saat bekerja yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung adalah 2.45 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 5 serta nilai standart deviasi 1.252. 12 responden tidak nyeri, 2 responden mengalami nyeri ringan, 12 responden mengalami nyeri sedang, 6 responden dengan keluhan nyeri berat, dan 1 responden dengan keluhan nyeri sangat berat.

Nilai rerata keluhan nyeri leher saat istirahat yang dialami oleh *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung adalah 1.27 dengan nilai minimum 1 dan nilai maksimum 3 serta nilai standart deviasi 0.574. 16 responden tidak nyeri, 5 responden.

#### 5.5.2 Analisa Bivariat

Berdasarkan data dapat diketahui bahwa dari 14 responden yang menggunakan komputer >4 jam, 1 responden mengalami keluhan nyeri leher ringan, 8 responden mengalami keluhan nyeri sedang, 4 responden mengalami keluhan nyeri berat, dan satu responden mengalami keluhan nyeri leher sangat berat. Delapan responden dengan durasi penggunaan komputer 2-4 jam, 2 responden diketahui tidak mengalami keluhan nyeri, 1 responden dengan keluhan nyeri ringan, 3 responden dengan keluhan nyeri sedang, dan 2 responden dengan keluhan nyeri berat. Pada 11 responden dengan durasi penggunaan komputer <2 jam, 10 responden tidak mengalami keluhan nyeri dan 1 responden mengalami keluhan nyeri sedang.

Penggunaan komputer menjadi meningkat seiring dengan peningkatan teknologi yang besar. Kejadian ini pula yang meningkatkan kebutuhan pekerjaan dengan keharusan berdiam diri pada waktu yang cukup lama di depan komputer untuk memacu produktifitas dan profit usaha. Seorang *graphic designer* yang dituntut untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan kreatif namun cepat tidak lepas dari risiko keluhan muskuloskeletal seperti nyeri leher.

Selaras dengan penelitian Faiza (2013) hubungan keluhan nyeri leher dan penggunaan komputer mendapatkan nilai *Pearson Chi-Square* 0,001 dengan 36 responden mengalami keluhan nyeri leher dari 50 total responden. Harlina (2016) menunjukkan bahwa hubungan durasi penggunaan komputer terhadap keluhan nyeri leher dengan  $p=0,000$ . Intensitas nyeri ringan terdapat 32,9%, nyeri sedang 34,2%, dan nyeri berat 3,2%. Hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat bekerja pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung diketahui memiliki nilai signifikansi *Pearson Chi-Square*  $0,002 < \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa keluhan nyeri leher dapat dirasakan saat proses bekerja. Literatur menunjukkan bahwa *static loading* dan gerakan berulang pada otot leher merupakan faktor risiko yang penting dalam keluhan nyeri leher dan juga berkorelasi positif antara keluhan nyeri leher dan posisi fleksi dari leher. Mekanisme masuk akal untuk hubungan yang kuat antara duduk berkepanjangan dan nyeri leher saat bekerja dapat menyebabkan pembebanan statik yang secara menerus.

Hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat istirahat pada *graphic designer* di komunitas sablon Tulungagung diketahui memiliki nilai signifikansi *Pearson Chi-Square* adalah  $0,180 > \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan tidak ada hubungan durasi saat menggunakan komputer terhadap keluhan nyeri leher saat istirahat pada *graphic designer* di komunitas sablon



Tulungagung. Faiza (2013), menunjukkan bahwa terdapat hubungan dari istirahat saat kerja terhadap keluhan nyeri leher. 24 responden yang melakukan istirahat saat melakukan pekerjaannya, 12 responden tidak mengalami nyeri leher sedangkan dari 26 responden yang tidak beristirahat saat melakukan pekerjaannya, hanya 2 responden yang tidak mengalami keluhan nyeri leher. Meningkatkan frekuensi *micro breaks* selama 30 detik setiap 30 hingga 40 menit sekali efektif mengurangi prevalensi keluhan nyeri leher yang terjadi. Penelitian yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa dari 33 responden, 26 diantaranya merasa adanya penurunan keluhan yang dirasa saat beristirahat terutama saat posisi tidur.

