

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Headset* merupakan alat yang digunakan ketika berkomunikasi menggunakan perangkat lain. *Headset* biasanya dihubungkan pada perangkat elektronik seperti ponsel, komputer, *recorder* dan lain-lain. *Headset* mudah dibawa, kecil, memiliki harga yang terjangkau, terdengar lebih nyata daripada pengeras suara dan tidak mengganggu saat digunakan di tempat publik. *Headset* mempunyai berbagai bentuk dan fitur sehingga *headset* menjadi populer. Penggunaan *headset* meningkat terutama pada kalangan dewasa muda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hossein Ansari pada tahun 2014, menunjukkan bahwa pengguna *headset* terbanyak ada pada kelompok usia 14-21 tahun<sup>[1]</sup>.

Perkembangan teknologi audiovisual, memiliki dampak pada perubahan gaya hidup, salah satunya penggunaan *headset* dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan penggunaan *headset* dapat menyebabkan masalah seperti gangguan pendengaran. Berdasarkan data dari WHO, sebanyak 430 juta orang di dunia mengalami gangguan pendengaran, dimana Asia Tenggara menduduki peringkat kedua prevalensi penurunan fungsi pendengaran terbanyak yaitu 5,5% atau 109,4 juta orang<sup>[2]</sup>. Di Indonesia, dari hasil Riskesdas tahun 2013, pada kelompok usia 5 tahun ke atas, 2,6% mengalami gangguan pendengaran, 0,09% mengalami ketulian, 18,8% mengalami sumbatan serumen, dan 2,4% terdapat sekret di liang telinga<sup>[3]</sup>. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa gangguan pendengaran masih menjadi masalah di masyarakat.

Terpapar pada suara bising dalam waktu yang lama dapat menyebabkan suatu kondisi yang disebut *noise-induced hearing loss* (NIHL)<sup>[4]</sup>. Berdasarkan durasi dan intensitas bising, *noise-induced hearing loss* dapat terjadi secara permanen dan sementara. *Noise-induced hearing loss* tidak terbatas pada gender dan usia dimana anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia dapat mengalami kondisi tersebut. Beberapa faktor berpengaruh pada *noise-induced hearing loss* adalah intensitas suara, durasi dan frekuensi terpapar oleh bising<sup>[4]</sup>.

Salah satu faktor yang berperan pada *noise-induced hearing loss* adalah intensitas suara pada *headset*<sup>[4]</sup>. Peningkatan paparan bising dengan intensitas tinggi dapat menyebabkan penurunan fungsi pendengaran atau yang disebut dengan ketulian. Penurunan fungsi pendengaran ditandai dengan peningkatan ambang pendengaran yang bersifat sementara kemudian menjadi permanen<sup>[5]</sup>. Monica Paskawita Haurissa pada tahun 2014, menyatakan bahwa terdapat pengaruh paparan bising terhadap peningkatan ambang pendengaran dimana 4 siswa mengalami tuli ringan<sup>[6]</sup>. Peningkatan penggunaan *headset* dengan intensitas suara yang tinggi akan menimbulkan gejala gangguan telinga seperti nyeri telinga, telinga berdenging (*tinnitus*), lebih sensitif terhadap suara (*hiperakusis*), dan gejala lainnya<sup>[2]</sup>.

Pada penelitian yang dilakukan di Universitas Sam Ratulangi oleh Christian V. G. Rumampuk pada tahun 2018, menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa terdapat 56,7% mahasiswa mengalami tuli ringan<sup>[7]</sup>. Penelitian lain dilakukan pada siswa SMA Negeri 9 Manado oleh Nizra Ayu Sarah mengenai hubungan penggunaan *earphone* terhadap gangguan pendengaran pada siswa SMA. Hasil penelitian menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan

*earphone* terhadap gangguan pendengaran, namun terdapat 11 dari 30 siswa mengalami sakit telinga setelah menggunakan *earphone*<sup>[8]</sup>.

Jika peningkatan penggunaan *headset* dibiarkan, maka akan semakin banyak remaja dan dewasa muda yang berisiko memiliki gangguan pendengaran akibat bising. Berdasarkan *world report on hearing*, WHO memperkirakan 50% populasi orang pada umur 12-35 tahun mendengarkan musik pada *personal audio device* pada volume yang tinggi memiliki risiko mengalami gangguan pendengaran<sup>[2]</sup>. Hal ini akan berdampak pada kehidupan sehari-hari seperti penurunan produktivitas, kehidupan sosial yang terganggu akibat sulit berkomunikasi dan prestasi akademik menurun.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan *headset* terhadap gangguan pendengaran pada siswa SMA X di Surabaya. Peneliti memilih penggunaan *headset* pada siswa SMA karena terdapat peningkatan penggunaan *headset* pada kalangan remaja pada usia 14-21 tahun dan dapat digunakan kapanpun seperti pada saat kegiatan pembelajaran, mengisi waktu luang, dan pada saat tidur.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *headset* dengan gangguan pendengaran pada siswa SMA X di Surabaya?

### **1.3 Tujuan penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *headset* dengan gangguan pendengaran pada siswa SMA X di Surabaya.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mengetahui kualitas pendengaran siswa SMA X di Surabaya yang tidak menggunakan *headset*.
- 2) Mengetahui kualitas pendengaran siswa SMA X di Surabaya yang menggunakan *headset*.
- 3) Menganalisis hubungan antara penggunaan *headset* dengan gangguan pendengaran siswa SMA X di Surabaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dibidang ilmu kesehatan THT mengenai korelasi antara penggunaan *headset* dan gangguan pendengaran pada siswa SMA.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1.4.2.1. Bagi Peneliti**

- 1) Menambah pengetahuan dan informasi mengenai penggunaan *headset* dan gangguan pendengaran pada siswa SMA.

- 2) Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara penggunaan *headset* dan gangguan pendengaran siswa SMA.

#### **1.4.2.2. Bagi Masyarakat**

Menambah pengetahuan dan informasi mengenai dampak penggunaan *headset* terhadap kesehatan telinga.