

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Earphone* adalah alat yang dapat mengubah energi listrik menjadi gelombang suara (Hadinoto, 2014). Alat ini biasanya digunakan untuk mendengarkan suara dan berbicara dengan perangkat komunikasi atau komputer. Semakin meningkatnya teknologi audio visual dan telekomunikasi saat ini, penggunaan *earphone* untuk mendengarkan musik dari telepon genggam dan perangkat audio lain meningkat (Laoh, 2015). Hal ini dapat menimbulkan bising yang apabila terdengar secara terus dapat mengganggu fungsi pendengaran (Rahadian *et al*, 2010).

Gangguan pendengaran akibat bising (*noise induced hearing loss*) adalah gangguan pendengaran yang disebabkan karena terkena oleh bising yang cukup keras dalam jangka waktu yang lama (Bashiruddin *et al*, 2012). Setiap hari banyak suara yang kita jumpai dalam lingkungan kita seperti suara radio, televisi, dan lalu lintas. Biasanya suara tersebut berada pada tingkat yang aman dan tidak mengganggu pendengaran (Rahadian *et al*, 2010).

Suara diukur dalam satuan yang disebut desibel (dB). Paparan suara kurang dari 75 dB tidak menyebabkan gangguan pendengaran walaupun dalam dalam jangka waktu yang lama, tetapi paparan suara 85 dB atau lebih dapat mengakibatkan kerusakan reseptor pendengaran korti di telinga dalam (Bashiruddin *et al*, 2012). Hilangnya pendengaran dini dapat bersifat sementara,

tetapi dapat bersifat permanen dengan meningkatnya paparan terhadap kebisingan (Mosby, 2013).

Menurut WHO (2015) dari data-data yang diambil pada negara berkembang dan negara maju didapatkan remaja dan dewasa muda yang berumur 12-35 tahun 50% terpapar dengan suara keras pada level yang tidak aman dari penggunaan perangkat audio pribadi, 40% terpapar dari suara yang berpotensi berbahaya dari tempat hiburan dan 10% dari tempat lainnya.

Sebuah survey yang dilakukan oleh *American Speech Language and Hearing Association* (2006) menemukan bahwa remaja lebih banyak menggunakan perangkat dengar pribadi atau *Personal Listening Devices (PLDs)* dengan volume keras dan dalam waktu yang lama, ini dapat berpotensi untuk menderita gangguan pendengaran akibat bising (Level *et al.*, 2012). Intensitas suara yang dihasilkan oleh *PLDs* bisa mencapai 110 dB. Paparan suara berintensitas 110 dB, selama 1 jam perhari dapat menurunkan fungsi pendengaran (Rahadian *et al.*, 2010). Penurunan fungsi pendengaran yang diderita dapat bersifat ringan, tetapi berpotensi mengganggu prestasi akademik atau *academic performance* anak-anak, terutama anak-anak yang memiliki gaya belajar auditori atau *auditory learners* (Goldberg & Richburg, 2004).

Para peneliti pun meyakini, meningkatnya popularitas alat pemutar musik itu hanya akan membuat semua menjadi lebih buruk. The EU's Scientific Committee on Emerging and Newly Identified Health Risks (2008) memperkirakan, sekitar 5 sampai 10 % pengguna alat pemutar musik berisiko kehilangan pendengaran permanen jika mereka mendengarkan musik lebih dari 1 jam sehari dengan tingkat volume tinggi setidaknya untuk kurun waktu lima

tahun. Gangguan pendengaran dalam hal ini hilangnya pendengaran disebabkan oleh paparan bising yang terus menerus sesungguhnya dapat dicegah.

Rabinowitz (2010) mendapatkan kasus seorang remaja perempuan yang mengalami peningkatan ambang dengar menetap sebesar 30 dB pada frekuensi 4.000 Hz. Remaja tersebut diketahui memiliki kebiasaan mendengarkan musik berjam-jam melalui *headphone*. Menurut Robinowitz stereo *headphone* memiliki tingkat kebisingan sama dengan lokomotif kereta yaitu 100dB.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Laoh (2015), pengetahuan risiko penggunaan *earphone* didapatkan 63,3 % responden tidak mengetahui risiko penggunaan *earphone* yang terlalu sering, sedangkan 36,7% responden mengetahui risiko penggunaan *earphone* terlalu sering. Hasil penelitian yang didapatkan berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hadinoto (2014), dari hasil penelitiannya didapatkan 79,9% responden mengetahui risiko penggunaan *earphone* bagi kesehatan pendengaran. Sebagian pengguna *earphone* menyadari efek negatif dari penggunaan *earphone* tersebut, tetapi faktor-faktor sosial menyebabkan banyak remaja yang mengabaikan kerusakan yang mungkin dapat ditimbulkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai gambaran perilaku remaja terhadap penggunaan *earphone*. Peneliti memilih penggunaan *earphone* pada remaja sebagai fokus penelitian karena penggunaan *earphone* lebih populer dikalangan remaja daripada kelompok usia lainnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku remaja terhadap penggunaan *earphone*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum adalah mempelajari gambaran perilaku remaja terhadap penggunaan *earphone*.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui proporsi pengguna *earphone* pada siswa SMA di Kota Padang
- b. Untuk mengetahui pengetahuan remaja terhadap penggunaan *earphone* dan dampaknya
- c. Untuk mengetahui sikap remaja terhadap penggunaan *earphone*
- d. Untuk mengetahui perilaku remaja ketika menggunakan *earphone*

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Manfaat bagi Instansi Kesehatan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai data awal yang dapat digunakan dalam pengembangan ilmu kedokteran khususnya dibidang ilmu kesehatan THT.

#### **1.4.2. Manfaat bagi Pendidik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta masukan bagi pendidik untuk melakukan promosi kesehatan, khususnya kesehatan pendengaran.

#### **1.4.3. Manfaat bagi Akademik**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pustaka dalam rangka menambah informasi tentang ilmu kesehatan masyarakat khususnya mengenai

perilaku penggunaan earphone dan menjadi data dasar bagi ilmuwan lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan bidang ini.

#### 1.4.1 Manfaat bagi Peneliti

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah wawasan peneliti mengenai perilaku penggunaan *earphone*.
2. Sebagai bahan dalam melakukan promosi kesehatan kepada masyarakat mengenai perilaku penggunaan *earphone*.
3. Sebagai bahan pembelajaran dalam melakukan penelitian ilmiah dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

