

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone merupakan salah satu kebutuhan masyarakat modern saat ini yang akan menunjang aktivitasnya. Tak bisa dipungkiri bahwa seiring berjalannya waktu, *smartphone* akan terus berkembang sesuai kebutuhan pasar. Dilihat dari fungsinya, *smartphone* sebenarnya hanyalah alat untuk berkomunikasi entah untuk menelfon ataupun mengirimkan pesan elektronik, akan tetapi saat ini *smartphone* bisa digunakan untuk bermain *game online*.¹

Jenis *smartphone gaming* membuat aplikasi *game online* bisa dengan gampang diakses dan menarik perhatian banyak orang terutama remaja usia 15-19 tahun.¹⁰ Menurut Mobile Marketing Association (2018) yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan bahwa jumlah *gamer mobile* (bermain *game* pada *smartphone*) di Indonesia mencapai 60 juta, hal tersebut merupakan jumlah yang buruk karena merupakan prevalensi tertinggi di Asia Tenggara. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020.⁶⁰

Smartphone yang dipakai dengan menggunakan jari-jari secara terus menerus untuk mengklik, geser, gulir, ketuk dan tekan akan mengakibatkan gangguan pada *nervus medianus*. Hal tersebut yang dapat menyebabkan orang yang suka bermain *game online* pada *smartphone* berisiko untuk terkena CTS.¹

Penelitian yang dilakukan oleh Woo (2017) yang berisi bahwa terlalu sering menggunakan *smarthphone* dapat berdampak buruk terhadap *nervus medianus* yang terletak di terowongan karpal dan *ligamentum carpal transversal*. dan akan menimbulkan gejala seperti mati rasa, kesemutan, dan rasa sakit di tangan, terutama saat menggunakan perangkat elektronik genggam seperti *smartphone*.²

Penelitian lain yang dilakukan oleh Soewardi, Anugraheni, dan Shabrina (2015) mengungkapkan penggunaan perangkat komputer dan medianya seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick* dan alat elektronik lainnya dengan lama waktu 90 menit per hari dapat menyebabkan timbulnya resiko *Carpal Tunnel Syndrome*.³

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melihat ada tidaknya hubungan antara lama waktu dan frekuensi bermain *game online* pada *smartphone* dengan keluhan subjektif CTS pada siswa kelas XI SMAN 4 Kota Jambi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara lama waktu dan frekuensi bermain *game online* pada *smartphone* dengan keluhan subjektif CTS pada siswa SMAN 4 Kota Jambi”?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara lama waktu dan frekuensi bermain *game online* pada *smartphone* dengan keluhan subjektif *Carpal Tunnel Syndrome* dikalangan Siswa SMAN 4 Kota Jambi.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui keluhan subjektif *Carpal tunnel syndrome* dikalangan siswa SMAN 4 Kota Jambi
2. Untuk mengetahui gambaran lama waktu bermain *game online* pada *smartphone* dikalangan siswa SMAN 4 Kota Jambi
3. Untuk mengetahui gambaran frekuensi bermain *game online* pada *smartphone* dikalangan siswa SMAN 4 Kota Jambi
4. Untuk mengetahui hubungan antara lama waktu bermain game online pada *smartphone* dengan keluhan subjektif *Carpal tunnel syndrome*
5. Untuk mengetahui hubungan antara frekuensi bermain game online pada *smartphone* dengan keluhan subjektif *Carpal tunnel syndrome*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah pengetahuan peneliti dalam mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menginterpretasikan data yang didapat.
2. Untuk menjadi bahan acuan ilmiah bagi penelitian selanjutnya mengenai pengetahuan tentang keluhan subjektif CTS khususnya pada pemain *game online* di *smartphone*.
3. Bagi Fakultas Kedokteran Universitas Jambi hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data dasar bagi penelitian selanjutnya, terutama mahasiswa fakultas Kedokteran Universitas Jambi.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis, yaitu sebagai bahan kajian ilmu kedokteran khususnya ilmu kesehatan masyarakat dalam melakukan penelitian dan menambah sumber kepustakaan mengenai lama waktu dan frekuensi bermain *game online* khususnya pada *smartphone* terhadap keluhan subjektif CTS.
5. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi remaja mengenai bahaya yang dapat ditimbulkan karna terlalu lama dan sering bermain *game online* pada *smartphone*.

