

PREVALENSI GEJALA SINDROMA TEROWONGAN KARPAL PADA PEMAIN GAME ONLINE DAN TINJAUANNYA MENURUT ISLAM

Rizma Mudzalifah¹, Werda Indriarti², Irwandi M. Zen³

ABSTRAK

Latar Belakang: Sindroma Terowongan Karpal (STK) merupakan salah satu gangguan ekstremitas atas disebabkan oleh penyempitan pada terowongan karpal sehingga terjadi penekanan terhadap nervus medianus yang terletak pada pergelangan tangan. Sindroma Terowongan Karpal merupakan salah satu jenis *cumulative trauma disorders* (CTD) yang paling cepat menimbulkan gejala pada pekerja. Terdapat banyak faktor fisik lain pada tangan yang dapat berpengaruh terhadap kondisi tersebut beberapa diantaranya seperti, gerakan berulang, kekuatan, postur, getaran, lingkungan, dan tekanan. Gejala awal yang sering didapatkan dari STK adalah rasa nyeri, rasa parestesia atau baal dan rasa seperti terkena aliran listrik (tingling) pada daerah yang dipersarafi oleh nervus medianus. Pada pemain game online seiring dengan penggunaan yang intensif akan berpotensi terjadinya Sindroma Terowongan Karpal. Menurut Islam, sebagai umat muslim harus bisa mengoptimalkan waktu dengan kegiatan yang bermanfaat dan selalu mendekatkan diri kepada Allah SWT. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal yang terjadi pada pemain game online dan tinjaunya menurut Islam.

Metode: Jenis penelitian yang digunakan adalah *deskriptif kategorik* dengan teknik survey secara *cross sectional*. Populasi dan sampel adalah laki-laki pemain game online usia 14-30 tahun dikelurahan Sumur Batu Jakarta Pusat. Sampel dipilih dengan menggunakan *Simple Random Sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan cara survey dan pengisian kuisioner. Analisis data dilakukan dengan Rumus Prevalensi.

Hasil: Terdapat 29% prevalensi orang yang memiliki gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain game online dengan usia terbanyak 22-30 tahun (54%), adanya keluhan pada pergelangan tangan (66%) dengan rasa parastesia (64%), dan keluhannya paling banyak pada tangan kanan dikarenakan adanya pengulangan pada tangan tersebut.

Simpulan: Prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain games online di warung internet daerah Sumur Batu sebanyak 29 % dengan karakteristik keluhan yang paling sering adalah parastesi (kesemutan) pada pergelangan tangan yang ketika digerakkan rasa parastesinya akan menghilang. Menurut Islam, sebagai umat muslim harus bisa mengoptimalkan waktu dengan kegiatan yang bermanfaat dan selalu mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Kata Kunci: Sindroma Terowongan Karpal, Game Online

¹Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas YARSI

²Staf pengajar bagian Ilmu Spesialis Saraf Fakultas Kedokteran Universitas YARSI

³Staf pengajar bagian Agama Islam Fakultas Kedokteran Universitas YARSI

THE PREVALENCE SYMPTOMS OF CIRCULAR DISEASE SINDROMED ON PLAYERS ONLINE GAMES AND REVIEWS IN ISLAM

Rizma Mudzalifah¹, Werda Indriarti², Irwandi M. Zen³

ABSTRACT

Background: Carpal Tunnel Syndrome (STK) is one of the upper limb disturbances caused by the narrowing of the carpal tunnel so that there is an emphasis on the median nerve located on the wrist. Carpal Tunnel Syndrome is one of the most rapid types of cumulative trauma disorders (CTD) that cause symptoms in workers. There are many other physical factors in the hand that can affect such conditions, such as repetitive motion, strength, posture, vibration, environment, and pressure. The initial symptoms that are often obtained from STK are pain, paresthesias or numbness and taste like exposure to electricity (tingling) in the area supplied by the median nerve. In online game players along with intensive use will have the potential for Carpal Tunnel Syndrome. According to Islam, as Muslims should be able to optimize time with useful activities and always closer to Allah SWT. This study aims to determine the prevalence of carpal tunnel syndrome symptoms that occur in online gamers and tinjaunnya according to Islam.

Method: The type of research used is descriptive categorical with cross sectional survey technique. Population and sample are male online game players aged 14-30 years old in Sumur Batu Jakarta. The sample was selected using Simple Random Sampling. Data collection is done by survey and filling out questionnaires. Data analysis was done with Prevalence Formula.

Results: There was a 29% prevalence of people with symptoms of carpal tunnel syndrome in online game players with age 22-30 years (54%), complaints on the wrist (66%) with parasthesias taste (64%), and most complaints on the right hand due to the repetition of the hand.

Conclusion: The prevalence of carpal tunnel syndrome symptom in online game player at internet cafe of Sumur Batu area is 29% with the most common characteristic of complaint is parastesi (tingling) on the wrist which when moved the feeling of parastesinya will disappear. According to Islam, as Muslims should be able to optimize time with useful activities and always closer to Allah SWT.

Keywords: Carpal Tunnel Syndrome, Online Game

¹Student of YARSI University Faculty of Medicine

²Staff of the Neurology Specialist Department of the Faculty of Medicine, YARSI University

³Staff of Islamic Religion Department of YARSI University Faculty of Medicine