BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Mobilitas kehidupan di dunia saat ini berkembang dengan cepat didukung oleh teknologi seperti komputer yang mendukung aktifitas manusia menjadi lebih mudah. Komputer tersebut didukung oleh alat bantu *keyboard* dan *mouse*. Seiring dengan penggunaan yang intensif akan berpotensi terjadinya Sindroma Terowongan Karpal (STK) *(*Manuel, 2015).

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 (Ashworth, 2016). Terowongan karpal adalah lorong sempit di pergelangan tangan, dengan lebar sekitar satu inci. Bagian atas dan sisi terowongan yang dibentuk oleh tulang pergelangan tangan disebut tulang karpal. Sindroma Terowongan Karpal merupakan salah satu jenis *cumulative trauma disorders* (CTD) yang paling cepat menimbulkan gejala pada pekerja (Kana, 2003). Setiap kondisi yang mengakibatkan penyempitan terowongan karpal, salah satunya adalah pekerjaan dengan gerakan mengetuk atau fleksi dan ekstensi pergelangan tangan secara berulang-ulang sehingga dapat menekan nervus medianus. Terdapat banyak faktor fisik lain pada tangan yang dapat berpengaruh terhadap kondisi tersebut beberapa diantaranya seperti, gerakan berulang, kekuatan, postur, getaran, lingkungan, dan tekanan (Ciftdemir et al., 2013).

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi STK adalah tergantung dari kondisi pekerja atau bukan pekerja, yaitu terdapat faktor intrinsik, faktor penggunaan tangan yang contohnya berhubungan dengan hobi, dan berhubungan dengan pekerjaan, dan yang terakhir faktor trauma atau peradangan akibat patah tulang pergelangan tangan dan gangguan inflamasi yang juga merupakan faktor risiko. Sindroma Terowongan Karpal jika tidak ditangani secara langsung akan menyebabkan kerusakan lengkap pada nervus

medianus. Peningkatan faktor risiko untuk terjadinya STK dapat pula berhubungan dengan jenis kelamin terutama 3,0%-5,8% pada perempuan dan 0,6%-2,1% pada laki laki, obesitas, umur dengan rentang usia 45-60 tahun dan jumlah komorbiditas yang terkait (Thomsen et al, 2008). Di Indonesia, prevalensi STK karena faktor pekerjaan masih belum dapat diketahui secara pasti. Pada sebuah penelitian dari National Health Interview Study (NHIS) memperkirakan bahwa prevalensi STK yang dilaporkan sendiri diantara populasi dewasa adalah sebesar 1,55% (2,6 juta) (Tana, 2004).

Nervus medianus adalah saraf perifer utama dari ekstremitas atas. Nervus medianus merupakan saraf yang paling sering terluka dikarenakan terdapat tekanan di terowongan karpal yang mengakibatkan hilangnya sensasi diatas bagian radial tangan. 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. Nyeri yang terasa dibagian tangan dirasakan lebih berat pada malam hari sehingga dapat membuat penderita terbangun dari tidurnya dan menjelang pagi hari. Rasa nyeri yang dirasakan umumnya sedikit berkurang bila penderita memijat atau menggerak-gerakkan tangannya atau dengan memposisikan tangan ditempat yang lebih tinggi (Newington, 2015).

Sindroma Terowongan Karpal terjadi karena adanya tekanan pada terowongan karpal di area pusat pergelangan tangan saraf kita dan tendon menjadi iritasi dan bengkak. Penggunaan komputer sering berhubungan dengan meningkatnya kejadian STK. Pada pemain game online disebutkan sering menggunakan komputer terutama pada bagian *mouse*, jadi tidak mengejutkan jika terjadi peningkatan kejadian STK pada pemain game online (Jenkins, 2012).

Dari data data di atas, fenomena tersebut tidak hanya di Indonesia saja tetapi juga terdapat di negara lain. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain game online yang didukung oleh faktor penggunaan tangan yang berhubungan dengan hobi. Karena

biasanya pemain game online sangat intensif menggunakan komputer terutama *mouse* untuk bermain.

Dalam agama Islam ada dua nikmat yang kebanyakan manusia terlena darinya; yaitu kesehatan dan waktu luang (HR. Al-Bukhari). Dari hadits tersebut kita bisa memperdebatkan soal bagaimana kita menghargai waktu dalam Islam. Karena sesungguhnya kita selalu diberikan waktu luang oleh Allah SWT supaya kita beramal sholeh di dalam waktu tersebut dan agar kita sebagai umat muslim tidak menyiakannya. Nikmat Allah yang satu ini memang sering diremehkan oleh manusia, bahkan termasuk umat muslim sendiri. Apa sebetulnya hal yang menyebabkan manusia lalai dari menggunakan waktu mereka sebaik-baiknya? Islam sangat menyadari bahwa jiwa manusia tidak bisa dipaksakan untuk menggunakan waktu yang dimilikinya untuk hal-hal yang serius dan berat, tetapi islam juga tidak menyerahkan dan membebaskan sepenuhnya kepada mereka untuk menghabiskan waktu luangnya sesuai dengan selera hawa nafsu semata. Bahkan di dalam Al-Qur'anul Karim, dalam surat Al-Ashr (Waktu). Apa makna dibalik surat tersebut? Allah SWT berfirman dan bersumpah menggunakan waktu, yaitu pertanda dimulainya segala aktivitas makhluk Allah. Sesungguhnya manusia, makhluk Allah yang diciptakan dalam bentuk yang paling sempurna itu sedang dalam keadaan merugi, merugi dalam hal menggunakan waktu. Manusia memiliki sifat bingung, ia berayun dari satu situasi ke situasi lainnya, dari satu ketidakpuasan ke ketidakpuasan lainnya, dari satu ilusi ke ilusi lainnya. Manusia hidup dengan menghamburkan waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk beribadah kepada Allah SWT.

Jadi, tidak diragukan lagi bahwa sesungguhnya kita diciptakan oleh Allah untuk menyembah-Nya dengan sarana waktu luang yang telah dilimpahkan kepada kita. Namun tidak dipungkiri bahwa manusia juga memiliki hawa nafsu yang menyebabkan lalai dari menyembah Allah. Contohnya saja ketika diserukan "Hayya Ala Sholah" ketika adzan dikumandangkan, masih banyak umat muslim yang menggampangkan sholat, menunda waktu sholatnya hingga waktunya berakhir. Dalam Islam hukum bermain game online adalah mubah yang di jelaskan

pada saat sedang bermain tidak menggunakan waktu yang berlebihan sehingga bisa meninggalkan hal hal yang bermanfaat dan bisa lalai dalam beribadah.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Sindroma Terowongan Karpal merupakan kelainan pada saraf medianus yang memiliki prevalensi yang cukup tinggi. Salah satu faktor pencetus STK adalah penggunaan komputer yang sering terutama bagian *mouse*. Pada pemain game online sering menggunakan komputer terutama bagian *mouse*. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin mengetahui Prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain game online.

1.3. PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas terdapat beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Berapakah prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain game online?
2. Bagaimana Pandangan Islam Tentang pemanfaatan Waktu?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal yang terjadi pada pemain game online.

1.4.2 Tujuan Khusus

1) Untuk mengetahui prevalensi gejala Sindroma Terowongan Karpal pada pemain game online di kelurahan Sumur Batu.

2) Untuk mengetahui karakteristik pemain Game Online.

3) Untuk mengetahui pandangan Islam tentang pemanfaatan waktu.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan pemahaman dan pengertian tentang Sindroma Terowongan Karpal dan bermanfaat bagi peneliti, bidang kesehatan, dan masyarakat.

1.5.1 Manfaat bagi peneliti

1. Penelitian ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan dari fakultas kedokteran umum Universitas Yarsi.
2. Penelitian ini untuk mengetahui ilmu pengetahuan lebih dalam tentang Sindroma Terowongan Karpal.
3. Penelitian ini dilakukan agar diharapkan peneliti bisa memberikan edukasi pencegahan kepada responden yang rentan terkena Sindroma Terowongan Karpal.

1.5.2 Manfaat dalam bidang kesehatan

1. Untuk mencegah terjadinya peningkatan prevalensi angka kejadian Sindroma Terowongan Karpal.
2. Untuk dapat dijadikan data sekunder bagi para peneliti.

1.5.3 Manfaat untuk pemain game online

1. Diharapakan penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan tentang Sindroma Terowongan Karpal kepada pemain game online yang mengalami gejala seperti Sindroma Terowongan Karpal.
2. Diharapkan penelitian ini dapat mencegah terjadinya Sindroma Terowongan Karpal terutama bagi pemain game online yang intensif bermain game dengan komputer terutama Mouse.