BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

game online adalah *game* yang terdiri dari mesin-mesin yang saling terhubung dengan jaringan yang dapat dimainkan, diakses oleh banyak orang (Adams & Rollings, 2012). *Game online* di Indonesia berkembang pesat setelah teknologi internet modern sudah beroperasi di Indonesia. Dan ditambah lagi pada fitur-fitur pada *game online* yang bisa mengkoneksikan *game* dengan *social media* yang membuat para peminat *game online* bertambah banyak. *Game Online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan. Salah satu *game* MOBA ini adalah *Mobile Legend*. *Mobile Legend* atau biasa disebut ML adalah sebuah permainan RPG yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan *top midle* dan *bottom* yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing

mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah yang disebut *minions*, yang selalu membantu *hero* disebuah tim pemainan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk melawan musuh dan menghancurkan menara lawan. *Mobile Legend* sendiri merupakan *game* berjenis *multiplayer online battle arena* atau di singkat MOBA yang mirip dengan „*League of Legends*‟ dan „*Hereoes of the Storm*‟. *Gameplay* nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga cukup mudah untuk dimainkan (Prima, 2017).

Menurut analisa dari penelitian tentang suatu kebiasaan mengetik *SMS* dengan ibu jari pada *keyboard* jenis *QWERTY* yang dapat menyebabkan seseorang beresiko terkena penyakit muskuloskeletal atau lebih dikenal dengan *de quervain's syndrome* (Pitutur, 2011). Begitu pula pada pemain *game online mobile legend* yang cenderung menggunakan kedua ibu jari dapat beresiko terkena *de quervain's syndrome*.

De quervain's syndrome adalah sindroma yang melibatkan *ekstensor* sendi *carpometacarpal* dan *metacarpal* pada ibu jari yang diakibatkan karena adanya *stenosing tenosynovitis* (Andreu, 2011). Pada kondisi ini melibatkan otot-otot yang melekat pada bagian belakang lengan bawah yang berfungsi menggerakkan ibu jari yaitu *abductor pollicis longus* dan *ekstensor pollicis brevis* (Steinberg, 2013). Penyebab dari *de quervain's syndrome* adalah *idiopatik* atau tidak diketahui secara pasti. Namun, Penyebab yang sering muncul diakibatkan gerakan pergelangan tangan yang berlebihan, berulang atau *overuse* (pada ibu

jari). *De Quervain's Syndrome* memiliki angka kejadian penyakit yang relatif tinggi, terutama untuk orang-orang yang bekerja dengan tingkat penggunaan tangan yang besar dan berulang-ulang misalnya pada pekerjaan ibu rumah tangga seperti mencuci, mengepel, memasak, lalu pengguna *handphone* dan pekerjaan seperti sekretaris (Purnomo *et al*, 2017).

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas *de quervain's syndrome* merupakan sebuah kasus yang dapat dikaitkan antara durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan *de quervain's syndrome*. Oleh karena itu, penulis berusaha membahas lebih lanjut tentang proposal penelitian yang berjudul hubungan durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

B. Rumusan masalah

Bagaimanakah hubungan durasi bemain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto?

C. Tujuan

Tujuan penulisan skripsi ini terdiri atas dua hal yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

   Untuk mengetahui hubungan durasi bemain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome pada* siswa SMKS Ronas Mojokerto.

2. Tujuan Khusus

a. Mengidentifikasi durasi bermain *game online Mobile Legend* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

b. Mengidentifikasi resiko kasus *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

c. Menganalisis hubungan durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dapat memberikan informasi yang benar dan tepat kepada siswa tentang hubungan bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de qeuervain's syndrome*

2. Instasi Pendidikan

a. Memberikan pengetahuan terbaru tentang hubungan durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

b. Memberikan wawasan baru pada dunia kesehatan umumnya dan Fisioterapi khususnya.

3. Memberikan pengetahuan kepada masyarakat agar mengetahui hubungan durasi bermain *game online Mobile Legend* dengan resiko *de quervain's syndrome* pada siswa SMKS Ronas Mojokerto.

E. Keaslian Penelitian

No.	NAMA	JUDUL	HASIL
1	M.Sasini Rohideta (2016)	Hubungan durasi penggunaan playstation dengan de quervain syndrome pada pemain playstation di rental playstation kelurahan puncak sekuning palembang	Dari penelitian ini didapatkan 69 (71,1%) kasus *De Quervain's Syndrome*. Uji statistik menunjukkan variabel durasi penggunaan *PlayStation* (p=0,034) memiliki pengaruh yang bermakna terhadap kejadian *De Quervain's Syndrome*.
2	Elvina Veronica (2020)	hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan resiko kemunculan sindrom *de quervain* pada mahasiswi program studi sarjana kedokteran dan profesi dokter fakultas kedokteran Universitas Udayana	Dari penelitian ini didapatkan hasil pengujian *bivariat Somers' D* menyatakan tidak ada hubungan (p>0,05) antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan risiko kemunculan sindrom *de Quervain's* pada kedua tangan. dengan 100 responden mahasiswi PSSKPD FK Unud angkatan 2018 dan 2019
3	Dharti Vekariya (2017)	frekuensi *de quervain* pada pengguna *handphone*.	Didapatkan hasil 70 responden pengguna *handphone* laki-laki atau wanita dengan *handphone touch screen* menunjukan hasil posisitif terkena *de quervain's syndrome* pada saat melakukan *finkelstein test* . Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji statisitik

			chi-square dengan hasil nilai p *value* 0,00 atau <0,05.
4	Inggih Pitutur (2011)	hubungan lama *short message service* (*SMS*) terhadap risiko terjadinya *de quervain syndrome* pada pengguna *handphone QWERTY*.	Hasil penelitian ini secara deskriptif dari 100 sampel terdapat 85% yang berisiko terjadi *de quervain's syndrome*, dan secara analisa berdasar pada hasil analisis data diperoleh bahwa nilai *chi-square sebesar* 11,147 dengan p-*value* 0,001 dengan demikian diketahui bahwa p< 0,05. Kesimpulan dari hasil penelitian adalah terdapat hubungan antara lama *SMS* terhadap resiko terjadinya *de quervain's syndrome* pada pengguna *handphone* jenis *QWERTY*.
5	Zaib Un Nisa(2016)	prevalesi dari *de quervain syndrome* pada pengguna *smartphone*.	Mendapatkan hasil bahwa *de quervain syndrome* ditemukan pada 223 responden yang positif terkena *de quervain's syndrome* dengan 161 reponden tidak terkena *de quervain's syndrome*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji statistik *chi-square* dengan nilai p *value* hasil < 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara prevalensi *de quervain's syndrome* dengan pengguna *smartphone*.