

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permasalahan muskuloskeletal mempunyai banyak permasalahan yang selalu menarik perhatian bagi seseorang fisioterapis, problem permasalahan muskuloskeletal adalah hal yang menarik yang perlu pengkajian yang lebih mendalam , timmbulnya spasme pada otot yg mengalami kelelahan ,nyeri otot pada saat aktivitas maupun setelahnya , kontraktur dan rasa kesemutan.atau dlm bahasa jawa ”jimpe” merupakan beberapa problem akibat gangguan muskukuloskeletal yg sangat mengganggu kenyamanan produktifitas seseorang

Fisioterapi merupakan tenaga kesehatan yang berperan dalam bentuk pelayanan kesehatan yang ditujukan kepada individu atau kelompok untuk mengembangkan, memelihara, dan memulihkan gerak dan fungsi tubuh sepanjang daur kehidupan dengan menggunakan penanganan secara manual, peningkatan gerak, peralatan, (fisik, elektroterapeutis, dan mekanis), pelatihan fungsi komunikasi.

Model permainan yang makin berkembang pesat di era sekarang ini yang meliputi elektronik yang salah satunya permainan itu disebut *play stations*, maka Seiring berkembangnya teknologi terutama di Indonesia terjadi pergeseran minat permainan tradisional ke permainan modern.

Penggemar *play stations* banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *play stations*, dimana para penggemar *play stations* tersebut bermain

menggunakan tangannya terutama jari-jari tangan. Penggunaan jari-jari tangan terutama ibu jari secara berlebihan dan berulang ulang kemungkinan besar akan mengakibatkan timbulnya nyeri pada tangan dan ibu jari. Permasalahan atau kasus pada tangan meliputi *Carpal Tuner Syndrome*, *Trigger Finger*, *RA(reumathoid Arthritis)* *De Quervain Syndrome (DQS)*. Repetitive Strain Injury (RSI) adalah istilah yang diterapkan untuk berbagai kondisi yang mempengaruhi otot, tendon, ligamen, saraf, atau sendi. RSI seringkali terkait dengan pekerjaan, dan dapat terjadi ketika seseorang terlalu banyak membuat gerakan yang sama selama jangka waktu yang panjang. Hal ini ditandai dengan rasa sakit, dan melemahnya otot. Juga dikenal sebagai "Cedera berulang Stres", "Kumulatif Trauma Disorder" (CTD), "berulang-Motion Disorder", dan "Sindrom Stres berulang (Thoder ,2007)

Salah satu kemungkinan gangguan yang sering dialami para penggemar *play stations* dilapangan adalah *DQS.DQS* merupakan penyakit yang terjadi karena adanya peradangan pada *tendo-tendo* dari *musculus abductor pollicis longus* dan *musculus extensor pollicis brevis* yang sama-sama masuk ke satu selubung *tendo* (Sidharta , 1983). Gerakan jari tangan terdiri dari gerakan *fleksi*, *ekstensi*, *abduksi*, *adduksi*, dan *oposisi*. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan oleh otot-otot tangan yang meliputi *Musculus fleksor pollicis longus yang berorigo* pada pertengahan *facies anterior corpus radii* dan *membrane introssea* yang berdekatan dengan Tendon *retinaculum flexorum* dan *berinsersio* ke basis *phalanx* distalis ibu jari. Dan berfungsi melakukan gerakan *fleksi phalang distal* ibu jari. *Musculus flexor pollicis*

*brevis berorigo* berada pada permukaan *anterior retinaculum flexorum*, dan berinsertion pada sisi lateral basis *phalanx proksimalis* ibu jari dengan fungsi melakukan gerakan *flexio articulatio metacarpophalangeal* ibu jari. Dan gangguan DQS pada pemain playstation kemungkinan yaitu nyeri, dan keterbatasan gerak sendi. Pada permainan playstation Jenis permainan yang kemungkinan memicu terjadinya DQS adalah sepakbola, silat, dan gitar melodic, karena semua permainan itu banyak menggunakan analoque yang menggunakan ibu jari..

Hasil survei sementara di Rental di Desa Bener, Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen pada 20 orang penggemar *play stations* didapatkan dari 20 orang 5 terindikasi *De Quervain syndrome* atau 25% dari sampel yang terindikasi dengan keluhan ibu jarinya merasa baal, kesemutan, dan nyeri bila digerakkan.

Umumnya lama aktifitas penggemar *playstation* adalah sekali bermain diatas 1 jam, bermain *playstaion* diatas 1 jam cenderung terjadinya *De Quervain syndrome* yang sesuai disurvei dilapangan dan diatas 1 tahun bermainnya, penggemar *playstaion* sering mengalami tangan sering kesemutan, nyeri pada ibu jari ketika digerakkan, rasa baal pada ibu jari, gangguan gerak pada ibu jari. Penggemar yang diatas 1 tahun banyak kemungkinan mengalami kesemutan, nyeri, dan rasa baal pada ibu jari terutama yang kiri, tapi penggemar tidak menghiraukan hal itu karena hobinya. Maka kesimpulan pada latar belakang ini untuk mengetahui secara spesifik apakah ada

hubungan lama bermain *play stations* dengan prevalensi *De Quervain syndrome* di desa Bener, kecamatan Ngrampal, kabupaten Sragen.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa gangguan yang sering terjadi pada penggemar *play stations* yaitu *Low back pain*, *Trigger finger*, *Carpal Tunnel Syndrome* dan *De Quervain Syndrome*. Untuk kasus DQS pada saat bermain *Play station* otot yang sering digunakan adalah *musculus abduktor pollicis longus* dan *musculus extensor pollicis brevis* sehingga menyebabkan terjadinya cedera pada *musculus abduktor pollicis longus* dan *musculus extensor pollicis brevis* sehingga menyebabkan tangan sering kesemutan, nyeri pada ibu jari ketika digerakkan, rasa baal pada ibu jari, gangguan gerak pada ibu jari atau yang disebut dengan *De Quervain Syndrome* (Apley, 1995)

Untuk menghindari timbulnya *De Quervain Syndrome* sebelumnya dilakukan pemanasan dan penguluran otot-otot pada tangan dan bisa juga dengan istirahat pada sela-sela waktu sehingga otot-otot tangan tidak tegang terus.

## **C. Pembatasan Masalah**

Karena begitu kompleknya masalah yang ditimbulkan karena efek bermain *play stations* maka penulis hanya membatasi masalah pada pengaruh lama bermain terhadap DQS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini agar lebih terarah dan mencapai sasaran yang diharapkan, maka perlu dirumuskan lebih dahulu masalah-masalah yang akan dibahas. Penulis merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu apakah lamanya waktu bermain play station menentukan resiko timbulnya *De Quervain Syndrome*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah lamanya waktu bermain *play station* menentukan resiko timbulnya *De Quervain Syndrome*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi berbagai pihak antara lain:

##### 1. Bagi Pendidikan

Akan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan fisioterapi dalam wadah fisioterapi terutama pada penyakit *De Quervain Syndrome*

##### 2. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan diri dan mengabdikan diri pada dunia kesehatan, khususnya di bidang fisioterapi dimasa yang akan datang.

### 3. Bagi Peserta Penelitian

Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian dan hasil penelitian dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya serta menambah pengetahuan tentang *De Quervain Syndrome*.