

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Berdasarkan laporan *We Are Social* (Putra dan Ratnawati, 2020) jumlah pengguna *internet* di dunia telah mencapai 4.021 miliar orang. Berarti, hampir separuh populasi manusia di bumi menggunakan *internet* dengan rata-rata pengguna *internet* selama 6 jam per hari melalui berbagai perangkat. Indonesia menempati peringkat ke-4 dalam kategori waktu penggunaan *internet* terbanyak di dunia dengan durasi rata-rata penggunaan *internet* selama 8 jam 51 menit setiap hari nya.

Perkembangan teknologi yang pesat ditunjukkan dengan adanya peningkatan penggunaan media elektronik, *Smartphone* dianggap sebagai perangkat elektronik *portable* paling populer saat ini. *Smartphone* menawarkan berbagai aplikasi untuk komunikasi, pendidikan, dan hiburan telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari (Mustafaoglu *et al.*, 2021).

Dari berbagai fitur yang ditawarkan pada perangkat *smartphone*, *game* merupakan salah satu fitur yang paling populer di semua kalangan. Laporan tahunan sebuah perusahaan riset bernama *Newzoo* (2018) menyatakan bahwa terdapat 2,2 miliar *gamers*. *Gamers* sebutan bagi pengguna *game* yang terdiri dari 51% *gamers* pengguna *smartphone* dan 49% lainnya pengguna komputer. Artinya, minat bermain *game* yang dahulunya berbasis komputer sekarang sudah mulai bergeser ke *smartphone*.

Pandemi COVID-19 atau bisa disebut dengan virus corona telah menjadi bencana dunia dan wabah penyakit telah menyebar ke seluruh dunia, salah satunya adalah Indonesia. Hampir semua aktivitas beralih ke daring sejak pandemi, dengan 80% penduduk indonesia melakukan berbagai aktivitas di rumah seperti bekerja dan belajar dengan *smartphone* maupun laptop (Dampati *et al.*, 2020). Selain itu, Peningkatan penggunaan media sosial dan *game* ditujukan untuk mempermudah komunikasi selama bekerja dari rumah dan momen pemulihan dari kepenatan. Berkat keberadaan *e-sport* perkembangan dunia *game* saat ini telah berubah

menjadi sesuatu yang potensial, menjanjikan, dan lebih berdaya saing (Abanazir, 2019).

E-Sport adalah olahraga yang mengasah keterampilan *neurocognitive* termasuk koordinasi tangan-mata yang efektif dalam pengembangan waktu reaksi dan pengambilan keputusan yang cepat di dalam lingkungan persaingan *virtual* (Yin *et al.*, 2020). *Mobile Legend* merupakan salah satu *game e-sport* yang sedang populer saat ini, menurut data dari *google play store*, *Mobile Legend* telah diunduh lebih dari 100 juta kali. *Game* ini bertipe *Multiplayer Online Battlefield* (MOBA), yaitu tipe *game* yang dimainkan secara *online* oleh dua orang atau lebih untuk melawan musuh dengan konsep strategi (Yogatama *et al.*, 2019). Menggunakan perangkat elektronik pada aplikasi *game* tidak selalu berdampak positif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Eugenia Hoi Chi Woo, & peter white (2017) penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dengan jangka waktu panjang dapat menyebabkan banyak masalah kesehatan fisik pada muskuloskeletal. Salah satu penyakit fisik yang dapat terjadi pada pemain *game* akibat penggunaan *game* yang berlebihan adalah pada tangan, berkaitan dengan gerakan berulang atau posisi tangan yang salah saat menggunakan *smartphone*. Waktu penggunaan *smartphone* secara signifikan terkait dengan nyeri dan kecacatan pergelangan tangan (Amjad *et al.*, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan keluhan nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport mobile legend* di UPN Veteran Jakarta.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan bahwa terdapat masalah mengenai “Apakah terdapat hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan keluhan nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport mobile legend* di UPN Veteran Jakarta?”

I.3 Tujuan penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan keluhan nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport* mobile legend UPN Veteran Jakarta.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden penelitian
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi penggunaan *smartphone*
- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kejadian nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport* mobile legend UPN Veteran Jakarta
- d. Untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan *smartphone* dengan nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport* mobile legend UPN Veteran Jakarta

1.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Bagi penulis

Manfaat bagi penulis yaitu untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai hubungan durasi penggunaan *smartphone* terhadap keluhan nyeri pergelangan tangan pada tim *e-sport* mobile legend UPN Veteran Jakarta serta meningkatkan pemahaman dalam mengidentifikasi, menyusun, dan menganalisanya.

I.4.2 Bagi Institusi

Manfaat bagi institusi adalah sebagai upaya yang dapat berguna dalam pengembangan informasi pada dunia kesehatan mengenai hubungan durasi penggunaan *smartphone* dengan nyeri pergelangan tangan.

I.4.3 Bagi Masyarakat

Manfaat untuk masyarakat adalah memberikan pengetahuan lebih luas kepada masyarakat agar mengetahui hubungan durasi penggunaan *smartphone* dengan nyeri pergelangan tangan pada mahasiswa UPN Veteran Jakarta