

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. T. . *et al.* 2012, 'A Serious Game Using Physiological Interfaces For Emotion Regulation Training In The Context Of Financial Decision Making', *Proceedings of the 20th European Conference on Information Systems (ECIS)*, pp. 1–14. Available at: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1284119&dswid=-7004>.
- Adiningtiyas, S. W. 2017, 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), pp. 28–40. doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- Al-Hadidi, F. *et al.* 2019, 'Association between mobile phone use and neck pain in university students: A crosssectional study using numeric rating scale for evaluation of neck pain', *PLOS ONE*, 14(5), pp. 1–10. doi: 10.1371/journal.pone.0217231.
- Almalki, M. M., Algarni, S. S. and Almansouri, B. H. 2017, 'Use of Smartphones, Ipad, Laptops and Desktops as a Risk Factor for Non-Specific Neck Pain among Undergraduate University Students', *The Egyptian Journal of Hospital Medicine*, 69(5), pp. 2438–2441. doi: 10.12816/0041690.
- Amalia, E. I. 2020a, Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang | Hybrid, HYBRID. Available at: <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang> (Accessed: 28 March 2021).
- Amalia, E. I. 2020b, Pandemi Buat Gamer Semakin Sering Bermain di Mobile | Hybrid, HYBRID. Available at: <https://hybrid.co.id/post/pandemi-buat-gamer-semakin-sering-bermain-di-mobile> (Accessed: 29 March 2021).
- Aminullah, M. 2020, Kecanduan Game Online di Masa Pandemi, Waspada Gaming Disorder - Tekno Tempo.co, TEMPO.CO. Available at: https://tekno.tempo.co/read/1395728/kecanduan-game-online-di-masa-pandemi-waspada-gaming-disorder?page_num=2 (Accessed: 27 March 2021).
- Anderson, C. A. *et al.* 2010, 'Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review', *Psychological Bulletin*, 136(2), pp. 151–173. doi: 10.1037/a0018251.
- Ansori, M. H. 2020, 'Wabah COVID-19 dan Kelas Sosial di Indonesia', *The Habibie Center*, (14), pp. 1–5. Available at:

<https://www.habibiecenter.or.id/img/publication/09da4f0fd333100e97d2b2bc1aec3163.pdf>.

- Apriliyani, A. 2020, 'Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional', *Psikoborneo*, 8(1), pp. 40–47.
- Apriyanti, M. F. and Harmanto 2015, 'Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)', *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), pp. 994–1008.
- Arikunto, S. 2017, *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bhagat, S., Jeong, E. J. and Kim, D. J. 2019, 'The Role of Individuals' Need for Online Social Interactions and Interpersonal Incompetence in Digital Game Addiction', *International Journal of Human-Computer Interaction*. Taylor & Francis, 36(5), pp. 1–15. doi: 10.1080/10447318.2019.1654696.
- DataReportal 2020, *Digital 2020: Global Digital Overview* — DataReportal – Global Digital Insights, Data Reportal. Available at: [https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview?rq=data digital 2020](https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview?rq=data%20digital%2020) (Accessed: 28 March 2021).
- Dzuria, R. A. 2021, 'Prevalensi dan Faktor Resiko Neck Pain Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta Pada Masa Pandemi COVID-19', *Universitas Muhammadiyah Surakarta-Program Studi Fisioterapi*, pp. 1–10.
- Eom, S.-H., Choi, S.-Y. and Park, D.-H. 2013, 'An empirical study on relationship between symptoms of musculoskeletal disorders and amount of smartphone usage', *Journal of the Korea Safety Management and Science*, 15(2), pp. 113–120. doi: 10.12812/ksms.2013.15.2.113.
- Febriandari, D., Nauli, F. A. and Rahmalia, S. 2016, 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja', *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), pp. 50–56.
- Fitri, E., Erwinda, L. and Irdil, I. 2018, 'Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling', *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), pp. 211–219. doi: 10.29210/127200.
- Free, F. 2016, *NYERI LEHER*, Flexfree Clinic. Available at: <https://flexfreeclinic.com/infokesehatan/detail/98?title=nyeri-leher> (Accessed: 12 April 2021).

Fritz, J. M. and Irrgang, J. J. 2008, 'A comparison of a modified Oswestry Low

Zhafira Salsadhika Banyudewa, 2021

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SMARTPHONE DI MASA PANDEMI TERHADAP KELUHAN NECK PAIN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UPN VETERAN JAKARTA TAHUN 2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

Back Pain Disability Questionnaire and the Quebec Back Pain Disability Scale (Physical Therapy (2001) 81, (766-788))', *Physical Therapy*, 81(2), pp. 776–788. doi: 10.2522/ptj.2001.81.2.766.cx.

Harira, N., Asnawati and Huldani 2013, 'Perbandingan nilai vo 2 maks antara siswa terlatih dengan siswa tidak terlatih', *Perbandingan Nilai VO2 Maks Antara Siswa Terlatih dengan Siswa Tidak Terlatih di SMAN 1 Martapura*, 9(I), pp. 17–23.

Herliandry, L. D. *et al.* 2020, 'Pandemic learning during the Covid-19.', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), pp. 65–70. Available at: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>.

Horrigan, J. B. 2002, 'New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, And Implications For The 'Net's Future', *Journal Pew Internet and American Life Project*, 1(2), pp. 1–27.

Ika 2020, Pakar UGM Bagi Tips Olahraga di Tengah Pandemi Covid-19, Universitas Gajah Mada. Available at: <https://ugm.ac.id/id/berita/19220-pakar-ugm-bagi-tips-olahraga-di-tengah-pandemi-covid-19> (Accessed: 2 April 2020).

Indrawati 2015, *Metode Penelitian Manajemen dan Bisnis: Konvergensi Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Bandung: Refika Aditama.

Jap, T. *et al.* 2013, 'The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire', *PLOS ONE*, 8(4). doi: 10.1371/journal.pone.0061098.

Jeong, E. J. and Kim, D. H. 2011, 'Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction', *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), pp. 213–221. doi: 10.1089/cyber.2009.0289.

Julta, L. 2021, *INDEF: Kebijakan Ekstrem Diperlukan Perangi Corona, Lockdown!*, *CNBC Indonesia*. Available at: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200331120734-4-148720/indef-kebijakan-ekstrem-diperlukan-perangi-corona-lockdown> (Accessed: 26 March 2021).

Kamper, S. J. *et al.* 2015, 'Measuring pain intensity in patients with neck pain: Does it matter how you do it?', *Pain Practice*, 15(2), pp. 159–167. doi: 10.1111/papr.12169.

Kemenkes RI 2021, Infeksi Emerging Kementerian Kesehatan RI, Infeksi Emerging-Kemenkes RI. Available at: <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-25-maret-2021> (Accessed: 31 March 2021).

Zhafira Salsadhika Banyudewa, 2021

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SMARTPHONE DI MASA PANDEMI TERHADAP KELUHAN NECK PAIN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UPN VETERAN JAKARTA TAHUN 2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

- Korpinen, L., Pääkkönen, R. and Gobba, F. 2013, 'Self-reported neck symptoms and use of personal computers, laptops and cell phones among Finns aged 18-65', *Ergonomics*, 56(7), pp. 1134–1146. doi: 10.1080/00140139.2013.802018.
- Kudsi, A. F. 2015, 'Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kejadian Nyeri Leher pada Operator Komputer', *Journal of Agromed Unila*, 2(3), pp. 257–262. Available at: <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/agro/article/view/1356/pdf>.
- Lee, E. J. 2011, 'A case study of Internet Game Addiction', *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), pp. 208–213. doi: 10.3109/10884602.2011.616609.
- Lestari, M. A. 2018, Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.
- Liu, C. *et al.* 2016, 'Smartphone gaming and frequent use pattern associated with smartphone addiction', *Medicine*, 95(28), pp. 1–4. doi: 10.1097/01.md.0000504796.68207.67.
- Machado-Matos, M. and Arezes, P. M. 2016, 'Impact of a workplace exercise program on neck and shoulder segments in office workers', *Dyna*, 83(196), pp. 63–68. doi: 10.15446/dyna.v83n196.56611.
- Madsen, B. K. *et al.* 2016, 'Neck and shoulder muscle strength in patients with tension-type headache: A case-control study', *Cephalalgia*, 36(1), pp. 29–36. doi: 10.1177/0333102415576726.
- Monding, F. F., Kawatu, P. A. T. and Kalesaran, A. F. C. 2020, 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keluhan Neck Pain Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi', *Jurnal KESMAS*, 9(6), pp. 122–130. Available at: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kesmas/article/view/30943>.
- Motimath, D. B. and Ahammed, D. N. 2017, 'Comparative study on effectiveness of trigger point release versus cervical mobilization in chess players with mechanical neck pain', *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 4(3), pp. 207–211. Available at: www.kheljournal.com.
- Namwongsa, S. *et al.* 2018, 'Factors associated with neck disorders among university student smartphone users', *Work*, 61(3), pp. 367–378. doi: 10.3233/WOR-182819.
- Notoatmodjo, S. 2012, Pendidikan dan perilaku kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2018, Metodologi Penelitian Kesehatan. Cetakan 3. Jakarta: Rineka Cipta.

Zhafira Salsadhika Banyudewa, 2021

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SMARTPHONE DI MASA PANDEMI TERHADAP KELUHAN NECK PAIN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UPN VETERAN JAKARTA TAHUN 2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

- Nursalam 2008, Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Phansopkar, P., Naqvi, W. M. and Kumar, K. 2020, 'Musculoskeletal check in smartphone overuse in covid 19 lockdown phase', *International Journal of Research in Pharmaceutical Sciences*, 11(Special Issue 1), pp. 438–441. doi: 10.26452/ijrps.v11iSPL1.2807.
- Pusparisa, Y. 2020, Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025 | Databoks, databoks. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025> (Accessed: 26 March 2021).
- Putra, I. P. M. *et al.* 2020, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Adaptasi Lintas Budaya Kuesioner Neck Disability Index Versi Indonesia Pada Mechanical Neck Pain', *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 6(3), p. 34. doi: 10.24843/mifi.2020.v08.i03.p01.
- Rahmawati, F. *et al.* 2020, 'Hubungan durasi dan posisi penggunaan smartphone dengan nyeri leher pada mahasiswa fisioterapi universitas muhammadiyah surakarta'.
- Sari Wahyuni, A. *et al.* 2019, 'The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students', *Journal of Medical Sciences. Public Health*, 7(1), pp. 148–151. doi: 10.3889/oamjms.2019.037.
- Simamora, R. S. and Ningsih, S. 2020, 'Hubungan Lama Penggunaan Smartphone Dengan Kejadian Neck Pain Pada Remaja Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Karawang Tahun 2020', *Jurnal Ayurveda Medistra*, 2(2), pp. 33–41.
- Situmorang, C. K. *et al.* 2020, 'Hubungan Antara Durasi, Postur Tubuh, dan Penggunaan Komputer Terhadap Keluhan Neck Pain Pada Tenaga Kependidikan', *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(5), pp. 672–678.
- Sugiyono 2016, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono 2018, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suplig, M. A. 2017, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal Jaffray*, 15(2), pp. 177–200. doi: 10.25278/jj71.v15i2.261.
- TEMPO.CO 2020, Kecanduan Game Online di Masa Pandemi, Waspada Gaming Disorder, Tekno Tempo.co. Available at: <https://www.tempo.co>
- Zhafira Salsadhika Banyudewa, 2021
HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SMARTPHONE DI MASA PANDEMI TERHADAP KELUHAN NECK PAIN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UPN VETERAN JAKARTA TAHUN 2021
 UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
 [www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

<https://tekno.tempo.co/read/1395728/kecanduan-game-online-di-masa-pandemi-waspada-gaming-disorder/full&view=ok> (Accessed: 28 March 2021).

- Tobing, I. D. L. 2015, Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online dengan Masalah Mental dan Emosional Pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan. Universitas Sumatera Utara. Available at: <https://www.usu.ac.id/id/>.
- Ulfa, M. 2017, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mages Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', *JOM. Fisip*, 4(1), pp. 1–13.
- Uryanto, S. 2006, Pedoman Analisis Data dengan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Vollmer, C. *et al.* 2014, 'Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality', *SAGE Open*, 4(1). doi: 10.1177/2158244013518054.
- WHO 2018, *Gaming Disorder, ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. Available at: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3A%2F%2Fid.who.int%2Ficd%2Fentity%2F1448597234> (Accessed: 30 March 2021).
- Widhiyanto, A., Al-Munawir and Prayitno, H. 2017, 'The Effect of Duration of Smartphone Usage on Neck Pain', *Dama International Journal of Researchers (DIJR)*, 2(11), pp. 54–61. Available at: <http://www.damaacademia.com/>.
- Yanuar, I. 2016, 'Hubungan Antara Dimensi Big Five Personality Dengan Riwayat Kecelakaan Sopir Di Perusahaan X', *Jurnal PROMKES*, 4(2), pp. 140–150. doi: 10.20473/jpk.v4.i2.2016.140-150.
- Yao, M. *et al.* 2015, 'A Systematic Review of Cross-Cultural Adaptation of the Neck Disability Index', *Spine*, 40(7), pp. 480–490. doi: 10.1097/BRS.0000000000000788.
- Young, K. 2009, 'Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents', *American Journal of Family Therapy*, 37(5), pp. 355–372. doi: 10.1080/01926180902942191.
- Yunus, N. R. and Rezki, A. 2020, 'Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19', *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(3), pp. 227–238. doi: 10.15408/sjsbs.v7i3.15083.
- Yustianti, Y. T. and Pusparini, P. 2019, 'Hubungan intensitas pemakaian gawai dengan neck pain pada usia 15-20 tahun', *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 2(2), pp. 71–76. doi: 10.18051/jbiomedkes.2019.v2.71-76.

Zhafira Salsadhika Banyudewa, 2021

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN SMARTPHONE DI MASA PANDEMI TERHADAP KELUHAN NECK PAIN PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UPN VETERAN JAKARTA TAHUN 2021

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]