

HUBUNGAN ANTARA DURASI PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN KELUHAN NYERI LEHER PADA TIM *E-SPORT MOBILE LEGENDS* UPN VETERAN JAKARTA

Sheilla Maurie Arthamevia

Abstrak

Latar belakang : *Smartphone* wujud nyata kemajuan teknologi, perangkat yang bekerja sangat kompleks, akses internet, sosial media, dan aplikasi *game*. *E-sport* atau *cybersport*, olahraga virtual, dan permainan kompetitif. *E-sport* dihubungkan dengan jaringan internet. Gangguan *Muskuloskeletal* yang terkait penggunaan komputer dan *smartphone* menyebabkan kelelahan otot leher yang diakibatkan oleh postur yang tidak baik dan dalam waktu yang lama sehingga terjadi ketegangan otot. Durasi penggunaan ponsel merupakan faktor besar dalam menentukan nyeri leher. **Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan *smartphone* dengan nyeri leher pada Tim *E-sport Mobile Legends* UPN Veteran Jakarta. **Metode :** Desain penelitian ini adalah *cross-sectional study* melalui kuesioner. Parameter yang digunakan untuk mengukur durasi penggunaan *smartphone* adalah jam dan nyeri menggunakan NRS (*Numeric Rating Scale*). **Hasil :** Berdasarkan hasil data SPSS 25 didapatkan *correlation coefficient Pearson Correlation* NRS dengan nilai $p=1$ dan durasi penggunaan *smartphone* dengan nilai $p=0,341$. **Kesimpulan :** durasi penggunaan *smartphone* dengan nyeri leher memiliki hubungan dengan tingkat hubungan yang lemah dengan koefisien korelasi sebesar 0,341.

Kata Kunci: Durasi penggunaan *smartphone*, Tim *E-sport Mobile Legends* UPN Veteran Jakarta, nyeri leher, *numeric rating scale*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN DURATION OF
SMARTPHONE
USE AND COMPLAINTS OF NECK PAIN ON THE MOBILE
LEGENDS E-SPORT TEAM UPN VETERANS JAKARTA**

Sheilla Maurie Arthamevia

Abstract

Background : Smartphones are a tangible manifestation of technological advances, devices that work very complex, internet access, social media, and game applications. E-sports or cybersports, virtual sports, and competitive games. E-sport is connected to the internet network. Musculoskeletal disorders related to the use of computers and smartphones cause neck muscle fatigue caused by poor posture and for a long time resulting in muscle tension. The duration of cell smartphone use is a big factor in determining neck pain. **Objective :** The purpose of this study was to determine the relationship between the duration of smartphone use and neck pain in the Mobile Legends E-sport Team UPN Veteran Jakarta. **Methods :** The design of this research is a cross-sectional study through a questionnaire. The parameters used to measure the duration of smartphone use are hours and pain using NRS (Numeric Rating Scale). **Results :** Based on the results of SPSS 25 data, the correlation coefficient of Pearson Correlation NRS is obtained with a value of $p = 1$ and the duration of smartphone use with a value of $p = 0.341$. **Conclusion :** The conclusion is that the duration of smartphone use with neck pain has a relationship with the level of a weak relationship with a correlation coefficient of 0,341.

Keywords: Duration of smartphone use, Mobile Legends E-sport Team UPN Veteran Jakarta, neck pain, numeric rating scale.