



**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KEJADIAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA REMAJA DI
WARNET KECAMATAN CIMANGGIS KOTA DEPOK**

SKRIPSI

HARIS RAFIUDDIN PUTRA

1510711025

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN

2019



**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KEJADIAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA REMAJA
DI WARNET KECAMATAN CIMANGGIS KOTA DEPOK**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan**

HARIS RAFIUDDIN PUTRA

1510711025

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

PROGRAM STUDI S-1 KEPERAWATAN

2019

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Haris Rafiuddin Putra
NIM : 1510711025
Tanggal : 9 Juli 2018

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 9 Juli 2018

Yang Menyatakan,



(Haris Rafiuddin Putra)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta,
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Haris Rafiuddin Putra
NIM : 1510711025
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Program Studi : S1 Keperawatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non
Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang
berjudul:

**Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Kejadian Carpal Tunnel
Syndrome Pada Remaja Di Warnet Kecamatan Cimanggis Kota Depok**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan,
mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*),
merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama
saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 9 Juli 2019

Yang menyatakan,



(Haris Rafiuddin Putra)

PENGESAHAN

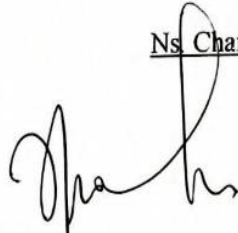
Skripsi diajukan oleh:

Nama : Haris Rafiuddin Putra
NIM : 1510711025
Program Studi : S1 Keperawatan
Judul Skripsi : Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan
Kejadian Carpal Tunnel Sydrome Pada Remaja Di
Kecamatan Cimanggis Kota Depok

Telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta



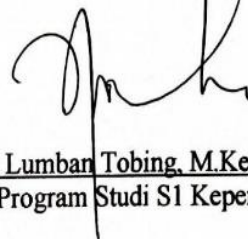
Ns. Chandra Tri Wahyudi, S.Kep., M.Kes
Ketua Penguji



Ns. Duma Lumban Tobing, M.Kep., Sp.Kep.J
Penguji I



Ns. Diah Ratnawati, M.Kep./Sp.Kep.Kom
Penguji II (Pembimbing)



Ns. Duma Lumban Tobing, M.Kep., Sp.Kep.J
Ketua Program Studi S1 Keperawatan

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 9 Juli 2019

HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEJADIAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA REMAJA DI WARNET KECAMATAN CIMANGGIS KOTA DEPOK

Haris Rafiuddin Putra

Abstrak

Bermain *game online* sangat diminati oleh kalangan remaja awal, menengah, dan akhir. Tingginya minat bermain *game online* membuat intensitas bermain *game online* bertambah. Hal ini menyebabkan terjadinya pergerakan pergelangan tangan yang terus menerus dan berulang-ulang pada saat bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan perilaku bermain *game online* dengan kejadian *carpal tunnel syndrome* pada remaja di warnet Kecamatan Cimanggis, Kota Depok. Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian analitik dengan pendekatan *cross sectional* dan sampel ditentukan melalui metode *total sampling* dengan jumlah 40 sampel. Hasil penelitian dengan uji statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan kejadian *carpal tunnel syndrome* di peroleh p value sebesar 0,01 ($P \text{ Value} < 0,05$). Saran bagi orang tua agar membuat peraturan dan jadwal bermain untuk anaknya serta memberikan arahan dengan menjelaskan efek negatif yang terjadi bila bermain *game online* terlalu lama.

Kata Kunci: *Carpal Tunnel Syndrome*, *Game Online*, Perilaku, Remaja

RELATIONSHIP BEHAVIOUR OF PLAYING ONLIN GAMES WITH THE EVENT OF CARPAL TUNNEL SYNDROME OF TEENAGES IN WARNET KECAMATAN CIMANGGIS DEPOK CITY

Haris Rafiuddin Putra

Abstract

Playing online games is in great demand by adolescents beginning, middle, and end. The high interest in playing online games make playing online games increased intensity. This leads to the movement of the wrist continuously and repeatedly when playing games online. This study aimed to analyze the relationship between the behavior of online gaming with the incidence of carpal tunnel syndrome in adolescents in the District internet cafe Cimanggis, Depok. This research method use with analytical research with the cross-sectional approach and the sample is determined by total sampling method with the number of 40 samples. Results of research by statistical test shows that there is a significant correlation between the behavior of online gaming with the incidence of carpal tunnel syndrome was obtained p value of 0.01 (P Value <0.05). Suggestions for parents to make regulations and play schedules for their children and provide direction by explaining the negative effects that occur when playing online games for too long.

Keywords: Behavior, Carpal Tunnel Syndrome, Games Online, Teenager

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatannya karena segala Rahmat dan Ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Kejadian Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja Di Kecamatan Cimanggis Kota Depok”. Terima kasih penulis ucapkan kepada Dr.Erna Hernawati,Ak,CPMA,CA selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Dr.drg. Wahyu Sulistiadi,MARS selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan, Ns.Wiwin Winarti, S.Kep.,M.Epid selaku Ketua Jurusan Keperawatan, Ns.Duma Lumban Tobing,S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.J selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan, Ns. Diah Ratnawati, M.Kep., Sp.Kep.Kom selaku dosen pembimbing penelitian yang telah sabar dan teliti memberikan arahan serta saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada bapak saya Abdul Hamid S.Pd, ibu saya Aminah, kakak dan adik saya serta keluarga besar yang tiada henti-hentinya memberikan penulis semangat dan doa. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada pacar saya dan teman-teman angkatan 2015 S1 Keperawatan yang telah membantu dalam penulisan proposal penelitian ini.

Jakarta, 09 Juli 2019

Penulis

Haris Rafiuddin Putra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah.....	6
I.3 Tujuan Penelitian	7
I.4 Manfaat Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 10
II.1 Konsep Remaja.....	10
II.2 Konsep Perilaku Bermain Game Online	15
II.3 Konsep Carpal Tunnel Syndrome	25
II.4 Kerangka Teori.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN	 37
III.1 Kerangka Konsep Penelitian	37
III.2 Variabel Penelitian	37
III.3 Hipotesis Penelitian.....	38
III.4 Definisi Operasional.....	39
III.5 Desain Penelitian.....	43
III.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
III.7 Populasi dan Sampel	43
III.8 Instrumen Penelitian.....	44
III.9 Etika Penelitian	48
III.10 Pengumpulan Data	49
III.11 Pengolahan Data	50
III.12 Uji Validitas	51
III.13 Analisa Data	54
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 58
IV.1 Gambaran Lokasi Penelitian	58
IV.2 Uji Normalitas.....	59
IV.3 Analisis Univariat	59
IV.4 Analisis Bivariat.....	69

IV.5	Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V PENUTUP.....		72
V.1	Kesimpulan	72
V.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		75
RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Definisi Operasional	40
Tabel 2	Kisi-Kisi Kuesioner Bagian B.....	42
Tabel 3	Reliabilitas berdasarkan Nilai <i>Cronbach's alpha</i>	45
Tabel 4	Analisa Univariate.....	53
Tabel 5	Analisa Bivariate.....	55
Tabel 6	Uji Normalitas.....	57
Tabel 7	Distribusi Responden berdasarkan Usia	59
Tabel 8	Distribusi Responden berdasarkan Pendidikan.....	60
Tabel 9	Distribusi Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	61
Tabel 10	Distribusi Responden berdasarkan Riwayat Bermain Game Online	62
Tabel 11	Distribusi Responden berdasarkan Lama Bermain Game Online Dalam Sehari.....	63
Tabel 12	Distribusi Responden berdasarkan Perangkat yang digunakan	64
Tabel 13	Distribusi Responden berdasarkan Jenis Game Online	65
Tabel 14	Distribusi Responden berdasarkan Perilaku Bermain Game Online	66
Tabel 15	Distribusi Responden berdasarkan Kejadian CTS	69
Tabel 16	Distribusi Responden berdasarkan Hubungan Bermain Game Online dengan Kejadian Carpal Tunnel Syndrome	70

DAFTAR SKEMA

Skema 1	Pathway Carpal Tunnel Syndrome	30
Skema 2	Kerangka Teori	36
Skema 3	Kerangka Konsep	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Pemeriksaan Carpal Compresion Test	32
----------	--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Penjelasan Penelitian
Lampiran 2	Lembar Persetujuan Menjadi Responden
Lampiran 3	Kuesioner Penelitian
Lampiran 4	Surat Etik Penelitian
Lampiran 5	Surat Ijin Studi Pendahuluan & Penelitian
Lampiran 6	Surat Ijin Validitas Penelitian
Lampiran 7	Persetujuan Sidang Akhir
Lampiran 8	Kartu Bimbingan
Lampiran 9	Cek Plagiarisme

