

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

Zhafira Salsadhika Banyudewa

Abstrak

Pandemi COVID-19 menjadikan masyarakat untuk melakukan aktivitas di rumah, terutama pada mahasiswa yang mengisi waktu kosongnya selain belajar adalah untuk bermain *game online*. Ketika seseorang sudah benar-benar tidak dapat terlepas dari bermain *game online*, hal tersebut dikatakan sebagai kecanduan *game online*. *Neck pain* dapat dirasakan pada bagian atas tulang belakang terasa nyeri yang tepatnya di daerah *cervical*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya hubungan antara intensitas frekuensi, durasi, dan kecanduan *game online* dengan *smartphone* terhadap keluhan *neck pain* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan desain penelitian *cross sectional*. Teknik sampel yang digunakan *purposive sampling*, yang diperoleh sampel sejumlah 319 mahasiswa. Pada penelitian ini dari hasil uji *Chi Square* diperoleh bahwa tidak ada hubungan dari frekuensi dan durasi bermain *game online* dengan *smartphone* terhadap keluhan *neck pain* yang diperoleh nilai *p-value* adalah 1,000 (*p-value* > 0,05). Sedangkan, ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap keluhan *neck pain* yang diperoleh nilai *p-value* 0,003 (*p-value* < 0,05). Maka, saran untuk mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta dapat lebih mengontrol diri dalam bermain *game online* agar tidak secara berlebihan, serta dapat menjaga kesehatan *neck pain* agar tidak menimbulkan rasa nyeri semakin tinggi.

Kata Kunci: *Game Online, Neck Pain, Smartphone.*

RELATIONSHIP OF ONLINE GAMING ADDICTION WITH SMARTPHONES IN THE PANDEMIC PERIOD ON NECK PAIN COMPLAINTS IN STUDENTS OF THE FACULTY OF HEALTH SCIENCES UPN VETERAN JAKARTA 2021

Zhafira Salsadhika Banyudewa

Abstract

The COVID-19 pandemic made people do activities at home, to fill students' free time in addition to learning is to play online games. When one really can't escape from playing online games, it is said to be an addiction to online gaming. Neck pain can be felt at the top of the spine feeling pain precisely in the cervical area. The purpose of this study was to analyze the relationship between frequency intensity, duration, and addiction of online games with smartphones to neck pain complaints in students of the Faculty of Health Sciences UPN Veteran Jakarta. The research uses quantitative methods and cross sectional research design. Sample technique with purposive sampling, which obtained samples from 319 students. Results from the Chi Square test obtained that the absence of a relationship of frequency and duration of playing online games with smartphones until complaints of neck pain obtained p-value is 1,000 ($p\text{-value} > 0.05$). Meanwhile, there is a link between online gaming addiction and neck pain complaints obtained p-value 0.003 ($p\text{-value} < 0.05$). Therefore, for students of the Faculty of Health Sciences UPN Veteran Jakarta is more self-controlled in playing online games so as not to overdo it, and maintain health in the neck so as not to cause higher pain.

Keyword: Neck Pain, Online Gaming, Smartphones.