



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

SKRIPSI

ZHAFIRA SALSADHIKA BANYUDEWA

1710713140

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA
2021**



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

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Kesehatan Masyarakat**

ZHAFIRA SALSADHIKA BANYUDEWA

1710713140

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT PROGRAM SARJANA
2021**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Zhafira Salsadhika Banyudewa

NIM : 1710713140

Tanggal : 19 Juli 2021

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

Jakarta, 22 Juli 2021

Yang menyatakan,



(Zhafira Salsadhika Banyudewa)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zhafira Salsadhika Banyudewa
NIM : 1710713140
Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan
Program Studi : Kesehatan Masyarakat Program Sarjana

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Smartphone* di Masa Pandemi Terhadap Keluhan *Neck Pain* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta Tahun 2021. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola 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 : 19 Juli 2021

Yang menyatakan,



(Zhafira Salsadhika Banyudewa)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Zhaifira Salsadhika Banyudewa
NRP : 1710713140
Program Studi : Kesehatan Masyarakat Program Sarjana
Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Smartphone*
di Masa Pandemi Terhadap Keluhan *Neck Pain* Pada
Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta
Tahun 2021

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian
persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi
Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan
Nasional Veteran Jakarta.

Putri Permatasari, SKM., MKM

Ketua Penguji

Yuri Nurdiantami, S.Farm., Apt., MPH

Penguji I

Dr. A. Heri Iswanto, SKM., MARS

Penguji II (Pembimbing)



Dr. drg. Wanyu Sulistindi, MARS

Dekan/ Direktur

Arga Buntara, SKM., MPH

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 22 Juli 2021

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-value > 0.05). Meanwhile, there is a link between online gaming addiction and neck pain complaints obtained p-value 0.003 (p-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.

KATA PENGANTAR

Puji serta rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat-Nya maka Skripsi ini dapat diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Smartphone* di Masa Pandemi Terhadap Keluhan *Neck Pain* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta Tahun 2021”.

Penulis menyampaikan terima kasih atas bantuan, bimbingan, dan motivasinya yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus menyampaikan terima kasih kepada Bapak Dr. Acim Heri Iswanto, SKM, MARS selaku dosen pembimbing 1 serta Ibu Yuri Nurdiantami, S.Farm, Apt., MPH selaku dosen pembimbing 2. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dengan baik demi kesempurnaan skripsi ini untuk dapat menyelesaikan penyusunan isi skripsi selanjutnya hingga akhir.

Jakarta, 22 Juli 2021

Penulis

Zhafira Salsadhika B

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 GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	6
I.3 Tujuan Penelitian.....	6
I.4 Manfaat Penelitian.....	7
I.5 Ruang Lingkup	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
II.1 <i>Neck Pain</i> (Nyeri Leher)	10
II.2 Kecanduan Game Online	13
II.3 Pandemi COVID-19	18
II.4 Penelitian Terdahulu	20
II.5 Kerangka Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
III.1 Kerangka Konsep	25
III.2 Hipotesis.....	26
III.3 Definisi Operasional.....	27
III.4 Desain Penelitian	29
III.5 Waktu dan Tempat Penelitian	29
III.6 Populasi dan Sampel Penelitian	29
III.7 Metode Pengumpulan Data	31
III.8 Instrumen Penelitian.....	31
III.9 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	32
III.10 Pengolahan Data.....	34
III.11 Analisis Data	35
III.12 Etika Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
IV.1 Gambaran Umum Fakultas Ilmu Kesehatan UPN Veteran Jakarta	38
IV.2 Hasil Univariat	39
IV.3 Hasil Bivariat.....	43

IV.4	Pembahasan	45
IV.5	Keterbatasan Penelitian	52
BAB V PENUTUP.....		54
V.1	Kesimpulan.....	54
V.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		56
RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 2	Definisi Operasional (DO)	27
Tabel 3	Hasil Uji Validitas Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> (Beserta Frekuensi dan Durasi Bermain <i>Game Online</i>)	33
Tabel 4	Hasil Uji Validitas Variabel Keluhan Neck Pain	33
Tabel 5	Hasil Uji Reliabilitas	34
Tabel 6	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden	39
Tabel 7	Distribusi Frekuensi Masa Pandemi	40
Tabel 8	Distribusi Frekuensi Intensitas dan Kecanduan Game Online Selama Pandemi	41
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Keluhan Neck Pain dan Tingkat Nyeri Neck Pain 42	
Tabel 10	Keluhan <i>Neck Pain</i> berdasarkan Frekuensi, Durasi, dan Kecanduan <i>Game Online</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Teori.....	24
Gambar 2	Kerangka Konsep	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan dan Penelitian
Lampiran 2	Surat Balasan Studi Pendahuluan dan Penelitian
Lampiran 3	Surat Permohonan Izin Uji Validitas dan Reliabilitas
Lampiran 4	Surat Balasan Uji Validitas dan Reliabilitas
Lampiran 5	Surat Permohonan <i>Ethical Clearance</i>
Lampiran 6	Surat Balasan <i>Ethical Clearance</i>
Lampiran 7	Lembar Persetujuan Sebelum Penelitian
Lampiran 8	Informed Consent
Lampiran 9	Surat Pernyataan Orisinalitas
Lampiran 10	Kuesioner Penelitian
Lampiran 11	Output Analisis Univariat dan Bivariat
Lampiran 12	Master Tabel
Lampiran 13	Dokumentasi <i>Google Form</i>
Lampiran 14	Hasil Turnitin