



HUBUNGAN POSISI DAN DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KEJADIAN DAN KELUHAN NECK PAIN DI RW04 CIMANGGU BHARATA TAHUN 2023

Khairi Amaliyah

Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Indonesia Maju

Susaldi

Departemen Keperawatan Universitas Indonesia Maju

Agus Purnama

Universitas Indonesia Maju

Korespondensi penulis: khairiamaliyah@gmail.com

ABSTRACT Public interest in online games can be seen from the development of online game companies which continue to grow in Indonesia. Position and duration of playing online games is usually >4 hours which causes online game players to often experience neck pain. Objective to determine the relationship between position and duration of playing online games with complaints of neck pain in RW 04 Cimanggu Bharata. Method this type of research is descriptive correlation with a cross sectional approach. The sample in this research was 100 respondents. Results from the research results above, there is no correlation between the duration of playing games and the position of playing games with the occurrence of Neck Pain, so it can be concluded that there is no correlation between the duration of playing games and the position of playing games and the occurrence of Neck Pain with the results of the P-Value position on the level of pain, namely P-Value 0.600 > P-Value 0.05. Furthermore, there are results from the P-Value of duration on pain level, namely P-Value 0.762 > P-Value 0.05. Conclusion there is no relationship between the duration of playing games and the position of playing games with the occurrence of Neck Pain in RW 04 Cimanggu Bharatapura.

Keywords: *Position, Duration, Neck pain*

ABSTRAK Ketertarikan masyarakat terhadap game online terlihat dari perkembangan perusahaan game online yang terus berkembang di Indonesia. Aktivitas *Posisi* dan *Durasi* bermain game online yang biasanya >4jam yang menyebabkan para player game online sering mengalami *Neck Pain*. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui Hubungan Posisi dan Durasi bermain game online dengan keluhan neck pain di RW 04 Cimanggu Bharata. Metode dalam peneitian ini adalah deskriptif kolerasi dengan pendekatan Cross Sectional. Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 100 responden. Hasil dari penelitian diatas tidak terdapat hubungan durasi bermain game dan posisi bermain game dengan terjadinya Neck Pain, sehingga dapat diimpulkan bahwa tidak adanya korelasi antara durasi bermain game dan posisi bermain game dengan terjadinya Neck Pain dengan hasil P- Value posis terhadap tingkat nyeri yaitu P- Value 0,600 > P- Value 0,05. Selanjutnya ada hasil dari P- Value durasi terhadap tingkat nyeri yaitu P- Value 0,762 > P- Value 0,05. Kesimpulan tidak terdapat hubungan durasi bermain game dan posisi bermain game dengan terjadinya Neck Pain di RW 04 Cimanggu Bharatapura .

Kata Kunci : *Posisi , Durasi , Neck pain*

PENDAHULUAN

Menurut (Nurhidayanti et al., 2021) *neck pain* (nyeri leher) merupakan salah satu gangguan musculoskeletal yang seringkali dialami oleh orang banyak nyeri punggung. Berdasarkan letak anatominya, nyeri punggung dapat dibedakan menjadi *neck pain* (nyeri leher), *upper back pain* (nyeri punggung atas), dan *lower back pain* (nyeri punggung bawah). Definisi *neck pain* dapat dibagi menjadi 4, yaitu, terletak di *region posterior*

tulang servikal, dari *superior nuchal line* sampai T1 dengan atau tanpa penjalaran ke kepala, badan, dan ekstremitas atas (Nadhifah et al., 2021). Menurut Douglass dalam (Rahmawati, 2020) kebanyakan *neck pain* tidak dapat ditentukan etiologinya sehingga dapat disebut sebagai *nonspecific neck pain*. Pada beberapa kejadian neck pain dapat dibedakan berdasarkan etiologinya, seperti *whiplash-associated neck pain*, *occupational neck pain*, dan *sports-related neck pain*.

Dalam beberapa tahun terakhir, prevalensi masalah leher telah meningkat menjadi 26 persen, terutama di kalangan anak muda, karena posisi atau postur tubuh yang salah dalam jangka panjang selama bekerja atau aktivitas rekreasi (Monding et al., 2020). Penyebab ketidaknyamanan leher meliputi jenis kelamin, usia, postur atau sikap, durasi, stres, gerakan statis atau diam, dan kecanduan game online. 47,85 persen wanita dan 64,45 persen pria menderita kecanduan game online, dan 19,25 persen wanita dan 25,3 persen pria mencoba berhenti tetapi gagal (Monding et al., 2020). Menurut panduan WHO durasi penggunaan gadget untuk orang dewasa dianjurkan tidak lebih dari 2 jam perhari karena memicu peningkatan risiko depresi (45%), gangguan kesehatan seperti penglihatan (23%), nyeri pada leher (67%) dan sakit kepala (63%) (Situmorang et al., 2020). Menurut panduan WHO Durasi penggunaan gadget untuk orang dewasa dianjurkan tidak lebih dari 2 jam perhari karena memicu peningkatan risiko depresi (45%), gangguan kesehatan seperti penglihatan (23%), nyeri pada leher (67%) dan sakit kepala (63%) (Situmorang et al., 2020).

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan dari internet. Selain itu, di nyatakan bahwa game online adalah game yang dimainkan di komputer atau perangkat seluler, di operasikan dengan online, dan dapat dimainkan melalui beberapa individu dengan bersamaan (Fauzi, 2019). Efek kesenangan bagi penggemarnya dan bisa menyebabkan kecanduan. Bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri, akan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar justru mengingat-ingat permainan gamenya. Game online juga menimbulkan efek yang tidak baik untuk kesehatan. (Ramadhani, 2013).

Tantangan yang di hadirkan dalam sebuah game online dapat membangkitkan minat pemain, yang kemudian berusaha keras untuk mendapatkan hasil terbaik dan ini jelas menghabiskan banyak waktu, karena setiap langkah permainan sangat membutuhkan banyak waktu atau panjang. Mengacu pada KBBI, durasi mengacu pada

rentangan waktu maupun lamanya mengerjakan hal-hal. Pusat Grafis, Visualisasi, dan Kegunaan Institut Teknologi Georgia mendefinisikan intensitas penggunaan game online ke dalam tiga kategori: 1. Kategori ringan : kurang dari 10 jam per bulan, 2. Kategori sedang : 11 hingga 40 jam per bulan , 3. kategori tinggi : melebihi 40 jam per bulan (Juniarto et al., 2021).

Posisi duduk yang baik dalam melakukan aktivitas yaitu ketika berat badan tubuh bertumpu pada daerah panggul terutama pada daerah ischial tuberositas dan area sekitarnya. Saat tubuh berada dalam posisi duduk tegak, maka sebesar $\frac{2}{3}$ dari berat badan tubuh kita akan terdistribusi ke kursi, tangan, dan lantai sehingga tidak menimbulkan pembebanan otot berlebih pada suatu area dan dapat meminimalisir keluhan muskuloskeletal seperti nyeri atau trauma otot (Monding et al., 2020).

Neck Pain pada remaja pengguna smartphone terutama player game online dapat disebabkan oleh banyak faktor salah satunya durasi yang lama. Penyebab nyeri leher dapat dikaitkan dengan proses degeneratif atau patologi yang teridentifikasi dalam gambaran pencitraan diagnostik. Jaringan yang menjadi penyebab nyeri leher sering tidak dapat diketahui sehingga klinisi harus menilai gangguan fungsi otot, dan jaringan saraf yang terkait dengan jaringan patologis dengan nyeri leher (Yustianti & Pusparini, 2019).

Bersasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Sursyanita, 2023) menjelaskan Hubungan durasi penggunaan smartphone saat bermain game online terhadap risiko terjadinya *neck pain* pada remaja player game online Spacecoffe Tarakan yang dilakukan 12 dari 14 orang responden remaja player game online di salah satu coffe yang paling banyak remaja bermain game online yaitu spacecoffe tarakan didapatkan dari hasil wawancara dan mengeluh ras nyeri pada otot trapezius, rasa nyeri pada bagian kepala belakang ,rasa tidak nyaman dan kaku pada leher belakang setelah bermain game online selama 3-7jam.

Sedangkan Penelitan yang dilakukan oleh (Monding et al., 2020) Responden yang mengalami kecanduan game online sebanyak 96,1% dan sebanyak 3,9% yang tidak mengalami kecanduan game online , Responden yang mengalami keluhan neck pain sebanyak 96,1% dan sebanyak 3,9% yang tidak mengalami *neck pain*. Ada hubungan yang sangat kuat antara kecanduan game online dengan neck pain pada mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi dimana semakin berat/tinggi

tingkat kecanduan game online responden maka semakin berat/tinggi pula risiko mengalami *neck pain*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan fenomena yang terjadi terdapat 100 responden di RW 04 Cimanggu bharata yang telah dilakukan penulis melalui wawancara secara langsung kepada beberapa warga yang bermain game online mengatakan bahwa nyeri leher yang akibat postur leher atau tekanan pada struktur leher menunduk dan durasi waktu yang lama menyebabkan mereka jarang berkomunikasi dengan orang tua dan masyarakat karena bermain game online.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan posisi dan durasi bermain game online dengan keluhan neck pain di RW 04 Cimanggu Bharata Tahun 2023”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dan menggunakan metode deskriptif kolerasi dengan pendekatan Cross Sectional. Populasi pada penelitian ini adalah remaja Cimanggu bharata RW 04 sebanyak 100 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling yaitu jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2015). Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi 100 orang.

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dan lembar observasi. Kuesioner dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup responden hanya Lingkari pada jawaban yang sesuai dengan keadaannya. Peneliti memberikan (inform consent) bagi responden yang setuju berpartisipasi menandatangani lembar persetujuan. Kuesioner pada penelitian ini sudah valid karena sudah dilakukan uji validitas dan reabilitas oleh penelitian terdahulu.

HASIL PENELITIAN

1. Analisa Univariat

a. Jenis Kelamin Sampel

Data Jenis Kelamin Sampel didapatkan dengan perhitungan menggunakan kuesioner yang telah diberikan. Berikut ini tabel yang akan menyajikan distribusi jenis kelamin sampel sebagai berikut :

Tabel 4 1 Distribusi Jenis Kelamin Sampel

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	Laki – Laki	60	59.4%
2	Perempuan	40	39.6%
	Total	100	100.0%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukan bahwa jumlah distribusi jenis kelamin sampel berdasarkan kategori yaitu Laki – Laki dan Perempuan adalah sebagai berikut, Laki – Laki sebanyak 60 responden dengan 54,4% dan untuk jenis kelamin sampel perempuan sebanyak 40 responden dengan 39,6%.

b. Usia Sampel

Data Usia Sampel didapatkan dengan perhitungan menggunakan kuesioner yang telah dibagikan. Berikut ini tabel yang akan menyajikan distribusi Usia Sampel sebagai berikut :

Tabel 4 2 Distribusi Usia Sampel

No	Usia	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	Remaja (15 – 25 Tahun)	68	68,0 %
2	Dewasa (26 – 45 Tahun)	32	32.0 %
	Total	25	100.0 %

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukan bahwa jumlah Distribusi Usia sampel berdasarkan kategori yaitu Remaja (15 – 25 Tahun) dan dewasa (26 – 45 Tahun) adalah sebagai berikut, usia remaja (15 – 25 Tahun) sebanyak 68 Responden dan untuk usia dewasa (26 – 45 Tahun) sebanyak 32 responden.

2. Analisa Bivariat

a. Durasi

Dengan menggunakan uji Crossectional / Chi Square didapatkan hasil durasi bermain game online pada Tabel dibawah ini yaitu :

Tabel 4 3 Hasil Durasi terhadap keluhan

		Keluhan			
		Tidak Nyeri (0)	Nyeri Ringan (1 - 3)	Nyeri Sedang (4 - 6)	Nyeri Berat (7 - 10)
Durasi	<4 Jam	2	10	25	22
					Total
					59

>4 Jam	3	5	14	19	41
Total	5	15	39	41	100
<i>P- Value</i>					0,570

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa Lamanya durasi dari durasi <4 jam sampai durasi >4 jam didapatkan hasil dengan keterkaitan keluhan nyeri sebagai berikut, durasi <4 jam dengan nilai nyeri yaitu, tidak nyeri ada 2 responden, nyeri ringan ada 10 responden, nyeri sedang 25 responden, dan nyeri berat ada 22 responden sehingga total yang didapati sebesar 59 responden. Berikutnya untuk durasi >4 jam dengan nilai nyeri yaitu, tidak nyeri ada 3 responden, nyeri ringan ada 5 responden, nyeri sedang ada 14 responden, dan nyeri berat ada 19 responden, jadi total yang didapati sebesar 41 responden. Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah durasi dengan <4 jam dengan keterkaitan keluhan nyeri yang paling banyak diderita atau dialami dengan jumlah total sebesar 59 responden.

Dengan menggunakan uji diatas didapatkan hasil P- Value sebesar 0,570 yang dimana P- Value lebih dari P- Value 0,05. Maka kesimpulannya H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak adanya hubungan antara sdurasi terhadap keluhan nyeri.

Tabel 4 4 Durasi terhadap kejadian

		Kejadian		Total
		Tidak	Ya	
Durasi	<4 Jam	11	48	59
	>4 Jam	9	32	41
Total		20	80	100
<i>P- Value</i>				0,684

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil yang terdiri dari durasi <4 jam dan durasi >4 jam dengan keterkaitan kejadian didapatkan hasil yaitu durasi <4 jam dengan kejadian sebagai berikut (tidak) kejadian ada 11 responden dan (ya) kejadian ada 48 responden, dengan jumlah total sebesar 59 responden. Berikutnya ada durasi >4 jam dengan nilai kejadian yaitu (tidak) kejadian ada 9 responden dan (ya) kejadian ada 32 responden, dengan jumlah total sebesar 41 responden.

Dengan menggunakan uji diatas maka didapatkan hasil P- Value sebesar 0,684 lebih dari P- value 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak adanya hubungan antara durasi dengan angka kejadian.

Tabel 4 5 Posisi terhadap keluhan

		Keluhan			
		Tidak Nyeri (0)	Nyeri Ringan (1 - 3)	Nyeri Sedang (4 - 6)	Nyeri Berat (7 - 10)
Posisi	Postur yang dapat diterima	1	5	17	9
	Penyelidikan lebih lanjut, mungkin diperlukan perubahan	2	4	11	12
	Penyelidikan lebih lanjut, segera diubah	2	2	8	13
	Menyelidiki dan menerapkan perubahan	0	4	3	7
Total		5	15	39	41
P- Value		0,390			

Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan hasil yaitu keterkaitan antara posisi dan keluhan nyeri sebagai berikut posisi postur yang dapat diterima dengan keluhan nyeri yaitu, tidak nyeri ada 1 reponden, nyeri ringan ada 5 responden, nyeri sedang ada 17 responden, dan nyeri berat ada 9, jadi totalnya sebesar 32 reponden. Berikutnya ada penyelidikan lebih lanjut, mungkin diperlukan perubahan dengan keluhan nyeri yaitu, tidak nyeri ada 2 responden, nyeri ringan ada 4 responden, nyeri sedang ada 11 responden, dan nyeri berat ada 12 responden, jadi totalnya sebesar 29 responden. Selanjutnya ada Penyelidikan lebih lanjut, segera diubah dengan keluhan nyeri yaitu, tidak nyeri ada 2 responden, nyeri ringan ada 2 responden, nyeri sedang 8 responden, dan nyeri berat 13 responden, jadi totalnya sebesar 25 responden. Berikutnya ada Menyelidiki dan menerapkan perubahan dengan keluhan nyeri yaitu, tidak ada nyeri ada 0 responden, nyeri ringan ada 4 responden, nyeri sedang ada 3 responden, dan nyeri berat ada 7 responden, sehingga totalnya sebesar 14 responden.

Dengan menggunakan uji diatas didapatkan hasil sebagai berikut yaitu P-Value sebesar 0,390 yang mana P- Value lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak adanya hubungan antara posisi terhadap keluhan nyeri.

Tabel 4 6 Posisi terhadap Kejadian

		Kejadian		Total
		Tidak	Ya	
Posisi	Postur yang dapat diterima	7	25	32
	Penyelidikan lebih lanjut, mungkin diperlukan perubahan	6	23	29
	Penyelidikan lebih lanjut, segera diubah	4	21	25
	Menyelidiki dan menerapkan perubahan	3	11	14
Total		20	80	100
<i>P- Value</i>		0,951		

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilihat yaitu keterkaitan antara posisi dengan kejadian dengan hasil sebagai berikut posisi Postur yang dapat diterima dengan kejadian yaitu (tidak) kejadian ada 7 responden dan (ya) kejadian 25 responden, jadi totalnya ada 32 responden. Berikutnya ada posisi Penyelidikan lebih lanjut, mungkin diperlukan perubahan dengan kejadian yaitu (tidak) kejadian ada 6 responden dan (ya) kejadian ada 23 responden, dengan jumlah total sebesar 29 responden. Berikutnya ada posisi Penyelidikan lebih lanjut, segera diubah dengan kejadian yaitu (tidak) kejadian ada 4 responden dan (ya) kejadian ada 21 responden, jadi jumlah total sebesar 25 responden. Selanjutnya ada posisi Menyelidiki dan menerapkan perubahan dengan kejadian yaitu (tidak) kejadian ada 3 responden dan (ya) kejadian ada 11 reponden, jadi jumlah total sebesar 14 responden.

Dengan menggunakan uji diatas didapatkan hasil sebagai berikut yaitu P-Value sebesar 0,951 yang mana P- Value lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak adanya hubungan antara posisi terhadap kejadian.

PEMBAHASAN

a. Hubungan Durasi Dengan Keluhan Neck Pain Di RW.04 Cimanggu Bharata

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa didapatkan hasil durasi dengan terdapatnya tingkat nyeri atau neck pain yang dialami responden yaitu durasi <4 jam dengan total yang paling banyak yaitu 59 responden dengan tingkat nyeri atau nek pain yang dirasakan adalah nyeri ringan. Hal ini berkaitan dengan penelitian (Wati et al., 2023) bahwa hasil penelitiannya terdapat nick pain yaitu, tidak nyeri ada 0 responden, sedikit nyeri ada 4 respoden, nyeri ada 7 responden, nyeri lumayan parah ada 9 responden, nyeri parah ada 0 responden, dan nyeri sangat parah ada 0 responden. Untuk rasa neck pain yang di alami setiap orang akan mengalami nyeri yang berbeda – beda tergantung dari cara mengatasinya atau cara mentoleransi nyeri yang di rasakan terhadap diri masing – masing.

Lalu pada penelitian (Lai et al., 2023) bahwa nilai frekuensi durasi bermain game online terhadap keluhan Neck Pain adalah durasi rendah ada 0 responden atau 0%, durasi sedang ada 4 responden atau 2,2%, dan durasi tinggi 175 responden atau 97,8%. Berdasarkan hasil diatas maka didapatkan durasi tinggi dengan angka presentasi yang paling banyak mengalami nick pain dengan berjumlah 175 responden.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti berasumsi bahwa mayoritas responden dengan durasi yang mengalami neck pain adalah dengan nyeri sedang. Nick Pain atau nyeri leher adalah nyeri yang dirasakan seperti rasa tidak nyama di ssekitar leher dan sering kali di keluhkan. Klasifikasi nyeri leher berdasarkan penyebabnya terbagi menjadi dua yaitu nyeri leher spesifik dan non- spesifik. Nyeri leher non- spesifik timbul akibat postur yang buruk sat bekerja.

b. Hubungan Durasi Dengan Kejadian Neck pain Di RW.04 Cimanggu Bharata

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukan bahwa mean atau rata – rata durasi terhadap kejadian pada warga RW.04 Cimanggu Bharata adalah durasi <4 jam yaitu ada (tidak) kejadian ada 11 responden dan (ya) kejadian ada 48 responden. Hal ini berkaitan dengan penelitian (Situmorang et al., 2020) bahwa penelitiannya terdapat adanya kejadian nack pain ada <4 jam ada 22 responden dan tidak ada kejadian ada 11 responden.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti berasumsi bahwa mayoritas responden dengan durasi yang mengalami kejadian neck pain adalah dengan durasi <4 jam dengan (ya) kejadian.

c. Hubungan Posisi Dengan Keluhan Neck Pain Di RW.04 Cimanggu Bharata

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka didapatkan hasil yang menunjukan bahwa hasil posisi dengan keluhan nyeri neck pain terbanyak terdapat pada posisi dengan postur yang dapat diterima dengan total sebanyak 32 responden dengan mengalami nyeri sedang yang banyak dialami responden. Hal ini berkaitan dengan penelitian (Lai et al., 2023) bahwa hasil penelitian yang terdapat posisi dengan tingkat nyeri sebagai berikut resiko rendah yaitu tidak nyeri 0 responden, nyeri ringan ada 0 responden, nyeri sedang ada 0 responden, dan nyeri berat ada 0 responden. Berikut ada risiko sedang dengan tingkat nyeri sebagai berikut, tidak nyeri ada 28 responden, nyeri ringan ada 73 responden, nyeri sedang ada 55 responden, nyeri berat ada 7 responden. Risiko tinggi dengan tingkat nyeri sebagai berikut yaitu tidak nyeri 0 responden, nyeri ringan ada 8 responden, nyeri sedang ada 4 responden, dan nyeri berat ada 0 responden. Posisi risiko sangat tinggi dengan tingkat nyeri sebagai berikut tidak nyeri ada 1 responden, nyeri ringan ada 1 responden, nyeri sedang 0 responden, dan nyeri berat ada 0 responden.

Lalu pada penelitian (Arthamevia, 2022) bahwa hasil penelitiannya terdapat responden dengan posisi bermain game online yaitu posisi tegak ada 11 responden, posisi membungkuk ada 25 responden, posisi menyandar ada 34 responden, posisi miring dan berputar ada 80 responden.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti berasumsi bahwa mayoritas responden dengan posisi bermain game online terhadap tingkat nyeri leher atau neck pain adalah dengan posisi postur yang dapat diterima. Nyeri leher disebabkan oleh adanya gerakan yang sama secara berulang yang dapat mengakibatkan berkurangnya penggunaan otot pada tubuh bagian atas. Hal ini dapat mengakibatkan kelelahan otot, mempengaruhi postur, kecepatan otot, kinerja otot, kinerja otot, dan kemampuan untuk latihan gerakan berulang. Tanda dan gejala nyeri leher, kelelahan, kekakuan, kelemahan, mati rasa, dan kesemutan semuanya digambarkan sebagai gejala.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan diidentifikasi bahwa hubungan posisi bermain game dengan tingkat nyeri tidak terdapat hubungan yang signifikan, jadi posisi bermain game tidak ada korelasi dengan tingkat nyeri. Sedangkan untuk hubungan durasi bermain game dengan tingkat nyeri tidak terdapat hubungan yang signifikan, jadi durasi bermain game tidak ada korelasi dengan tingkat nyeri (Neck pain).

d. Hubungan Posisi Dengan Kejadian Neck pain Di RW.04 Cimanggu Bharata

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa mean atau rata – rata posisi terhadap kejadian neck pain atau nyeri leher pada warga RW.04 Cimanggu Bharata adalah posisi dengan postur yang dapat diterima dengan (tidak) kejadian ada 7 responden dan (ya) kejadian ada 25 responden.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti berasumsi bahwa mayoritas responden dengan posisi yang mengalami kejadian nyeri leher atau neck pain adalah (ya) kejadian.

Dari permasalahan yang terjadi didapati tingkat nyeri yang disebabkan oleh beberapa penyebab yang mengakibatkan tingkat nyeri, berikut ada beberapa hal yang mempengaruhi terjadinya nyeri Neck Pain yaitu dengan adanya beban kerja yang berat sehingga mengakibatkan terjadinya nyeri. Neck Pain juga dapat terjadi akibat posisi tubuh kita tidak benar atau nyaman sehingga nyeri bisa saja langsung kita rasakan. Selain itu Neck Pain juga dapat terjadi apabila durasi dari pekerjaan kita lebih lama (durasi saat bermain game).

Neck Pain dapat disebabkan juga dengan adanya durasi bermain game yang lama sehingga Neck pain dapat terjadinya nyeri pada bagian leher, adapun juga dengan posisi bermain game yang sembarang dapat menyebabkan terjadinya Neck Pain. Pada penelitian ini didapati hasil bahwa belum tentu dengan adanya posisi yang sembarang serta durasi bermain game yang berlebihan dapat mengakibatkan terjadinya Neck Pain, namun hal tersebut dapat juga terjadi apabila terus – menerus dilakukan sehingga mengakibatkan terjadinya nyeri pada leher atau Neck Pain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian diatas didapati kesimpulan yaitu, sebagai berikut :

1. Kategori jenis kelamin responden dalam penelitian ini yaitu Laki – Laki dan Perempuan , Laki – Laki sebanyak 60 responden dengan 54,4% dan untuk jenis kelamin sampel perempuan sebanyak 40 responden dengan 39,6%.
Usia sampel berdasarkan kategori yaitu Remaja (15 – 25 Tahun) dan dewasa (26 – 45 Tahun) adalah sebagai berikut, usia remaja (15 – 25 Tahun) sebanyak 68 Responden dan untuk usia dewasa (26 – 45 Tahun) sebanyak 32 responden.
2. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa terdapat mayoritas responden dengan posisi bermain game online terhadap tangan nyeri leher atau neck pain adalah dengan posisi postur yang dapat diterima.
3. Berdasarkan studi pendahuluan di atas terdapat rata-rata masyarakat bermain game online >4jam dan merasa nyeri leher setelah lama bermain game.
4. Dari hasil penelitian di atas tidak terdapat hubungan durasi bermain game dan posisi bermain game dengan terjadinya Neck Pain, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya korelasi antara durasi bermain game dan posisi bermain game dengan terjadinya Neck Pain.

Saran

Dari hasil penelitian di atas, peneliti berharap bahwa hasil penelitian dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan serta cara dalam mencegah terjadinya Neck Pain, dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih mendalami lagi penelitian yang akan diteliti.

DAFTAR REFERENSI

- Adiputra, I. M. S., Oktaviani, N. W. T. N. P. W., Hulu, S. A. M. V. T., Budiastutik, I., Ramdany, A. F. R., Fitriani, R. J., Rahmiati, P. O. A. T. B. F., Susilawaty, S. A. L. A., Sianturi, E., & Suryana. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Arthamevia, S. M. (2022). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Smartphone Dan Keluhan Nyeri Leher Pada Tim E-Sport Mobile Legend. *Jurnal Fisioterapi Terapan Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.7454/jfti.v1i2.1037>
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Juniarto, A., Apriliyani, I., & Rahmawati, A. N. (2021). Gambaran kecanduan game

- online dilihat dari durasi lama bermain pada remaja di SMP Negeri 2 Randudongkal. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 840–844.
- Lai, G. H., Gita, D. K. R., Lidesna, A., Amat, S., Setiawan, I. M. B., & Sasputra, I. N. (2023). The Correlation of Duration and Position Smartphone Usage Towards Neck Pain on Medical Student at Universitas of Nusa Cendana Medical Rehabilitation Departement Faculty of Medicine , Universitas Nusa Cendana Biochemistry Departement Faculty of Medicine ,. *Cendana Medical Journal (CMJ)*, 11(2), 207–218.
- Monding, F. F., Kawatu, P. A. T., & Kalesaran, A. F. C. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keluhan Neck Pain Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi. *Kesmas*, 9(6), 122–130.
- Nadhifah, N., Udijono, A., Wuryanto, M. A., & Saraswati, L. D. (2021). GAMBARAN KEJADIAN NYERI LEHER PADA PENGGUNA SMARTPHONE (Studi Di Pulau Jawa 2020). *Jurnal Kesehatan Masyarakat (Undip)*, 9(4), 548–554. <https://doi.org/10.14710/jkm.v9i4.30516>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurhidayanti, O., Hartati, E., & Handayani, P. A. (2021). Pengaruh Mckenzie Cervical Exercise terhadap Nyeri Leher Pekerja Home Industry Tahu. *Holistic Nursing and Health Science*, 4(1), 34–43. <https://doi.org/10.14710/hnhs.4.1.2021.34-43>
- Rahmawati, F. (2020). Hubungan durasi dan posisi penggunaan smartphone dengan nyeri leher pada mahasiswa fisioterapi universitas muhammadiyah surakarta. *Universitas Muhammadiyah Surakarta, SURAKARTA*.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136–158.
- Setyawan, D. A. (2020). *Buku Ajar Statistika Kesehatan: Analisis Bivariat pada Hipotesis Penelitian*. Tahta Media Group.
- Situmorang, C. K., Widjasena, B., & Wahyuni, I. (2020). Hubungan Antara Durasi Dan Postur Tubuh Penggunaan Komputer Terhadap Keluhan Neck Pain Pada Tenaga Kependidikan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(5), 672–678.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*.
- Sursyanita, R. (2023). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN SMARTPHONE SAAT BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP RISIKO TERJADINYA NECK PAIN PADA REMAJA PLAYER GAME ONLINE SPACECOFFE TARAKAN. *Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Wati, S. L., Endaryanto, A. H., Sartoyo, S., & Kusuma, W. T. (2023). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Resiko Terjadinya Neck Pain Pada Generasi Milenial Di Perumahan Magersari Indah Mojokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 8(1), 20–25. <https://doi.org/10.30651/jkm.v8i1.16128>
- Yustianti, Y. T., & Pusparini, P. (2019). Hubungan intensitas pemakaian gawai dengan neck pain pada usia 15-20 tahun. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 2(2), 71–76. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2019.v2.71-7>