

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi Milenial terdiri dari individu-individu yang lahir ditahun 1980 sampai 2000. Ketika generasi millennial beranjak dewasa, perkembangan teknologi yang merambah kehidupan sehari-hari menjadi tahapan yang krusial (Naldo, 2018). Dengan kemajuan teknologi saat ini, ada berbagai instrumen canggih yang tersedia. Salah satunya adalah alat komunikasi yang sering disebut dengan *smartphone* atau telepon pintar. *Smartphone* yang merambah masyarakat dan sudah menjadi kebutuhan, memiliki manfaat dengan kecerdasannya dan mampu memanjakan penggunanya dengan teknologi yang semakin kompleks dan berkembang. Akibatnya, banyak orang menggunakan *smartphone* saat ini. *Smartphone* digunakan oleh hampir semua lapisan masyarakat, dari golongan berpenghasilan rendah hingga golongan berpenghasilan tinggi, orang dewasa dan anak-anak dibawah pengawasan orang tua (Shevia Ningsih, 2020).

Smartphone memiliki kemampuan untuk memanjakan pelanggannya. Menggunakan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan sejumlah

masalah kesehatan, termasuk ketidaknyamanan leher. Ketidaknyamanan pada leher merupakan gejala yang dirasakan pada bagian belakang leher yang dapat dipicu oleh penggunaan *smartphone* secara berlebihan (Rotua Suriyany, 2020).

Dalam beberapa tahun terakhir, prevalensi ketidaknyamanan leher telah meningkat menjadi 26 persen, terutama di kalangan remaja, sebagai akibat dari posisi/postur tubuh yang salah dalam jangka panjang selama aktivitas kerja atau rekreasi (Faldano, 2020). Penyebab ketidaknyamanan leher antara lain jenis kelamin, usia, postur/sikap, durasi/durasi, stres, gerakan statis/diam, dan kecanduan game online. Ada 47,85 persen wanita dan 64,45 persen pria menderita kecanduan *game online*, dengan 19,25 persen wanita dan 25,3 persen pria mencoba berhenti tetapi gagal (Paul, 2020). Bermain *game online* dapat menyebabkan leher tidak nyaman dengan menundukkan kepala ke layar *game*, yang menyebabkan leher melentur dan menekuk (Firdiansyah, 2019).

Temuan terdahulu yang relevan dengan kajian studi ini dilaksanakan oleh Nida Nadhifah dkk pada tahun 2020 berjudul "Gambaran Kejadian Nyeri Leher Pada Pengguna *Smartphone*" yang hasilnya didapatkan kejadian nyeri leher lebih banyak pada perempuan kelompok usia kurang dari 30 tahun dengan penggunaan *smartphone* lebih dari 7 jam/hari. Penelitian oleh Nurhikmah dkk pada tahun 2021 dengan judul "Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Nyeri Leher Pada Mahasiswa di Masa Pandemi *Covid-19*" yang

hasilnya di dapatkan bahwasanyapenggunaan perangkat dalam waktu lama tidak meningkatkan insiden ketidaknyamanan leher. Hasil penelitian tahun 2020 oleh Faldano dkk berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keluhan Nyeri Leher pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi” menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dari kecanduan game online terhadap nyeri leher bagi mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi yang mana makin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain video *game* maka semakin besar kejadian nyeri leher. Semakin besar tingkat kecanduan game online responden, semakin besar peluang mereka untuk mengalami ketidaknyamanan leher.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian ini memiliki kontribusi melakukan penelitian secara langsung pada responden tanpa menggunakan *google form* seperti yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan keterbaruan hasil penelitian, dimana pada hasil penelitian sebelumnya tidak menuliskan bagaimana mengukur skala nyeri pada responden yang diteliti, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan.

Menurut latar belakang banyaknya orang tua para generasi milenial dengan kisaranberusia 13-18 tahun yang melakukan permainangame *online* di perumahan Magersari Indah mengeluhkan putra – putri mereka mengalami *neck pain*, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai ”Hubungan Durasi

Bermain *Game Online* Dengan Resiko Terjadinya *Neck Pain* Pada Generasi Milenial di Perumahan Magersari Indah Mojokerto”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Hubungan Durasi Bermain *Game Online* Dengan Resiko Terjadinya *Neck Pain* Pada Generasi Milenial di Perumahan Magersari Indah Mojokerto.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Kajian studi ini dilaksanakan agar mampu mengetahui hubungan durasi bermain *game online* dengan resiko terjadinya *neck pain* bagigenerasi milenial di Perumahan Magersari Indah Mojokerto.

1.3.2. Tujuan Khusus

- a) Berupaya menilai hubungan lamanya bermain *game online* selama 10 jam / bulan atau 20menit / hari kategori ringan terhadap resiko terjadinya *neck pain* pada generasi milenial dengan rentang usia 13-18 tahun.
- b) Untuk mengetahui hubungan durasi bermain *game online* selama 11 jam – 40 jam / bulan atau 80 menit / hari kategori sedang

terhadap resiko terjadinya *neck pain* pada generasi milenial dengan rentang usia 13-18 tahun.

- c) Menilai hubungan lamanya bermain *game online* selama lebih dari 40 jam / bulan atau 80 menit / hari kategori tinggi terhadap resiko terjadinya *neck pain* pada generasi milenial dengan rentang usia 13-18 tahun.
- d) Menganalisa hubungan durasi bermain *game online* selama 10 jam / bulan atau 20 menit / hari kategori ringan, 11 jam – 40 jam / bulan atau 80 menit / hari kategori sedang, lebih dari 40 jam / bulan atau 80 menit / hari kategori tinggi dengan resiko terjadinya *neck pain* pada generasi milenial dengan rentang usia 13-18 tahun.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Bagi Akademik : Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman penelitian terkait bagaimana hubungan lamanya bermain *game online* dengan resiko terjadinya *neck pain* bagi remaja usia 13-18 tahun di Perumahan Magersari Indah Mojokerto.
- 1.4.2 Bagi Praktisi : Selaku sumber informasi kepada praktisi fisioterapis maupun tenaga kesehatan lain tentang hubungan lamanya bermain *game online* dengan resiko terjadinya *neck pain* bagi remaja usia 13-18 tahun di Perumahan Magersari Indah Mojokerto.

1.4.3 Bagi Masyarakat : Selaku sumber informasi bagi pembaca mengenai hubungan lamanya bermain *game online* dengan risiko terjadinya *neck pain* bagi remaja usia 13-18 tahun di Perumahan Magersari Indah Kota Mojokerto

1.5 Hasil-hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 : Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Nama Penelitian	Tahun dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Desain Penelitian	Hasil dan Perbedaan
1.	Hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan keluhan <i>neck pain</i> pada mahasiswa fakultas kesehatan masyarakat Universitas Samratulangi	Faldo.F.M onding, Paul A.T Kawat, Angela F.C Kalesaran	2020 Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Samratulangi	Variabel bebas : kecanduan <i>game online</i> Variabel terikat : <i>neck pain</i>	<i>Cross sectional study</i>	Terletak pada variabel bebas pada penelitian terdahulu menggunakan variabel kecanduan <i>game online</i> serta ivariabel terikat : keluhan <i>neck pain</i> pada mahasiswa

2.	Durasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap nyeri leher pada mahasiswa di masa pandemi <i> covid 19</i>	Nurhikmah, Nurwahida Puspita sari	2021 fakultas ilmu kesehatan universitas aisyah yogyakarta	Variabel bebas durasi penggunaan <i>gadget</i> Variabel terikat: nyeri leher	<i>Cross sectional</i>	terletak pada variabel bebas pada penelitian terdahulu menggunakan variabel durasi penggunaan <i>gadget</i> dan variabel bebas : nyeri leher pada mahasiswa
3.	Gambaran kejadian nyeri leher pada pengguna <i>smartphone</i>	Nida Nadhifah, Ari Udijono, Moh, Arie Wurjanyo, Lintang Dian Saraswati	2021 di pulau Jawa	Variabel bebas : pengguna <i>smartphone</i> Variabel terikat : <i>neck pain</i>	<i>Cross sectional</i>	Terletak pada variabel bebas pada penelitian terdahulu menggunakan variabel : pada pengguna <i>smartphone</i> sedangkan penelitian saat ini menggunakan variabel bebas durasi bermain <i>game online</i>