

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN FAKULTAS KEPERAWATAN
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
Penelitian, 25 Februari 2025**

Annisa Triwahyuni

**Hubungan Durasi Bermain *Game Online* di PC dengan Neck Pain pada
Remaja di Warnet White Wolf Gaming Arena Pekanbaru**

Xiii + 31 Halaman + 7 Tabel + 1 Skema + 8 Lampiran

ABSTRAK

Neck pain merupakan salah satu gangguan muskuloskeletal yang banyak dilaporkan secara global dengan angka kejadian yang cukup tinggi. Di Indonesia, prevalensi neck pain mencapai 46,5%, dengan gejala nyeri yang sering berulang. Salah satu faktor risiko yang berkontribusi terhadap neck pain adalah durasi bermain game online yang berlebihan. Studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih banyak dialami oleh pria (64,45%) dibandingkan wanita (47,85%), dengan sebagian besar pemain menghabiskan waktu yang signifikan di depan layar (Laeto, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi bermain game online di PC dengan tingkat neck pain pada remaja di Warnet White Wolf Gaming Arena Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain cross-sectional. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari tiga bagian: data demografi, Neck Pain Disability Index (NPDI) untuk mengukur tingkat nyeri leher, dan analisis bivariat untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel. Teknik analisis data menggunakan uji Spearman's rho untuk menentukan korelasi antara durasi bermain dan tingkat neck pain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden (54,3%) bermain game selama 1-5 jam per hari. Tingkat neck pain yang paling banyak dialami adalah kategori ringan (78,8%). Uji Spearman's rho menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,565 ($p < 0,001$), yang mengindikasikan hubungan positif dengan kekuatan sedang antara durasi bermain game dan tingkat neck pain. Penelitian ini menegaskan bahwa semakin lama durasi bermain game, semakin tinggi risiko mengalami neck pain. Oleh karena itu, diperlukan strategi pencegahan melalui edukasi postur tubuh yang benar serta pembatasan waktu bermain guna mengurangi risiko gangguan muskuloskeletal pada remaja.

Kata Kunci: Neck pain; durasi bermain game; game online; remaja
Daftar Bacaan : 26(2016-2024)

**BACHELOR OF NURSING PROGRAM, FACULTY OF NURSING
PAYUNG NEGERI INSTITUTE OF HEALTH SCIENCE
Research, 25 Februari 2025**

Annisa Triwahyuni

**The Relationship Between Online Gaming Duration on PC and Neck Pain
Among Adolescents at Warnet White Wolf Gaming Arena, Pekanbaru**

Xiii + 31 pages + 7 tables + 1 schemes + 8 appendixes

ABSTRACT

Neck pain is one of the most frequently reported musculoskeletal disorders globally, with a relatively high incidence rate. In Indonesia, the prevalence of neck pain reaches 46.5%, with recurring episodes of pain. One of the risk factors contributing to neck pain is excessive online gaming duration. Studies show that online gaming addiction is more common in males (64.45%) than females (47.85%), with most players spending significant time in front of screens (Laeto, 2020). This study aims to analyze the relationship between online gaming duration on PC and the level of neck pain among adolescents at Warnet White Wolf Gaming Arena, Pekanbaru. The research employs a quantitative method with a cross-sectional design. Data collection was conducted using a questionnaire consisting of three sections: demographic data, the Neck Pain Disability Index (NPDI) to measure neck pain levels, and bivariate analysis to examine the relationship between the two variables. Data analysis was performed using Spearman's rho test to determine the correlation between gaming duration and neck pain levels. The study results indicate that the majority of respondents (54.3%) play online games for 1-5 hours per day. The most common level of neck pain experienced was mild (78.8%). The Spearman's rho test showed a correlation coefficient of 0.565 ($p < 0.001$), indicating a moderate positive correlation between gaming duration and neck pain levels. This study confirms that the longer the gaming duration, the higher the risk of experiencing neck pain. Therefore, preventive strategies such as posture education and time limitation are needed to reduce the risk of musculoskeletal disorders in adolescents.

Keywords: Neck pain; gaming duration; online games; adolescents.

References: 26(2016-2024)