

DAFTAR PUSTAKA

1. Syafardillah N, Riyanto A. Kejadian Carpal Tunnel Syndrome Narrative Riview Program Studi Fisioterapi S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ' Aisyiyah Yogyakarta. 2020;
2. Woo EHC, White P, Lai CWK. Effects of electronic device overuse by university students in relation to clinical status and anatomical variations of the median nerve and transverse carpal ligament. *Muscle and Nerve*. 2017;56(5):873–80.
3. Soewardi H, Anugraheni AR, Shabrina N. Analysis of Electromyography on Computer Interaction Devices to the Risk of Carpal Tunnel Syndrome. *J Comput*. 2015;10(5):347–53.
4. Haekal M. Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Terjadinya Stres , Depresi , Social Phobia , Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif [Internet]. 2017. 1–99 p. Available from: <https://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/3699/140100158.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
5. Febrina C La. Pengaruh Intensitas Bermain Game on-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilm Visi*. 2014;9(1):28–35.
6. Bara MMAB. Gambaran Kebiasaan bermain *Game online*, Pola Makan, dan Status Gizi Remaja Putra Kelurahan Sei Kera Hulu Kecamatan Medan Perjuangan [Internet]. Sumatera Utara; 2019. 21 p. Available from: <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/26583>
7. King DL, Delfabbro PH, Billieux J, Potenza MN. Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *J Behav Addict*. 2020;9(2):184–6.
8. Halim NA. Penggunaan Media Internet di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman. *Risalah*. 2015;26(3):132–50.
9. Kiniret RIA, Susilowati T. Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain *Game online* Rinta. *Aisyiyah Surakarta J Nurs*. 2021;2(2):9–13.
10. PUTRA M. Kebiasaan Bermain *Game online* Pada Remajadi Kecamatan Pontianak Barat Tahun 2017. 2017;1–9. Available from: [http://repository.unmuhpnk.ac.id/788/%0Ahttp://repository.unmuhpnk.ac.id/788/2/BAB I.pdf](http://repository.unmuhpnk.ac.id/788/%0Ahttp://repository.unmuhpnk.ac.id/788/2/BAB%20I.pdf)
11. Mulita HN. Pengaruh Jarak dan Durasi Penggunaan Smartphone Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Skripsi Fak Kedokt Univ Muhammadiyah Palembang. 2020;

12. Benaziria B. Pengembangkan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupiis J Pendidik Ilmu-Ilmu Sos.* 2018;10(1):11.
13. Yandri H, Juliawati D. Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Membolos Siswa. *Konselor.* 2017;6(2):61.
14. Zaelani AF, Setiawati OR, Lestari SMP. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Dengan Depresi Pada Siswa SMP. *J Psikol Malahayati.* 2019;1(2):35–41.
15. Panggabean RI, Pujiastuti RAD. Perbandingan antara Penggunaan Tas Ransel dan Tas Sandang dengan Kejadian Nyeri Leher pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Angkatan 2016-2018. *Scr SCORE Sci Med J.* 2021;3(1):23–33.
16. Farhan FS. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Carpal Tunnel Syndrome pada Pengendara Ojek. *J Manaj Kesehat Yayasan RSDr Soetomo.* 2018;4(2):123.
17. Viguria V. Hubungan Beban Kerja Terhadap Faktor Risiko Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Penjahit Di Kota Malang. *UMM intitutional Repos.* 2018;20.
18. Rm Y, Sitompul B. Resiko jenis pekerjaan dengan kejadian Carpal Tunnel Syndrome (CTS). 2019;5.
19. Dengah HM. Intensitas Penggunaan Internet Dengan Gejala Sindrom Terowongan Karpal. *Nutr J.* 2020;4(2):8.
20. Lazuardi AI, Ma I, Hartanti RI, Kalimantan J. Determinan Gejala Carpal Tunnel Syndrome (CTS) pada Pekerja Pemecah Batu (Studi pada Pekerja Pemecah Batu di Kecamatan Sumbersari dan Sukowono Kabupaten Jember) Determinants of Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Symptoms on Rock-Breaking Workers (Study o. *UNEJ Press.* 2016;
21. A. Mozes. “Is Your Smartphone Giving You Carpal Tunnel?” [Internet]. 2017. Available from: <https://www.webmd.com/pain-management/carpal-tunnel/news/20170623/is-your-smartphone-giving-you-carpal-tunnel>
22. KOUYOUMDJIAN JA *et al.* Body mass index and carpal tunnel syndrome [Internet]. 2000. (Arquivos de Neuro-Psiquiatria). Available from: <https://www.scielo.br/j/anp/a/QkSQnJpRXxgqSznn9WQZsnF/?lang=en#MoldalArticles>
23. Perdossi. Panduan Praktik Klinis Neurologi. Perdossi. 2016;154–6.
24. Sabila CI. Karakteristik Individu dan Faktor Pekerjaan dengan Keluhan Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Pekerja bagian Repair Veneer (Studi di

- CV. Anugerah Alam Abadi Bondowoso) [Internet]. Skripsi. 2019. 1–118 p. Available from: <https://respository.unej.ax.id>
25. Disa RE. Ergonomi Terhadap Risiko Kejadian Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Pemain Game “Mobile Legends: Bang Bang” Di Kota Padang. 2019; Available from: <http://scholar.unand.ac.id/51702/>
 26. Shim JM. The effect of carpal tunnel changes on smartphone users. *J Phys Ther Sci*. 2012;24(12):1251–3.
 27. Mandias RJ, Dengah HM. Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dengan Carpal Tunnel Syndrome. *Klabat J Nurs*. 2019;1(2):27.
 28. Al Shahrani AS, Albogami SS, Alabdali AF, Alohal SK, Almedbal HS, Aldossary GF. Does the use of electronic devices provoke the carpal tunnel syndrome (CTS) symptoms and functional impairment? A cross-sectional study. *Egypt Rheumatol* [Internet]. 2019;41(4):313–7. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.ejr.2019.03.001>
 29. Putra H, Ratnawati D. Hubungan Perilaku Bermain *Game online* dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Fak Ilmu Kesehatan, Univ Pembang Nas Veteran Jakarta* [Internet]. 2020;2(1):1–12. Available from: <https://ijhd.upnvj.ac.id/index.php/ijhd/article/view/34>
 30. Wardani A. Hubungan Penggunaan Smart Phone Terhadap Timbulnya Gejala Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Mahasiswa Universitas Brawijaya Kediri [Internet]. Universitas Brawijaya; 2015. Available from: <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/125204>
 31. Oka Adhitya K. Faktor-faktor yang berhubungan dengan carpal tunnel syndrome akibat penggunaan laptop pada Mahasiswa Reguler FKM UI Tahun 2008 [Internet]. Universitas Indonesia; 2008. Available from: <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20339931&lokasi=lokal>
 32. Ali KM, Sathiyasekaran BWC. Computer professionals and carpal tunnel syndrome (cts). *Int J Occup Saf Ergon*. 2006;12(3):319–25.
 33. Taftazani M. HUBUNGAN INTERNET GAMING DISORDER DENGAN KEJADIAN CARPAL TUNNEL SYNDROME PADA REMAJA SMP DI YOGYAKARTA [Internet]. Universitas Gajah Mada; 2020. Available from: <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
 34. Gentile, D. A., Choo, H., Liao, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*. 2011;127(2):319–329
 35. Jaya, E. S. WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana Gamer Indonesia Bisa Sembuh? [Internet]. Jakarta; 2018. Available from: <http://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan->

game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-sembuh-99029.

36. Nuhan, M. Y. G. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2016;6(5):494–501.
37. Nurazmi, A., Elita, V., dan Dewi, N. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi pada Remaja. *JOM FKp*. 2018;5(2).
38. Masya, H. dan Candra, D.A. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2016;3(2):103-118
39. Anuryatin, PAS. Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal BK UNESA*. 2015;6(2):1-10
40. Eskasasnanda, I Dewa Putu. Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*. 2017;9(2):191-202
41. Irawan, S. dan Siska, D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 2021;7(1):9-19
42. Permana, I Made Dian dan Tobing, D.H. Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*. 2019;6(1):139-151
43. Jiang, Q. Internet Addiction Among Young People in China: Internet Connectedness, Online Gaming, and Academic Performance Decrement. *Internet Research*. 2014;24(1):2-20.
44. Mais, F.R., Rompas, S.S.J., dan Gannika, L. Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 2020;8(2):18-27.
45. Putra, K., Sanubari, T. and Manggena, T. Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*. 2017;33(2): 146–153.
46. Cao, F. & Su, L. Internet Addiction Among Chinese Adolescents: Prevalence and Psychological Features. *Journal compilation Blackwell Publishing Ltd, Child: Care, Health and Development*. 2006;33(3):275–281.
47. Wan, S.C., & Chiou, W.B. Why are Adolescents Addicted to Online

- Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Journal of Cyber Psychology & Behavior*. 2006;9(6).
48. Pas, A. S. Perilaku Agresif pada Anak yang Memiliki Hobi Bermain Vidio Game. *Journal Psikologi*. 2007;2:22-31.
 49. Detria. Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. Naskah Publikasi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. 2013.
 50. Surbakti, K. Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*. 2017;1(1):28-38
 51. Setiawan, M., Winaya, N. and Muliarta, M. Hubungan Posisi Pergelangan Tangan Saat Mengetik Terhadap Risiko Terjadinya Carpal Tunnel Syndrome (CTS) pada Karyawan PT.X. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*. 2018;5(3):40–43
 52. Pramandani, Ni Luh Made Susanthi dan Wirawan, I Made Ady. Faktor Risiko Carpal Tunnel Syndrome pada Siswa Sekolah Menengah Atas Pemain Game Online di Kota Denpasar. *Arc. Com. Health*. 2021;8(1):91-108
 53. Sanjaya, F.F. Hubungan Durasi Bermain Gitar Dengan Risiko Carpal Tunnel Syndrome. Naskah Publikasi. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2016.
 54. Farhan, F. S dan Kamrasyid, A.A. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Timbulnya Carpal Tunnel Syndrome pada Pengendara Ojek. *Jurnal Manajemen Kesehatan*. 2018;4(2):123-133
 55. Putra, H.R. dan Ratnawati, D. Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome pada Remaja. *Indonesian Jurnal of Health Development*. 2020;2(1):1-12
 56. Puspongoro. Bahaya CTS Intai Maniak Gadget Akibatkan Tangan Mati Rasa [Internet]. 2014. Available from: <http://www.google.com/amp/batam.tribunnews.com/amp/2014/05/17/bahay-acts-intai-maniak-gadget-akibatkan-tangan-mati-rasa?espv=1>.
 57. Spahn G, Wollny J, Hartmann B, Schiele R, Hofmann GO. Metaanalysis for the Evaluation of Risk Factors for Carpal Tunnel Syndrome (CTS) Part II. Occupational Risk Factors. *Zeitschrift Für Orthopädie Und Unfallchirurgie*. 2012;150(5):516-24.
 58. ZAHER, Ashraf, *et al*. Severity scoring of carpal tunnel syndrome symptoms among medical students at King Faisal University, Al-Ahsa, Saudi Arabia. 2021 *International Journal of Medicine in Developing Countries*

59. OCTAVIANA, Fitri, *et al.* Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Sindrom Terowongan Karpal Boston Versi Bahasa Indonesia. *eJournal Kedokteran Indonesia*, 2022, 10.1: 18-25.
60. DANANJAYA, Sulung Adi, *et al.* HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA KELAS 12 SMA 1 GERUNG TAHUN 2019. *Nusantara Hasana Journal*, 2022, 2.4: 187-195.
61. DAHLAN, M. Sopiudin. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Penerbit Salemba, 2011.
62. SUGIYONO, Dr. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. 2013.