

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziiz Irawan, D., Kusuma Pratiwi, K., & Korespondensi, P. (2018). Pengaruh Keergonomisan Stasiun Komputer Game Net Pada Risiko Gangguan Otot-Rangka. In *Jurnal Teknik Industri* (Vol. 13, Issue 2).
- Akbar, J., Fatimah, N., & Kasim, B. I. (2021). Perbandingan Pemeriksaan Antara Kuesioner Bctq Dengan Enmg Terhadap Kecepatan Hantar Saraf Pasien Carpal Tunnel Syndrome. *Sriwijaya Journal Of Medicine*, 4(1), 30–37. <https://doi.org/10.32539/Sjm.V4i1.137>
- Al-Taujih, J., Novia Marta, R., & Mardison, S. (2022). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Anak*. 8(1), 66–76. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/>
- Amirjani, N., Ashworth, N. L., Watt, M. J., Gordon, T., & Chan, K. M. (2009). Corticosteroid Iontophoresis To Treat Carpal Tunnel Syndrome: A Double-Blind Randomized Controlled Trial. *Muscle & Nerve*, 39(5), 627–633. <https://doi.org/10.1002/Mus.21300>
- Ashworth, N. L., Bland, J. D. P., Chapman, K. M., Tardif, G., Albarqouni, L., & Nagendran, A. (2023). Local Corticosteroid Injection Versus Placebo For Carpal Tunnel Syndrome. *Cochrane Database Of Systematic Reviews*, 2023(2). <https://doi.org/10.1002/14651858.Cd015148>
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *E-Journal Stkip Siliwangi*, 8(1), 37–45.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii). (2024, February 7). *Apjii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii).
- Bahrudin, M. (2012). Carpal Tunnel Syndrome (Cts). *Saintika Medika*, 7(1). <https://doi.org/10.22219/Sm.V7i1.1090>
- Barcenilla, A., March, L. M., Chen, J. S., & Sambrook, P. N. (2012). Carpal Tunnel Syndrome And Its Relationship To Occupation: A Meta-Analysis. *Rheumatology*, 51(2), 250–261. <https://doi.org/10.1093/Rheumatology/Ker108>
- Barr, A. E., Barbe, M. F., & Clark, B. D. (2004). Work-Related Musculoskeletal Disorders Of The Hand And Wrist: Epidemiology, Pathophysiology, And Sensorimotor Changes. *Journal Of Orthopaedic & Sports Physical Therapy*, 34(10), 610–627. <https://doi.org/10.2519/Jospt.2004.34.10.610>

- C., P., & K., G. (2016). A Study On Carpal Tunnel Syndrome Among Diabetes Patients In Tertiary Care Hospital. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 805–807. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.Ijcmph20160908>
- D Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online: Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas Ix Smpn 40 Bandung* [Doctoral Dissertation]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dale, A. M., Harris-Adamson, C., Rempel, D., Gerr, F., Hegmann, K., Silverstein, B., Burt, S., Garg, A., Kapellusch, J., Merlino, L., Thiese, M. S., Eisen, E. A., & Evanoff, B. (2013). Prevalence And Incidence Of Carpal Tunnel Syndrome In Us Working Populations: Pooled Analysis Of Six Prospective Studies. *Scandinavian Journal Of Work, Environment & Health*, 39(5), 495–505. <https://doi.org/10.5271/Sjweh.3351>
- Djoar, R. K., & Martha, A. (2019). Pengaruh Mobilisasi Pergelangan Tangan Setelah Diberikan Ultrasound Terhadap Penurunan Nilai Nyeri Pasien Carpal Tunnel Syndrome. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal Of Nursing)*, 5(2), 152–157. <https://doi.org/10.33023/Jikep.V5i2.487>
- Dydyk, A. M., Negrete, G., Sarwan, G., & Cascella, M. (2023). *Median Nerve Injury*. Statpearls.
- Fitriani, R. N. (2012). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Dugaan Carpal*.
- Franklin, G. M., & Friedman, A. S. (2015). Work-Related Carpal Tunnel Syndrome. *Physical Medicine And Rehabilitation Clinics Of North America*, 26(3), 523–537. <https://doi.org/10.1016/J.Pmr.2015.04.003>
- Genova, A., Dix, O., Saefan, A., Thakur, M., & Hassan, A. (2020). Carpal Tunnel Syndrome: A Review Of Literature. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/Cureus.7333>
- Grehasuti, Widyana, Muliatsih, C. Y., Mulyanto, D., Rahayu, M., Kusumahastuti, E., Tsani, I., Widyaningsih, Wigati, S., Hendrisita, & Ibrahim, M. (2023). *Profil Kesehatan Banyumas Tahun 2023*.
- Heilskov-Hansen, T., Mikkelsen, S., Svendsen, S. W., Thygesen, L. C., Hansson, G.-Å., & Thomsen, J. F. (2016). Exposure–Response Relationships Between Movements And Postures Of The Wrist And Carpal Tunnel Syndrome Among Male And Female House Painters: A Retrospective Cohort Study. *Occupational And Environmental Medicine*, 73(6), 401–408. <https://doi.org/10.1136/Oemed-2015-103298>
- Ihsan, M. T. (2019). *Analisis Pengukuran Risiko Kelelahan Dan Beban Postur Tubuh Pada Operator Premolding Dengan Pendekatan Metode Jsi Dan Qec Di Pt. Mk Prima Indonesia*. Universitas Muhammadiyah Gresik.

- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal Of Playing Online First Person Shooter Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1), 133–136. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9981>
- Katz, J. N., & Simmons, B. P. (2002). Carpal Tunnel Syndrome. *New England Journal Of Medicine*, 346(23), 1807–1812. <https://doi.org/10.1056/nejmcp013018>
- Keith, M. W. M., Masear, V. M., Chung, K. M. M., Maupin, K. M., Andary, M. M. M., Amadio, P. C. M., Barth, R. W. M., Watters, W. C. I. M., Goldberg, M. J. M., Haralson, R. H. I. M., Turkelson, C. M. P., & Wies, J. L. M. (2009). Diagnosis Of Carpal Tunnel Syndrome. *Journal Of The American Academy Of Orthopaedic Surgeons*, 17(6). <http://journals.lww.com/jaas>
- Kementerian Kesehatan RI. (2019). *Riset Kesehatan Dasar 2018*.
- Ken Risky Lisay, E., Polii, H., & Doda, V. (2016). *Hubungan Durasi Kerja Dengan Keluhan Carpal Tunnel Syndrome Pada Juru Ketik Di Kecamatan Malalayang Kota Manado* (Vol. 1, Issue 2).
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., Tamás, D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic Internet Use And Problematic Online Gaming Are Not The Same: Findings From A Large Nationally Representative Adolescent Sample. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 17(12), 749–754. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475>
- Knepk (Komisi Nasional Etik Penelitian Kesehatan). (2007). *Pedoman Nasional Etika Penelitian Kesehatan*. Dep. Kes. .
- Küçükakkaş, O., & Yurdakul, O. V. (2019). The Diagnostic Value Of Clinical Examinations When Diagnosing Carpal Tunnel Syndrome Assisted By Nerve Conduction Studies. *Journal Of Clinical Neuroscience*, 61, 136–141. <https://doi.org/10.1016/j.jocn.2018.10.106>
- Kurniawan, B., Jayanti, S., Setyaningsih, Y., Kesehatan, B., & Kerja, K. (2008). Faktor Risiko Kejadian Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Wanita Pemetik Melati Di Desa Karangcengis, Purbalingga. In *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).
- Lazuardi, A. I. (2016). *Determinan Gejala Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Pekerja Pemecah Batu (Studi Pada Pekerja Pemecah Batu Di Kecamatan Sumbersari Dan Sukowono Kabupaten Jember)*.
- Lazuardi, A. I. (2016). *Determinan Gejala Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Pekerja Pemecah Batu (Studi Pada Pekerja Pemecah Batu Di Kecamatan Sumbersari Dan Sukowono Kabupaten Jember)*.
- Luckhaupt, S. E., Dahlhamer, J. M., Ward, B. W., Sweeney, M. H., Sestito, J. P., & Calvert, G. M. (2013). Prevalence And Work-Relatedness Of Carpal Tunnel Syndrome In The Working Population, United States, 2010 National Health

- Interview Survey. *American Journal Of Industrial Medicine*, 56(6), 615–624. <https://doi.org/10.1002/Ajim.22048>
- Mandias, R. J., & Dengah, H. M. (2019). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dengan Carpal Tunnel Syndrome. *Klabat Journal Of Nursing*, 1(2), 27. <https://doi.org/10.37771/Kjn.V1i2.415>
- Mujianto. (2013). *Cara Cepat Mengatasi 10 Besar Kasus Muskuloskeletal Dalam Praktik Klinik Fisioterapi*. Trans Info Media.
- Nafasa, K., Yuniarti, Nurimaba, N., Tresnasari, C., & Wagiono, C. (2019). *Artikel Penelitian Hubungan Masa Kerja Dengan Keluhan Carpal Tunnel Syndrome Pada Karyawan Pengguna Komputer Di Bank Bjb Cabang Subang*. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/jiks>
- Obiyanto, A., & Muhaimin. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumpersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 02(01).
- Octaviana, F., Putra, Y., Safri, A. Y., Wiratman, W., A. Indrawati, L., & Hakim, M. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Sindrom Terowongan Karpal Boston Versi Bahasa Indonesia. *Ejournal Kedokteran Indonesia*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.23886/Ejki.10.132.18-25>
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Warung Internet Xgc Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun. *Health Sciences Journal*, 2(2), 72–82.
- Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What Is A True Gamer? The Male Gamer Stereotype And The Marginalization Of Women In Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/S11199-016-0678-Y>
- Panduan Praktik Klinis Neurologi. (2016). *Panduan Praktik Klinis Neurologi Perhimpunan Dokter Spesialis Saraf Indonesia 2016* (M. Kurniawan, I. Suharjanti, & R. T. Pinzon, Eds.; 2016th Ed.).
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *E-Journal Keperawatan*, 2(2), 1–7.
- Pramandani, N. L. M. S., & Wirawan, I. M. A. (2021). Faktor Risiko Carpal Tunnel Syndrome Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Pemain Game Online Di Kota Denpasar. *Archive Of Community Health*, 8(1), 91–108.

- Putra, H. R., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. In *Indonesian Jurnal Of Health Development* (Vol. 2, Issue 1).
- Ramadhan, I., Purwanto, A., & Nurahman. (2020). Pengembangan Teknologi Game Indonesia Untuk Permainan “First Person Shooter (Fps) 3d Multiplayer Code To Shoot” Menggunakan Unity Network (Unet) Berbasis Mobile. *Jurnal Terknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (Jtiulm)*, 05(02), 39–48.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, 02(01).
- Saerang, D., Kembuan, M., & Karema, W. (2015). Insiden Carpal Tunnel Syndrome Berdasarkan Anamnesis Pada Karyawan Bankdi Kota Bitung Sulawesi Utara. In *Jurnal E-Clinic (Ecl)* (Vol. 3, Issue 1).
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2019). *Gambaran Online Gamer*. Universitas Diponegoro.
- Salawati, L., & Syahrul, D. (2014). Carpal Tunnel Syndrome. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 14(1).
- Sanjaya, F. F. (2016). *Hubungan Durasi Bermain Gitar Dengan Risiko Carpal Tunnel Syndrome*.
- Saraswati, S. K., Jayanti, S., & Wahyuni, I. (2021). Literature Review: Faktor Yang Mempengaruhi Kejadian Carpal Tunnel Syndrome (Cts) Pada Pekerja Di Sektor Manufaktur. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 15(1).
- Shim, J. (2012). The Effect Of Carpal Tunnel Changes On Smartphone Users. *Journal Of Physical Therapy Science*, 24(12), 1251–1253. <https://doi.org/10.1589/jpts.24.1251>
- Shiri, R., & Falah-Hassani, K. (2015). Computer Use And Carpal Tunnel Syndrome: A Meta-Analysis. *Journal Of The Neurological Sciences*, 349(1–2), 15–19. <https://doi.org/10.1016/j.jns.2014.12.037>
- Soewardi, H., Anugraheni, A. R., & Shabrina, N. (2015). Analysis Of Electromyography On Computer Interaction Devices To The Risk Of Carpal Tunnel Syndrome. *Journal Of Computers*, 10(5), 347–353. <https://doi.org/10.17706/jcp.10.5.347-353>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- Syahrin, M. A., & Ardi, Z. (2020). The Contribution Of Mobile Game Addiction To Student Academic Procrastination. *Jurnal Aplikasi Iptek Indonesia*, 4(3), 176–180. <https://doi.org/10.24036/4.34370>

- Tarwaka, B. S., & Sudiajeng L. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja Dan Produktivitas*. Uniba Press.
- Ulfa, M., Risdayani, D., & Si, M. (2017). Effect Of Addiction Online Game On Adolescent Behavior In Mabes Game Center Road Hr.Subrantas In Pekanbaru. In *Jom. Fisip* (Vol. 4, Issue 1).
- Wahyuningtyas, S., Isro'in, L., & Maghfirah, S. (2019). Hubungan Antara Perilaku Penggunaan Laptop Dengan Keluhan Musculoskeletal Disorder (Msds) Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Prosiding 1st Seminar Nasional Dan Call For Paper*, 196–206.
- Wijaya, R., Khairil, & Zulfiandry, R. (2023). Aplikasi Game First Personal Shooter (Fps) Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 179–187.
- Yee, N. (2002). *Ariadne Understanding Mmorpg Addiction*. [www.Nickyee.Comhttp://Www.Nickyee.Com/Hub/Addiction/Home.Html](http://www.nickyee.com/http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html)

