

DAFTAR PUSTAKA

1. Newzoo. 2018 Global Games Market Report. 2018
2. Kemenkom Info RI. Indografis Indikator TIK Rumah Tangga dan Individu 2016. 2016.
3. W&S Market Research. 2017. Mobile Games Trend in Indonesia 2017.
4. comScroe. The Global Mobile Report. . 2017.
5. Marlianti, D. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar [Skripsi]. Makassar : Fakultas Ilmu Kesehatan Uin Allauddin; 2015.
6. Jagga, V. Lehari, A et al. Occupation and its association with *Carpal Tunnel Syndrome*- A Review. *Journal of Exercise Science and Physiotherapy*. 2011. Vol. 7, No. 2: 68-78.
7. Desagita, F. Dias. Tujuh Alasan Mengapa Mobile Legends Jadi Game Terpopuler Saat ini[on line]. *Pikiran Rakyat*. Dari : <https://www.pikiran-rakyat.com> [3 November 2018].
8. Namwongsa, S et all. Ergonomic risk assessment of smartphone users using the Rapid Upper Limb Assessment (RULA) tool. 2018. *PLoS ONE* 13(8): e0203394. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0203394>.
9. Playstore. Game Paling Populer[aplikasi]. Play Store, [7 Januari 2019. pukul 21.54 WIB].
10. Bahrudin, M. *Carpal Tunnel Syndrome* dalam jurnal *Carpal Tunnel Syndrome* [Online]. 2011;7:78-87.
11. Hasmi. Metode Penelitian Kesehatan. Jayapura: IN MEDIA. 2016; p. 138-139.
12. WHO. Gaming Disorder. Diakses melalui <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> pada tanggal 16 Januari 2019 pukul 15.30 WIB.
13. Praja, G. Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Gelaja *Carpal Tunnel Syndrome* pada Pegawai Bagian Office di PT Pos Indonesia Cabang Padang tahun 2016. Padang: FKM Unand; 2016.
14. Rovita, N. Faktor yang Berhubungan dengan Dugaan CTS pada Operator Komputer Bagian Sekretariat di Inspektorat Jendral Kementerian Pekerjaan Umum. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah; 2012.
15. Pangestuti, A. A. Faktor yang Berhubungan dengan keluhan *Carpal Tunnel Syndrome* pada Pekerja Gerinda di PT. DOK dan Perkapalan Surabaya dalam jurnal *The Indonesian Journal of Occupational Safety and Health*[Online]. 2014;3: 14-24. Dari <http://journal.unair.ac.id>[22 Desember 2018].
16. Farhan, F. S dan Aisyah A Kamrasyid. Faktor-Faktor yang mempengaruhi timbulnya *Carpal Tunnel Syndrome* pada pengendara ojek. Dalam jurnal *Manajemen Kesehatan Yayasan RS. Dr. Soetomo* Vol.4 No.2 Oktober 2018.
17. Bur, RPY. Hubungan Faktor Pekerjaan dengan Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* pada Pekerja Bagian Produksi PT. Sumatera Tropical Spices Berseri kab. Padang Pariaman. Padang; FKM Unand: 2015.
18. Andri, S. Faktor Risiko yang Berhubungan dengan Keluhan Subyektif *Carpal Tunnel Syndrome* pada Pekerja Penggiling Cabai di Pasar Kota Padang. Padang: FKM Unand; 2016.

19. Rambe AS. Sindrom Terowongan Karpal (*Carpal Tunnel Syndrome*). Medan : USU. 2004.
20. Ramadani, MIF. Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014. Surakarta : FKI Universitas Muhammadiyah. Dari <http://eprints.ums.ac.id> [7 Februari 2019].
21. Woo, HC et all. 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 & nerve*. 56. 10.1002/mus.25697. 2017.
22. American Society Surgery for the Hand. *Carpal Tunnel Syndrome*. Diakses melalui https://www.assh.org/LinkClick.aspx?fileticket=7ToQme1rt_k%3D&portalid=1 pada tanggal 18 Februari 2019 pukul 16.30 WIB.
23. Zamborsky R. et al. A Clinical Aspects of the Carpal Tunnel Syndrom. Artikel di dalam Jurnal Ortopedia, traumatologia, rehabilitacja. DOI: 10.5604/15093492.1232629. 2017.
24. American Academy of Orthopedic Surgeon (AAOS). Clinical Practice Guideline on the Treatment of *Carpal Tunnel Syndrome* [Internet]. 2009 [cited 18 Februari 2018]. Available from: http://www.aaos.org/research/guidelines/CTS_guideline.pdf.
25. Utami, NH. Faktor Risiko Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* (CTS) Pada Pekerja Industri Rumahan Makanan Kering Bagian Pengemasan Di Kelurahan Kalumbuk Kota Padang Tahun 2017. Padang: FKM Unand; 2017. dari <http://scholar.unand.ac.id> [18 Februari 2019 Pukul 13.00 WIB].
26. Kamath dan J. Stothard. A Clinical Questionnaire for The Diagnosis of *Carpal Tunnel Syndrome*. Dalam *The Journal of Hand Surgery* Vol 28 B No 5 Oktober 2003.
27. Sugiyono. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabet. Bandung. 2017.
28. J.T. Dennerlein. The state of ergonomics for mobile computing. Dalam jurnal *Work*, vol. 52, no. 2, hal. 269-277. 10.3233/WOR-152159. 2015.
29. Berolo S, et al. Musculoskeletal symptoms among mobile hand-held device users and their relationship to device use: A preliminary study in a Canadian university population. *Appl Ergon* 2011;42(2):371-8. PubMed PMID: 20833387. Epub 2010/09/14. eng.
30. Kurniawan, B, dkk. Faktor Risiko Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* (CTS) pada Wanita Pemetik Melati di Desa Karangcengis Purbalingga. Dalam *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia* Vol 3 No. 1 Januari 2008.
31. Tarwaka. *Ergonomi Industri*. Surakarta: Harapan Press; 2010.
32. Eitivart, A.C et al. Muskuloskeletal Disorder and Pain Associated with Smartphone Use: A Systematic Review of Biomechanical Evidance. Dalam *Hong Kong Physiotherapy Journal* 10.1142/S1013702518300010 Vol. 38 No. 2 hal 1-14. 2018.
33. Nuryaningtyas, B. M., dkk. Analisis Tingkat Risiko Muskuloskeletal Disorder dengan The Rapid Upper Limbs Assessment (RULA) dan Karakteristik Individu terhadap Keluhan MSDs. Dalam jurnal *IJOSH* vol 3 no 2. 2014.
34. Notoadmodjo,S. *Metedologi Penelitian Kesehatan*. Jakarata Pusat; Rineka Cipata. 2010.
35. NIOSH. Muskulskeletal Disorder and Workplace Factors. Dalam DHHS (NIOSH) Publication No 97 B141.

36. Nisa, P.C dkk. Hubungan Gerakan Repetitif dan Lama Kerja dengan Keluhan *Carpal Tunnel Syndrome* pada Mahasiswa Teknik Arsitektur dalam Jurnal Kesehatan Masyarakat. 2015;3 (ISSN: 2356-3346). Dari :<http://ejournal-s1.undip.ac.id> [12 Januari 2019].
37. Sanjaya, F.F. Hubungan Durasi Bermain Gitar dengan Risiko *Carpal Tunnel Syndrome*.
Dari :<http://eprints.ums.ac.id/41272/20/Naska%20Publikasi.pdf> [14 Januari 2019].
38. Irdiastadi, H. Ergonomi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2016.
39. Zain, N.H.M. Severity of Symptoms Associates with *Carpal Tunnel Syndrome* based on Recall of Computer Game Playing Experiences. Dalam Journal of Theoretical and Applied Information Technology Vol 63, No 1 (ISSN: 1992-8645).
40. Jonsson P. Ericsson Mobility Report November 2018. Diakses melalui <https://www.ericsson.com/assets/local/mobilityreport/documents/2018/ericsson-mobility-report-november-2018.pdf> . pada 3 Maret 2019 pukul 14.00 WIB.
41. Kuswana, WS. Ergonomi dan K3. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
42. Kamath dan Stothard. A Clinical Questionnaire the Diagnosis of *Carpal Tunnel Syndrome*. Dalam The Journal of Hand Surgery Vol. 28 B No. 5 Oktober 2003.
43. Wardana, ER dkk. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* (CTS) pada Pekerja Unit Assembling PT X Kota Semarang Tahun 2018. Dalam Jurnal Kesehatan Masyarakat FKM UNDIP Vol. 6 No. 5 (ISSN: 2356-3346) Oktober 2018.
44. Mariana, HV dkk. Hubungan Gerakan Berulang, Postur Pergelangan Tangan, Masa Kerja dan Usia terhadap Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* pada Tukang Besi. Dalam Jurnal Kesehatan Masyarakat FKM UNDIP Vol. 6 No. 5 (ISSN: 2356-3346) Oktober 2018.
45. Michalik WJ, Wolski D, Bieńko M, Radzki RP. Life quality of patients with the carpal tunnel syndrome. Eur J Clin Exp Med. 2018;16(3):217–223. doi: 10.15584/ejcem.2018.3.7.
46. Shahrani, S. S. Albogami, A. F. Alabdali et al., Does the use of electronic devices provoke the carpal tunnel syndrome (CTS) symptoms and functional impairment? A cross-sectional study, The Egyptian Rheumatologist, <https://doi.org/10.1016/j.ejr.2019.03.001> Agustus 2019.
47. Fernandez OL, et. al. Mobile gaming and problematic smartphone use: A comparative study between Belgium and Finland. Dalam Journal of Behavioral Addictions 7 (1), pp. 88-99. 8 Januari 2018.
48. Holts, A. Smartphone unit shipments worldwide by screen size from 2018 to 2022 (in millions). Diakses melalui <https://www.statista.com/statistics/684294/global-smartphone-shipments-by-screen-size/> pada tanggal 13 September 2019.
49. Bachrudin, M. Hubungan Masa Kerja dengan Kejadian CTS pada Pekerja Pemetik Daun Teh. 2014.
50. Copolla et al. Tablet form factors and swipe gesture designs affect thumb biomechanics and performance during two-handed use. *Applied Ergonomics* 69 (2018) 40 <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2017.12.015>.
51. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung: Alfabeta; 2015.

52. Tukiran T. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta; 2014.
53. Wolska, M J, Wolski D, Bieńko M, Radzki RP. *Life quality of patients with the carpal tunnel syndrome*. Eur J Clin Exp Med. 2018;16(3):217–223. doi: 10.15584/ejcem.2018.3.7.
54. Evanoff et al. *Long term symptomatic, functional, and work outcomes of carpal tunnel syndrome among construction workers*. Am J Ind Med. 2016 May ; 59(5): 357–368. doi:10.1002/ajim.22564.
55. Humantech Inc. *Applied Ergonomic Training Manual*. Berkeley Vale. Australia : Protector and Gamble. 1995.
56. Selviyati, V. Analisis Determinan Kejadian *Carpal Tunnel Syndrome (CTS)* pada Petani Penyadap Pohon Karet di Desa Karang Manik Kecamatan Belitang II Kabupaten Oku Timur. Dalam Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat, November 2016, 7(3):198-208.

