

## ABSTRACT

Now days, the grow on technology aspect makes some changing in humans lifestyle. One of the most change happen these day is on the android base smartphone user. There is no boundaries in smartphone user, from any kind of job and ages. They use it for e-mailing, gaming, social media, and many other things, and unless they know, it can make sort of effect on our body itself.

In this case, we gain some data based on neck angle from smartphone users and the influence from head flexion smartphone users based on two parameters with 2 different level for combination, that is the position of smartphone user (sitting and standing) and Type of games (light arcade games and games that require high concentration of Action).

The results obtained from this research is bermain. Angrybird is good when sitting and standing showing the average angle of the neckline smaller than playing joyride  $ABD = 177,75 < JD = 195,375$  and  $ABB = 167,75 < JB = 174,625$ , this shows that playing angrybird makes respondents have tendency to bend, while playing the joyride suggests otherwise. Then the complaints of respondents when playing games against play posture when sitting has a relatively smaller number than the results of complaints when the respondent stand so it can be concluded for the repair of playing joyride game that represents arcade game type and relatively easy with a sitting position so that the neck will be more relaxed.

**Keywords:** *Smartphone, posture, head flexion.*

## INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah membuat banyak perubahan dalam gaya hidup masyarakat. Salah satu perubahannya adalah banyaknya penggunaan smartphone, terutama yang berbasis android untuk kehidupan sehari-hari. Para pengguna smartphone berasal dari berbagai kalangan dan umur. Penggunaannya bisa berupa browsing, e-mail, bermain game, dan sebagainya, maraknya penggunaan *Smartphone* membuat penggunanya mengalami pengaruh terhadap tubuh juga.

Dalam penelitian ini akan dilakukan Mendapatkan data sudut leher penggunaan smartphone dan pengaruh penggunaan smartphone terhadap head flexion berdasarkan dua parameter dengan 2 tingkat level berbeda sebagai kombinasi, yaitu dua parameter dengan 2 tingkat level berbeda sebagai kombinasi yaitu jenis posisi penggunaan smartphone (duduk dan berdiri) dan jenis permainan game (game arcade ringan dan game yang membutuhkan konsentrasi tinggi puzzle).

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu bermain Angrybird baik ketika duduk dan berdiri memperlihatkan sudut rata-rata lengkung leher yang lebih kecil daripada bermain joyride  $ABD=177,75 < JD=195,375$  dan  $ABB=167,75 < JB 174,625$ , hal ini menunjukkan bahwa bermain angrybird membuat responden mengalami kecenderungan untuk menunduk, sedangkan bermain joyride menunjukkan sebaliknya. Lalu keluhan responden ketika bermain game terhadap postur bermain ketika duduk memiliki angka yang relatif lebih kecil daripada hasil keluhan responden ketika berdiri sehingga dapat disimpulkan untuk perbaikan bermain game joyride yang mewakili game bertipe arcade dan relatif mudah dengan posisi duduk sehingga leher akan lebih rileks.

**Kata kunci:** *Smartphone, postur, head flexion*