

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FIKES

## Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Pemain Game Online di Warnet X Bekasi Tahun 2018

Aulia Widya

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=75565&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Kelelahan mata adalah ketegangan pada mata yang disebabkan oleh gangguan indera penglihatan dalam bekerja atau melakukan kegiatan yang memerlukan kemampuan untuk melihat dalam jangka waktu yang lama yang biasanya disertai dengan kondisi pandangan yang tidak aman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kelelahan mata dengan Faktor faktor kelelahan mata pada pengguna komputer yang di antaranya faktor individu (usia, jenis kelamin, kelainan refraksi mata, istirahat mata), faktor lingkungan kerja (tingkat pencahayaan), faktor pekerjaan (durasi penggunaan komputer, dan jarak melihat ke monitor).

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan desain studi Cross-Sectional.

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan April sampai Agustus tahun 2018, dengan jumlah sampel sebanyak 150 pemain game online dengan menggunakan metode quota sampling dari total populasi sebanyak 25.897 dan pengisian kuesioner sebagai instrumen penelitian. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji Chi-square (CI 95%).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden yang mengalami keluhan kelelahan mata sebanyak 90,7%, berjenis kelamin perempuan sebanyak 4,7%, berusia dengan risiko sebanyak 21,3%, memiliki kelainan refraksi mata sebanyak 22,7%, durasi yang tidak memenuhi standar sebanyak 78%, tidak melakukan istirahat mata sebanyak 54,7%, jarak pandang tidak memenuhi standar sebanyak 6%, dan tingkat pencahayaan tidak memenuhi standar sebanyak 22,7%.

Selanjutnya, variabel yang berhubungan dengan keluhan kelelahan mata adalah durasi penggunaan komputer (Pvalue = 0,000), dan Istirahat mata (Pvalue = 0,004). Sedangkan variabel yang tidak berhubungan dengan keluhan kelelahan mata adalah jenis kelamin (Pvalue = 0,130), usia (Pvalue = 0,499), Kelainan refraksi mata (Pvalue = 0,737), jarak pandang (Pvalue = 0,199), dan tingkat pencahayaan (Pvalue = 0,737).

Untuk itu, disarankan bagi pengelola warnet atau game centre dapat memberikan edukasi secara tidak langsung tentang bahaya bermain komputer dalam jangka waktu yang lama dengan menempelkan poster poster yang berkaitan agar dapat meminimalisir risiko terjadinya keluhan kelelahan mata, serta untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menambahkan variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.