

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *ASTHENOPIA* PADA  
PENJAHIT DI KELURAHAN CILAMAJANG KOTA TASIKMALAYA**

**KARYA TULIS ILMIAH**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III**

**Refraksi Optisi**



**Sakha Fatahillah Ramadhan  
11045122012**

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA  
TASIKMALAYA  
SEPTEMBER 2025**

## **ABSTRAK**

**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelelahan Mata Pada Penjahit Di Kelurahan Cilamajang Kota Tasikmalaya**

**Sakha Fatahillah Ramadhan**

**Program Studi D3 Refraksi Optisi**

### **Abstrak**

Kelelahan mata (*Astenopia*) merupakan keluhan umum pada penjahit, terutama akibat durasi kerja panjang dan pencahayaan buruk. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kelelahan mata pada 76 penjahit di Kelurahan Cilamajang, Kota Tasikmalaya, dengan metode deskriptif kuantitatif dan total sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan pengukuran pencahayaan. Hasil menunjukkan bahwa usia penjahit didominasi lebih dari 40 tahun (80,55%), waktu kerja lebih dari 8 jam/hari (81,25%), masa kerja lebih dari 5 tahun(83,33%), dan pencahayaan kurang dari 300 lux (82,35%) meningkatkan risiko kelelahan mata.

**Kata kunci:** Kelelahan mata, penjahit, durasi kerja, masa kerja, pencahayaan.

### **Abstract**

*Eye fatigue (asthenopia) is a common complaint among tailors, mainly due to long working hours and poor lighting. This study aims to identify factors affecting eye fatigue among 76 tailors in Cilamajang Subdistrict, Tasikmalaya City, using a descriptive quantitative method and total sampling. Data were collected through observation, interviews, and lighting measurements. Results showed that most tailors were over 40 years old (80.55%), worked more than 8 hours per day (81.25%), had more than 5 years of experience (83.33%), and worked under lighting below 300 lux (82.35%), all of which increase the risk of eye fatigue.*

**Keywords:** *Eye fatigue, tailors, working hours, work experience, lighting.*