

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. (2024). Gambaran amplitudo akomodasi pada pasien kelainan refraksi di Rumah Sakit Mata Makassar tahun 2024 (Skripsi, Universitas Megarezky).
- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Abdullah, R., & Afgani, M. W. (2023). Survey Design: Cross Sectional Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 31–39.
- Ainy, N. (2024). *Faktor yang memengaruhi kelelahan mata (astenopia) pada pengguna komputer: Literatur review*. *Jurnal Optometri Indonesia*, 4(1), 38–48.
- Alpan, A., Helisarah, D. U., Pamungkas, M., & Witjaksono, A. (2023). *Gambaran astenopia akibat penggunaan gadget pada mahasiswa tingkat akhir D3 Keperawatan STIKes Dharma Husada*. STIKes Dharma Husada.
- Anshary, R. R., Makaginsar, C., & Setiohadji, B. (2024). Kejadian computer vision syndrome pada tenaga kependidikan Fakultas Kedokteran Unisba. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 4(1), 667–674.
- American Optometric Association. (2020). *Computer vision syndrome*. American Optometric Association. <https://www.aoa.org/healthy-eyes/eye-and-vision-conditions/computer-vision-syndrome>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei penetrasi internet Indonesia 2022–2023*. <https://apjii.or.id/survei>
- Ayyash, M. Y., Setiawan, A. G., Christinawati, A., & Sulistiyawati, A. (2025). Gambaran gejala astenopia pada mahasiswa D3 optometri tingkat 1 STIKes Dharma Husada. *Jurnal Kesehatan Mata Indonesia*, 5(1), 1–7.
- Dien, S., & Rantepadang, A. (2023). Kebiasaan bermain game online dengan keluhan kelelahan pada remaja. *Nutrix Journal*, 7(1), 19–24.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph)*, 1(2), 85–114.
- Fitriani, H., Windusari, Y., Zulkarnain, M., Novrikasari, N., Syakurah, R. A., & Liberty, I. A. (2026). Astenopia pada dokter gigi: Analisis faktor risiko di wilayah Ogan Komering Ulu Raya. *Journal Health & Science: Gorontalo Journal Health and Science Community*, 10(1), 25–36.
- Gilbert, N. (2022, January 14). *Number of gamers worldwide 2022/2023: Demographics, statistics, and predictions*. FinancesOnline. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>

- Halijah, H., Satnawati, S., & Ulfa, A. Y. (2023). Dampak *game online* terhadap pembelajaran. *Jurnal PTI*, 93–99.
- Hanun, I. S., & Riyadi, M. E. (2024). Durasi penggunaan gadget dan ketajaman mata pada remaja. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan Terpadu*, 4(1), 24–31.
- Hashemi, H., Saatchi, M., Yekta, A., Ali, B., Ostadimoghaddam, H., Nabovati, P., Aghamirsalim, M., & Khabazkhoob, M. (2019). High prevalence of asthenopia among a population of university students. *Journal of Ophthalmic and Vision Research*, 14(4), 474–482. <https://doi.org/10.18502/jovr.v14i4.5455>
- Insyani, V. (2021, September 24). *Q2 2020, penetrasi pengguna game Pulau Jawa tertinggi di Indonesia*. Uzone.id. <https://uzone.id/q2-2020-penetrasi-internet-pulau-jawa-tertinggi-di-indonesia>
- Jaiswal, S., Asper, L., Long, J., Lee, A., Harrison, K., & Golebiowski, B. (2019). *Ocular and visual discomfort associated with smartphones, tablets and computers: What we do and do not know*. *Clinical and Experimental Optometry*, 102(5), 463–477. <https://doi.org/10.1111/cxo.12851>
- Kaur, K., Gurnani, B., Nayak, S., Deori, N., Kaur, S., Jethani, J., Singh, D., Agarkar, S., Hussaindeen, J. R., Sukhija, J., & Mishra, D. (2022). *Digital eye strain: A comprehensive review*. *Ophthalmology and Therapy*, 11(5), 1655–1680. <https://doi.org/10.1007/s40123-022-00540-9>
- Lemeshow, S., Hosmer, D. W., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1990). *Adequacy of sample size in health studies*. World Health Organization.
- Mardhiyah, N. A. D., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Memahami perbedaan, implikasi, dan strategi pemilihan yang tepat. *Katalis: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>
- Mentari, D., Mita, M., & Riggo, A. (2023). Hubungan durasi penggunaan gawai dengan kejadian astenopia. *Jurnal Sains dan Kesehatan*, 5(4), 507–513.
- Mosi, M. A., Rahim, N. K., Ilham, R., & Soeli, Y. M. (2023). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan kejadian astenopia pada pelajar. *Indonesian Health Journal*, 3(3), 65–69. <https://ihj.ideajournal.id/index.php/IHJ/article/view/175>
- Muflichah, H. S. (2022). Cyberbullying dalam permainan interaktif berbasis online. *Jurnal Ilmu Komunikasi Akrab*, 7(1).
- Muhammad, B. R., Nugraha, A., Suliyawati, E., & Yulyyawati, R. (2025). Hubungan durasi penggunaan gadget dengan kejadian mata lelah

- (astenopia) pada remaja SMAN 1 Garut. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Kesehatan*, 4(1), 173–184.
- Mustafa, Hasanudin, Saharudin, & Subagyo, I. (2023). *Hubungan intensitas pencahayaan dan masa kerja dengan gejala kelelahan mata pada pekerja penjahit di Kelurahan Lolu Kota Palu*. *Jurnal Ruwa Jurai*, 17(2), 65–71. <https://doi.org/10.26630/rj.v17i2.3827>
- Nugraha, O., Abdilah, B. R., & Budiana, W. (2025). Hubungan pemilihan bingkai kacamata dengan keluhan astenopia. *Jurnal Mata Optik*, 6(3), 30–35.
- Nuraini, N., Hadi, K., Apriliana, D., Khumairoh, A., & Salsabila, M. L. (2024). Edukasi dan deteksi astenopia. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 122–132.
- Nurmala, M. D., Mahuda, I., Fauziah, N., Nabila, S. R., & Oktaviani, N. (2025). Dampak positif dan negatif *game online*. *Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah*, 5(1), 273–281.
- Pahlevi, M. R., & Tesnyadi, D. (2024). Analisis penggunaan bahasa pada komunikasi di dunia *game online* yang terjadi pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Sosiologi UNTIRTA. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(5), 10183–10195.
- Pane, J. P., Saragih, I. S., & Laoli, T. L. (2022). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian astenopia pada mahasiswa program studi ners. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 4(3), 947–954.
- Pratama, C. D. S., Nurmayunita, H., & Ispriantari, A. (2025). Korelasi Kecanduan Game Online dengan Regulasi Emosi Remaja SMP Negeri 2 Bantur. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(4), 7579–7588.
- Pratama, P. P. A. I., Setiawan, K. H., & Purnomo, K. I. (2021). Asthenopia: Diagnosis dan tatalaksana. *Ganesha Medicina*, 1(2), 97–102.
- Putra, M. D. A. D., Pratiwi, A. D., & Handayani, L. (2025). Faktor-faktor yang berhubungan dengan kelelahan mata. *Jurnal Kesehatan dan Keselamatan Kerja*, 6(2), 162–173
- Putri, M. M., Alini, A., & Apriyanti, F. (2023). Hubungan jarak, durasi, dan posisi penggunaan *smartphone* dengan kejadian astenopia pada mahasiswa S1 keperawatan semester VIII Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Ners*, 7(1), 511–517. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.7390>
- Rustam, R. (2022). Hubungan durasi dan posisi penggunaan *smartphone* terhadap astenopia pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Baiturrahmah angkatan 2019. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12).

- Salma, S., Hidayatullah, A., & Purnama, A. (2025). Hubungan jarak, durasi dan posisi penggunaan smartphone dengan kejadian asthenopia pada mahasiswa S1 keperawatan reguler Universitas Indonesia Maju tahun 2024. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 2(2).
- Saputri, D. M. E., & Setyawan, A. (2024). Faktor-faktor yang berhubungan dengan keluhan subjektif astenopia pada penjahit garmen di PT. X tahun 2024. *Science: Indonesian Journal of Science*, 1(3), 961–968.
- Sari, S. D., & Legiran. (2024). *Desain cross sectional bagi penelitian bidang kebidanan. Stetoskop: The Journal Health of Science*, 1(1), 18–25.
- Sianturi, D. C., Utomo, W., & Wahyuni, S. (2021). Hubungan intensitas pencahayaan ruangan dan lama penggunaan gadget dengan kelelahan mata (asthenopia) pada mahasiswa yang melakukan pendidikan jarak jauh. *JOM FKp*, 8(2)
- Sinurat, B., Siahaan, P. B. C., Manalu, P., Hartono, & Sinaga, G. (2022). Penggunaan gadget dan keluhan kelelahan mata pada mahasiswa di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Kesehatan Komunitas (KESKOM)*, 8(2), 285–292. <https://doi.org/10.25311/keskom.Vol8.Iss2.1188>
- Sheppard, A. L., & Wolffsohn, J. S. (2018). Digital eye strain: Prevalence, measurement and amelioration. *Ophthalmic and Physiological Optics*, 38(3), 255–267. <https://doi.org/10.1111/opo.12446>
- Sitorus, C. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis pengaruh aplikasi *game online* mobile legend di kalangan muda. *Jurnal Algoritma*, 2(5), 40–49.
- Sulayfiyah, T. N., Arif, A. Z., & Pakuwita, D. I. (2026). *Hubungan durasi penggunaan gadget dengan astenopia pada remaja*. *Jurnal Anoa Keperawatan Mandala Waluya*, 5(1), 214–219. <https://doi.org/10.54883/jakmw.v5i1.1393>
- Tjandra, D. C., Adnyana, I. M. O., Utami, D. K. I., & Widyadharma, I. P. E. (2025). The correlation between visual display terminal utilization and quality of life. *Age*, 76(133), 36–40.
- Wahyudi, Moestafidz, C., Haziq, J. S., Sitorus, L. A. R., Kamal, N. A., & Ariska, N. (2025). Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Keluhan Gangguan Penglihatan. *Jurnal Kesehatan Tambusa*, 6, 8086–8094.
- Watson, M. M. S. K., Agustina, W., & Yekti, R. (2023). Hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan kejadian astenopia pada mahasiswa program studi sarjana keperawatan STIKes Maharani Malang. *Profesional Health Journal*, 4(2sp), 188–197.

- Wulandari, K., Sari, T. H., & Azni, A. Y. (2025). Hubungan kecanduan *game online* terhadap kejadian astenopia. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 9(3), 288–301.
- Yurika, T., Nurjannah, N., Basri, S., Ishak, S., Hajar, S., & Tim Pengajar Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala. (2022). Pengaruh penggunaan gadget dengan kejadian mata lelah pada siswa SMA selama masa pandemi COVID-19. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 22(2), 141–146. <https://doi.org/10.24815/jks.v22i2.2263>.
- Zogara, A. M. A., Subhi, M., & Cahyani, S. D. (2023). Hubungan intensitas pencahayaan dengan kelelahan mata pada gamer. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Media Husada*, 12(2), 172–181. <https://doi.org/10.33475/jikmh.v12i2.322>