

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
ASTENOPIA PADA SISWA SMAN 5 KOTA TASIKMALAYA**

KARYA TULIS ILMIAH



ANANDA MUTIARA ZAHIRAH

11045123002

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA
TASIKMALAYA
AGUSTUS 2026**

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
ASTENOPIA PADA SISWA SMAN 5 KOTA TASIKMALAYA**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III Refraksi Optisi



ANANDA MUTIARA ZAHIRAH

11045123002

PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA

TASIKMALAYA

AGUSTUS 2026

ABSTRAK

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP ASTENOPIA PADA SISWA SMAN 5 KOTA TASIKMALAYA Ananda Mutiara Zahirah

Program Studi DIII Refraksi Optisi Universitas Bakti Tunas Husada

Abstrak

Astenopia merupakan keluhan kelelahan mata yang dapat terjadi akibat penggunaan perangkat digital. Astenopia dapat menimbulkan keluhan seperti mata lelah, mata berair, sakit kepala, dan penglihatan kabur selama aktivitas visual yang cukup lama. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan bermain *game online* terhadap astenopia. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* dengan 140 responden. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi bermain *game* ($p\text{-value} = 0,096$), jarak pandang ($p\text{-value} = 0,781$), dan kondisi pencahayaan ($p\text{-value} = 0,142$) tidak berhubungan signifikan dengan astenopia. Sebaliknya, posisi bermain *game online* memiliki hubungan signifikan dengan astenopia ($p\text{-value} = 0,030$). Kesimpulannya, hanya posisi bermain *game online* yang berhubungan signifikan dengan kejadian astenopia.

Kata Kunci: Astenopia, *Game Online*, Posisi Penggunaan.

Abstract

Asthenopia is a visual fatigue complaint that may occur due to the use of digital devices. Asthenopia may cause symptoms such as tired eyes, watery eyes, headache, and blurred vision during prolonged visual activities. This study aimed to determine the relationship between playing online games and asthenopia. This study used a cross-sectional design involving 140 respondents. Data were collected using a questionnaire and analyzed using the Chi-Square test. The results showed that playing duration ($p\text{-value} = 0.096$), viewing distance ($p\text{-value} = 0.781$), and lighting conditions ($p\text{-value} = 0.142$) were not significantly associated with asthenopia. In contrast, usage position was significantly associated with asthenopia ($p\text{-value} = 0.030$). In conclusion, only usage position was significantly associated with asthenopia.

Keywords: Asthenopia, Online games, Usage position.