

## **PENGARUH MONITOR KOMPUTER TERHADAP KELELAHAN MATA (*ASTHENOPIA*) PADA ORANG YANG GEMAR BERMAIN GAME ONLINE**

### **INTISARI**

Saat ini pemakaian Game Online sudah sangat marak pada kaum dewasa muda. Pemakaian Game Online yang terlalu lama ternyata juga dapat menimbulkan masalah kelelahan mata (*asthenopia*). Game Online menggunakan monitor komputer dalam penggunaannya. Adapun penggunaan monitor komputer yang terlalu lama dapat menyebabkan keluhan gejala-gejala kelelahan mata seperti air mata yang kering, mata merah, pandangan kabur, pandangan ganda, nyeri kepala dan mata lelah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh monitor komputer terhadap kelelahan mata pada orang yang gemar bermain game online dan pada orang yang menggunakan komputer namun tidak secara terus menerus.

Penelitian ini dilakukan di game online Evolution dan beberapa warung internet di Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah *cross sectional*. Subjek penelitian ini adalah 60 orang, yang terbagi menjadi dua. 30 subjek dan 30 kontrol. Data dikumpulkan dengan kuisioner, penghitungan waktu pemulihan dengan *photostress test* dan kemudian dianalisa dengan *independent t test*.

Pada Uji statistik didapatkan hasil  $p = 0,005$  ( $p < 0,05$ ) berarti terdapat perbedaan antara orang yang bermain game dengan kontrol atau orang yang menggunakan komputer tapi tidak terus menerus.

**Kata Kunci : Asthenopia, Monitor Komputer, Waktu pemulihan, Photostress Test.**

# **INFLUENCE OF COMPUTER DISPLAY TO THE VISUAL FATIGUE (*ASTHENOPIA*) IN ONLINE GAMERS**

## **ABSTRACT**

Now a days, online games uses has been very popular in young adult. Using online game in a long time it appears can make visual fatigue or athenopia problems. Online games using computer display to apply. Whereas using computer diplay for a long time can make the symptoms likes dry eyes, red eyes, blur visions, double visions or diplopia, headache and visual fatigues. The aim of this research is To know the effect from computer display toward the asthenopia in online gamers and for people who using computer monitor but uncontinously.

This research was doing in Evolution Game Online and some internet café in Jogjakarta. This research using cross sectional study. Subject for this research is 60 peoples, who divided in 2 groups. There are 30 subjects and 30 is controls. Data was collected with quistioners. And Recovery time examinations using a photostress test, and then this data is analyze with independent sample t test.

In statistic test the result is  $p = 0,005$ . There are significancy ( $p < 0,05$ ) differentiation between online gamers and control or people who using computer display but uncontinously.

**Keywords : Asthenopia, Computer Display, Photostress test, Recovery Time**