

**FAKTOR-FAKTOR YANG BERKAITAN DENGAN KELELAHAN MATA PADA  
KARYAWAN BAGIAN ADMINISTRASI DI PT. INDONESIA POWER UBP SEMARANG  
(2012 - Skripsi)**

**FEBRIANA SUPRIATI -- E2A008050**

komputer secara terus-menerus ketika melihat monitor mengalami lebih banyak masalah terkait mata. Penggunaan komputer dalam waktu lama beresiko terkena mata lelah atau *astenopia*. Gangguan ini ditandai oleh penglihatan terasa buram, kabur, ganda, kemampuan melihat warna menurun, mata merah, perih, gatal, tegang, mengantuk, berkurangnya kemampuan akomodasi serta disertai dengan gejala sakit kepala. Selain itu, faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kelelahan mata adalah usia, intensitas pencahayaan, dan jarak pandang terhadap monitor. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor-faktor yang berkaitan dengan kelelahan mata dan menggunakan jenis penelitian *explanatory research* dengan pendekatan *cross sectional*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner, *luxmeter*, meteran, dan *Reaction Timer*. Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan bagian administrasi PT. Indonesia Power UBP Semarang dengan jumlah sampel 22 responden dengan metode sampling *Purposive Sampling*. Analisis data menggunakan uji korelasi *Rank Spearman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas pencahayaan di bawah standar, 86% karyawan memiliki jarak pandang yang sesuai, rata-rata penggunaan komputer selama 6,5 jam, dan 59,1% responden berusia lebih dari 40 tahun. Sebanyak 77,3% responden mengalami kelelahan mata. Intensitas pencahayaan berhubungan dengan kelelahan mata dengan nilai  $p_{value} = 0,05$ . Sedangkan variabel jarak pandang,  $\alpha = 0,021$ ,  $r = -0,488$  pada lama penggunaan, dan usia tidak berhubungan dengan kelelahan mata ( $p_{value} > 0,05$ ). Ada hubungan antara intensitas pencahayaan dengan kelelahan mata dan tidak ada hubungan antara jarak pandang, lama penggunaan, dan usia dengan kelelahan mata pada karyawan bagian administrasi PT. Indonesia Power UBP Semarang.

**Kata Kunci:** komputer, kelelahan mata, administrasi