

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi begitu pesat berkembang sehingga membuat internet menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat, khususnya pelajar dan pekerja. *Smartphone* merupakan salah satu bentuk teknologi yang seringkali digunakan untuk mengakses internet. Bentuknya yang mudah dibawa kemana saja dan fiturnya yang bermanfaat membuatnya menjadi salah satu kebutuhan masyarakat untuk mempermudah berbagai macam aktifitas. Menurut sebuah survei yang dilakukan oleh Nielsen melalui Nielsen on Device Meter, di tahun 2013 penduduk Indonesia menggunakan *smartphone* selama 189 menit (lebih dari 3 jam) per hari, dimana 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, 45 menit untuk hiburan, 38 menit untuk menguasai aplikasi yang baru di-*download*, dan 37 menit untuk *surfing*. Millward Brown AdReaction yang merupakan firma riset pasar multinasional dari Inggris juga melakukan survei serupa dan terungkap bahwa penduduk Indonesia menghabiskan waktu selama 181 menit untuk menggunakan *smartphone* (dikutip dari id.techinasia.com dan diakses pada 1 September 2017 pukul 23:42). Berarti, *smartphone* telah menjadi bagian dari keseharian masyarakat Indonesia.

Menurut sebuah survey yang dilakukan oleh badan penelitian pasar e-Marketer, pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2016 menyentuh jumlah sebanyak 65,2 juta jiwa dan akan terus meningkat. Pemilik *smartphone* di Indonesia terbanyak ada dalam kelompok umur 16-25 tahun dan dalam kelompok profesi PNS, Pelajar, Mahasiswa, dan Karyawan Swasta (Survei Indikator TIK pada Rumah Tangga dan Individu Tahun 2016, Balitbang SDM). Sebuah studi mengenai penggunaan *smartphone* di Indonesia yang dilakukan oleh DI Marketing di tahun 2016, rentang umur 16-25 tahun ini paling banyak menggunakan *smartphone* untuk social media, *chatting*, mendengarkan musik, menonton video, dan bermain game. Lima kegiatan tersebut memerlukan internet untuk melakukannya, maka dari itu penggunaan *smartphone* juga merupakan pengguna internet. Pada tahun 2014, hasil riset e-Marketer menunjukkan bahwa ada sebanyak 83,7 juta orang di Indonesia yang merupakan pengguna internet, yang juga diperkirakan akan mengalami

peningkatan di setiap tahunnya (kominfo.go.id). Di tahun 2013 DKI Jakarta merupakan kota dengan pengguna internet terbanyak yaitu 3,5 juta jiwa dan diikuti oleh Surabaya (956 ribu jiwa), Bekasi (677 ribu jiwa), Bandung (579 ribu jiwa), Depok (502 ribu jiwa), Makassar (472 ribu jiwa), Semarang (398 ribu jiwa), Medan (389 ribu jiwa), Palembang (383 ribu jiwa), dan Tangerang (371 ribu jiwa). Menurut survei yang dilakukan oleh lembaga riset global GfK mengenai Studi Konsumsi Media Online pada tahun 2015, 96% dari 775 responden dan 1521 panelis dari beberapa kota besar (Jakarta, BoDeTaBek, Bandung, Semarang, dan Surabaya) menggunakan *smartphone* untuk mendapatkan informasi.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* yang terlalu lama, diantaranya gangguan penglihatan karena mata kering dan jarang berkedip, pandangan kabur karena otot mata yang tegang, sakit kepala karena posisi leher yang salah, kelainan postur tubuh karena posisi yang salah saat menggunakan *smartphone*, gangguan pendengaran karena mendengarkan musik melalui *earphone* terlalu kencang, mengganggu tidur akibat notifikasi dari *smartphone*, dan susah tidur akibat sinar biru. Sinar biru merupakan sinar yang dipancarkan oleh layar *smartphone* yang dapat merusak retina jika masuk terlalu lama ke mata (dikutip dari jalantikus.com dan diakses pada 31 Agustus 2017 pukul 12:40). Sejak tahun 2015 hingga 2017, ditemukan 10 pertanyaan terkait gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh penggunaan *smartphone* diantaranya tentang mata yang susah focus saat melihat layar *smartphone*, sakit kepala, sinar yang dipancarkan oleh *smartphone*, mata merah, mata malas, radiasi, ketergantungan *smartphone*, kanker mata akibat *smartphone*, insomnia, dan jari tangan yang sakit (dikutip dari alodokter.com dan diakses pada 28 September 2017 pukul 9:47). Ternyata, gangguan kesehatan yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang terlalu lama saling berhubungan. Menurut David Allamby, *founder* dari Focus Clinic, gangguan penglihatan diakibatkan karena memandangi layar terlalu lama dan dekat dan memicu terjadinya rabun jauh (dikutip dari dailymail.co.uk dan diakses pada 17 Oktober 2017 pukul 23:35). Kerusakan retina dan lensa mata diakibatkan oleh sinar biru yang dapat menyebabkan insomnia sehingga terjadi pola tidur yang tidak teratur. Mata lelah akibat tegangnya otot leher dan punggung juga memicu sakit

kepala. Menurut dr. Muliani Sukiman, gangguan penglihatan ini dapat dihindari dengan mengatur pencahayaan layar *smartphone* (tidak terlalu terang atau gelap), menghindari penggunaan yang terlalu lama, mengatur jarak mata dari *smartphone* sejauh 30 cm – 40 cm, dan melakukan program 20-20-20 yaitu istirahat selama 20 detik setiap 20 menit melihat layar *smartphone* (dikutip dari alodokter.com dan diakses pada 26 September 2017 pukul 6:55). Penulis juga menyebarkan kuesioner kepada pengguna *smartphone* yang jumlah responden dari kuesioner ini adalah 78 responden dan didominasi oleh kelompok usia 16-25 tahun, 58 responden adalah pelajar dan mahasiswa dan sisanya adalah karyawan swasta, PNS, dan lainnya. 42 responden menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam dan 32 responden menggunakan *smartphone* 3-6 jam. 71 responden mengistirahatkan matanya selama menggunakan *smartphone* dan 45 diantaranya mengistirahatkan selama 5 menit, sisanya beragam antara 1 menit (12 responden), 20 detik (8 responden), dan 10 detik (3 responden). 58 dari 78 responden belum mengetahui aturan 20-20-20.

Kampanye terkait penggunaan *smartphone* sendiri sudah pernah dilakukan di tahun 2013 oleh Cross, salah satu perusahaan telepon genggam di Indonesia dengan judul Pagar Hati. Kampanye ini berfokus pada pengguna *smartphone* berusia remaja agar dapat memanfaatkan *smartphone* dengan cerdas dan bijak. Pemerintah Afrika Selatan juga pernah melakukan kampanye bahaya penggunaan *smartphone* sambil berjalan dengan judul It Can Wait. Namun, belum ada kampanye kesehatan terkait dampak penggunaan *smartphone*, khususnya di Indonesia.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan kampanye dengan judul Kampanye Aturan 20-20-20 Untuk Menghindari Gangguan Penglihatan Akibat Penggunaan Smartphone Berlebih. Kampanye ini ditujukan untuk masyarakat dengan rentang umur 16-25 tahun di DKI Jakarta untuk mengajak pengguna *smartphone* menerapkan aturan 20-20-20 untuk menghindari dampak yang dapat diakibatkan dari penggunaan *smartphone* berlebih. Kelompok umur 16-25 tahun dipilih karena pemilik *smartphone* terbanyak ada dalam kelompok umur tersebut. DKI Jakarta dipilih sebagai kota sasaran kampanye karena sebagai ibukota, distribusi penjualan *smartphone* di DKI Jakarta pasti lebih cepat dibandingkan kota lainnya. Selain itu, sebagai ibukota, DKI Jakarta tentu menjadi pusat perkantoran dan perbelanjaan

membuat DKI Jakarta tentu memiliki jumlah pengguna *smartphone* yang tinggi dibandingkan kota lainnya.

Penulis memilih perancangan kampanye ini untuk Tugas Akhir karena *smartphone* sendiri sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, ditambah lagi tidak sedikit orang yang kecanduan dengan *smartphone*. *Smartphone* memang memiliki banyak manfaat, namun disaat kita tidak memanfaatkannya dengan baik dan berlebihan, *smartphone* bisa menjadi alat yang merusak diri penggunanya sendiri, entah dari segi kesehatan, sosial, atau ekonomi.

1.2. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan gangguan penglihatan.
2. Masih banyak orang yang belum mengetahui aturan 20-20-20.

1. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perancangan strategi kreatif kampanye aturan 20-20-20 untuk menghindari gangguan penglihatan akibat penggunaan *smartphone* berlebih?
2. Bagaimanakah perancangan strategi media dan visual dari kampanye kampanye aturan 20-20-20 untuk menghindari gangguan penglihatan akibat penggunaan *smartphone* berlebih?

1.3. Ruang Lingkup

Fenomena yang diangkat adalah tentang bahaya penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi kesehatan mata. Penulis ingin melakukan perancangan kampanye bahaya penggunaa *smartphone* yang berlebihan karena *smartphone* telah menjadi bagian penting dari kegiatan manusia. Kampanye ini ditujukan untuk pengguna *smartphone* berumur 16-25 tahun di DKI Jakarta dan jika berhasil akan diteruskan ke kota-kota besar lainnya. Perancangan kampanye ini akan dilakukan dari bulan Januari 2018 hingga April 2018 dan kampanye akan dijalankan di pertengahan tahun 2018. Kampanye ini akan dirancang menggunakan strategi visual dan media yang sesuai dengan khalayak sasarannya. Batasan dari perancangan ini adalah

bagaimana merancang sebuah solusi terhadap permasalahan ini melalui pendekatan keilmuan DKV (Desain Komunikasi Visual), khususnya *Advertising*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan kampanye ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi kreatif, strategi visual, dan strategi media yang tepat dan sesuai dengan khalayak sasaran untuk kampanye bahaya penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi kesehatan mata.

1.5. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data

Untuk menyempurnakan data untuk perancangan kampanye ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti suatu obyek yang sifatnya alami, peneliti berperan pentik, data dikumpulkan melalui triangulasi, proses menganalisa datanya pun sifatnya induktif atau kualitatif, hasil dari penelitian ini mementingkan makna dibanding generalisasi. Cresswell (2008) beranggapan bahwa penelitian jenis ini adalah proses yang tujuannya untuk mengeksplorasi dan memahami suatu peristiwa pusat yang melalui tahapan wawancara kepada partisipan terlebih dahulu demi mendapatkan informasi berupa teks atau tulisan yang kemudian dianalisa menjadi sebuah bentuk deskripsi. Penulis melakukan interpretasi yang mendalam dan menguraikan kembali dengan penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan ilmuwan lain, dan kemudian dituangkan menjadi laporan tertulis. Kali ini, metode kualitatif digunakan oleh penulis dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Mengumpulkan data dengan observasi digunakan jika penelitian bersentuhan langsung dengan perilaku individu, proses kerja, peristiwa alam dan jika responden yang diamati ada dalam jumlah kecil. (Sugiyono: 2017)

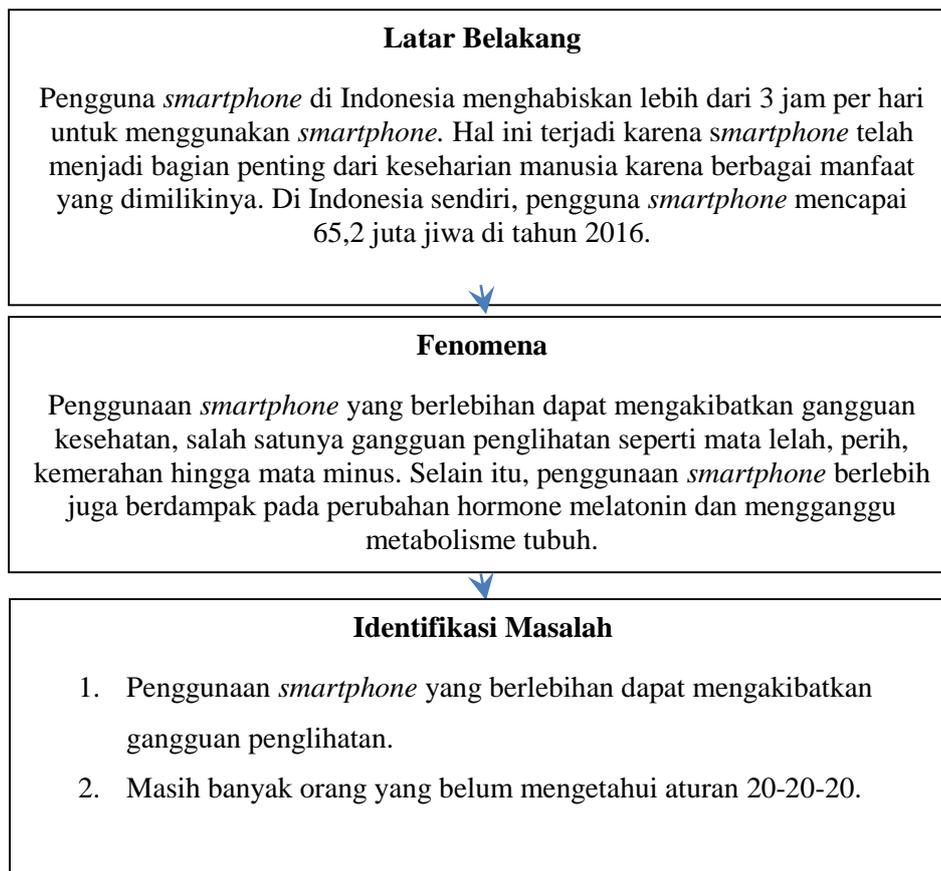
b. Wawancara

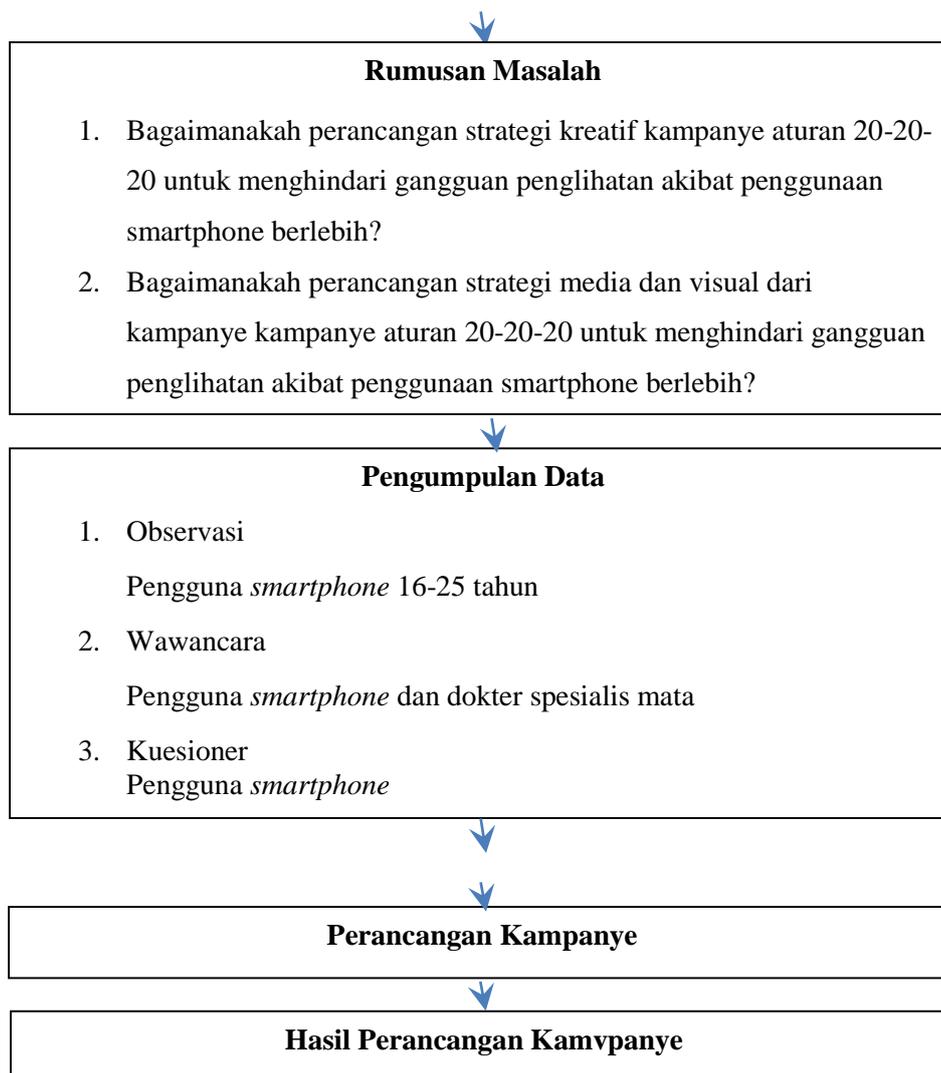
Wawancara dipakai sebagai salah satu teknik pengumpulan data jika ingin melakukan pembelajaran pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang wajib dicermati, jika peneliti ingin mengetahui perihal dari responden yang terperinci dan mendalam. Banyaknya responden pun terbilang sedikit. (Sugiyono:2017)

c. Kuesioner

Kuesioner ini dilakukan dengan cara dimana peneliti akan melemparkan pertanyaan tertulis dan responden harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Sugiyono:2017)

1.6. Kerangka Perancangan





Bagan 1.1. Bagan Kerangka Perancangan

Sumber: dokumen penulis

1.7. Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Dalam pendahuluan, penulis menjabarkan latar belakang terkait permasalahan yang menjadi pemicu terjadinya perancangan kampanye ini, identifikasi masalah tentang apa saja masalah yang ditemui terkait fenomena yang ada, rumusan masalah, ruang lingkup seperti apa yang akan dijadikan batasan penelitian, tujuan dilakukannya perancangan, metode

penelitian yang digunakan dan teknik pengumpulan data, kerangka perancangan, serta pembabakan.

b. BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini berisi tentang landasan pemikiran yang berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan solusi dari permasalahan yang ada.

c. BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisikan data dan proses analisa dari permasalahan yang ada.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini menjabarkan konsep dan hasil perancangan desain sebagai solusi dari data dan hasil analisis permasalahan yang ada.

e. BAB V Penutup

Dalam bab penutup ini, akan dijabarkan hasil dan simpulan dari hasil perancangan desain yang telah dilakukan sebagai solusi permasalahan yang ada.