



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi menjadi salah satu perkembangan yang sangat signifikan. Salah satu diantaranya yaitu perkembangan *smartphone*. *Smartphone* sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak ragam aplikasi dari *smartphone* yang bertujuan untuk komunikasi, mencari informasi, hiburan, dan pendidikan. Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, *smartphone* sudah memiliki fitur layar sentuh, dan dapat mengakses internet dengan Wi-Fi. Selain itu, *smartphone* juga memiliki fungsi lain seperti pemutar media, menangkap kamera dan navigasi berbasis GPS.

Menurut Candra Isriadhi dalam [tribunnews.com](http://tribunnews.com), sebagian masyarakat tidak dapat lepas dari *smartphone*. Bahkan saat makan dan tidurpun mereka tidak dapat terlepas dari *smartphone*. Menurut Yohanes Enggar Harususilo dalam [kompas.com](http://kompas.com) bahwa saat bangun tidur generasi milenial langsung memegang *smartphone*. Menurut survei *Indonesia Millennial Report 2019* menunjukkan 94,4 persen milenial Indonesia sudah tersambung dengan internet yang menggunakan *smartphone*. Rata-rata 9,6 persen *junior milenial* yg berusia 20-27 tahun mengakses internet selama 11 jam sehari. Sedangkan 5,2 persen *senior milenial* berusia 28-35 tahun mengakses internet 7-10 jam sehari. Oleh karena itu, hasil survei menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mengalami ketergantungan terhadap *smartphone*, ditambah lagi dengan 79 persen masyarakat yang selalu

membuka *smartphone* 1 menit setelah bangun dari tidur. Padahal jika berada di dekat *smartphone* terus-menerus dapat memberikan dampak bagi kesehatan.

Menurut laman Boldsky, menaruh *smartphone* di bawah bantal saat tidur akan meningkatkan risiko tumor otak, karena radiasi medan elektromagnetik pada *smartphone* merupakan penyebab utamanya. The All India Institute of Medical Sciences (AIIMS) di Delhi mengatakan bahwa, orang-orang yang berada dekat *smartphone* lebih dari 45 menit perhari akan mengalami risiko penyakit tumor otak. Dengan pembuktian U.S. Food & Drug Administration, tingkat elektromagnetik *smartphone* sangat tinggi karena adanya sinar-X dan radiasi elektromagnetik yang dapat mengionisasi jaringan biologis. Secara permanen *smartphone* dapat merusak jaringan biologis termasuk DNA, bahan genetik. Berdasarkan data yang didapat, penulis tertarik untuk merancang kampanye visual mengenai bahaya tidur dekat *smartphone*, agar dapat mengubah kebiasaan masyarakat untuk menjauhkan *smartphone* saat tidur.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan visual kampanye untuk mengubah kebiasaan masyarakat dalam menjauhkan *smartphone* saat tidur?

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada agar tidak terjadi perluasan masalah. Batasan masalah yang telah disusun berupa:

1. Geografis: Jabodetabek
2. Demografis: Pria dan wanita usia 20-27 tahun dengan SES A-B.
3. Psikografis: Pengguna *smartphone* dengan durasi 11 jam sehari.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Penulis bertujuan merancang visual guna menumbuhkan tingkat kesadaran masyarakat akan bahayanya tidur dekat *smartphone*, serta dapat mengurangi jumlah masyarakat yang terkena radiasi akibat tidur dekat *smartphone*.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat Tugas Akhir penulis adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Sebagai syarat kelulusan dan dengan adanya tugas akhir ini, akan meningkatkan kemampuan penulis dalam dunia desain.

- b. Bagi Masyarakat

Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mematikan *smartphone* pada saat tidur.

- c. Bagi Universitas

Agar dapat bermanfaat untuk materi dalam kegiatan belajar mengajar di Universitas Multimedia Nusantara.