



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Penggunaan komputer sudah menjadi bagian penting di kehidupan manusia terutama di kota-kota maju seperti Jakarta. Komputer sendiri pun banyak digunakan untuk bekerja, belajar dan hiburan. Pengguna komputer (PC & Laptop) di Indonesia sendiri mencapai 36%, di mana sebagian besar berasal dari kota-kota urban (Kominfo, 2017).

Penggunaan komputer sekarang tidak bisa lagi dihindari oleh beberapa orang. Banyak orang menggunakan komputer dalam jangka waktu yang panjang untuk aktivitas atau kewajiban mereka, di mana rata-rata lama penggunaan komputer (PC & Laptop) adalah sekitar 3 jam (Kominfo, 2017). Namun penggunaan komputer yang terlalu lama dapat mengakibatkan pengguna terkena *computer vision syndrome* (CVS) atau juga bisa disebut *digital eye strain*. *computer vision syndrome* adalah sekelompok masalah mata dan pengelihatannya yang disebabkan dari pemakaian layar digital yang berkepanjangan. Walaupun *computer vision syndrome* memiliki kata *vision*, gejala dari *computer vision syndrome* tidak terikat kepada pengelihatannya. (Blehm et al., 2005).

Gejala-gejala tersebut dapat memberi dampak kepada kenyamanan, produktivitas dan juga mengurangi kemampuan seseorang untuk fokus. Pengguna yang mengalami gejala-gejala dari *computer vision syndrome* cenderung membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan dan

tingkat kesalahan yang lebih besar. Jika tidak diatasi, gejala akan selalu muncul dan bertambah parah seiring waktu (Daum dkk., 2004).

Computer vision syndrome dapat menyerang siapa saja yang menggunakan komputer tanpa memandang usia, pekerjaan, dll. Menurut studi yang dilakukan Febrianti & Bahri (2018) di Indonesia, 80% mahasiswa mengalami setidaknya satu gejala dari *computer vision syndrome*. Menurut dr. Nyoman Triharpini, Sp.M (2020), masalah *computer vision syndrome* harus diatasi supaya tidak mengganggu aktivitas. Banyak pengguna perlu menggunakan komputer dalam jangka waktu yang lumayan lama, dimana bisa bermasalah bila *computer vision syndrome* tidak diatasi.

Mengetahui cara menghindari *computer vision syndrome* adalah hal yang penting untuk mencegah turunnya produktivitas dan menghindari gejala yang memburuk. Pendidikan pasien tentang *computer vision syndrome* dan perawatan mata yang tepat adalah strategi terbaik untuk mencegah terjadinya *computer vision syndrome* (Loh & Redd, 2008). Sebuah kampanye adalah kumpulan upaya komunikasi yang dilakukan untuk mencoba mengedukasi dan mengubah perilaku target audiens (Rogers & Story dalam Venus, 2018). Berdasarkan itu, dibutuhkan kampanye untuk mendidik masyarakat mengenai *computer vision syndrome*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang telah diberikan, berikut adalah rumusan masalah dalam perancangan tugas akhir penulis:

1. Bagaimana perancangan kampanye *computer vision syndrome*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis hanya akan membahas perancangan kampanye yang efektif dan sesuai dengan target pasar yang ditargetkan, batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1. Target Primer

Segmentasi		Sasaran
Demografis	Usia	<u>20-29</u> Menurut survei Kominfo (2017), usia 20-29 (36.15%) adalah jarak umur yang paling banyak menggunakan komputer dalam bentuk PC/laptop. Hasil kuesioner juga menunjukkan tingginya prevalensi pada usia tersebut.
	SES	<u>A-B</u> Kelas edukasi SES B rata-rata memiliki edukasi minimal SMA/universitas dan pekerjaan pegawai menengah/wiraswasta, sedangkan SES A rata-rata memiliki edukasi minimal universitas dengan pekerjaan pegawai tinggi/wiraswasta. Pegawai menengah adalah karyawan tanpa bawahan seperti karyawan kantor. Pegawai tinggi adalah manajer atau seorang profesional dengan edukasi minimal universitas (Mulyadi, 2011).
	Pendidikan	<u>Minimal SMA</u>
Geografis	Kota	<u>Urban</u> 41.85% penduduk yang tinggal di wilayah urban memiliki setidaknya sebuah PC/Laptop. Sedangkan hanya 17.43% penduduk yang tinggal di wilayah rural memiliki PC/Laptop (Kominfo, 2017).
	Pulau	<u>Jawa</u>

		35% populasi pengguna komputer berasal dari pulau Jawa (Koinfo, 2017).
Psikografis	Perilaku	<u>Strivers</u> Usia dari strivers <i>rata-rata</i> adalah orang muda, pekerja keras dan selalu sibuk. Mereka adalah tipe orang yang ingin imbalan yang <i>instant</i> dan menyukai hal yang <i>convenience</i> (Kasali, 2007).

Tabel 1.2. Target Sekunder

Segmentasi		Sasaran
Demografis	Usia	<u>30-64</u> Menurut dr. Nyoman berdasarkan data wawancara, terdapat banyak orangtua yang juga rawan terkena computer vision syndrome jika menggunakan komputer di pekerjaan mereka. Batas usia kerja di Indonesia sesuai undang-undang adalah 15-64.
	SES	<u>A-B</u>
	Pendidikan	<u>Minimal SMA</u>
	Pekerjaan	<u>Menggunakan Komputer</u>
Geografis	Kota	<u>Urban</u> 41.85% penduduk yang tinggal di wilayah urban memiliki setidaknya sebuah PC/Laptop. Sedangkan hanya 17.43% penduduk yang tinggal di wilayah rural memiliki PC/Laptop (Koinfo, 2017).
	Pulau	<u>Jawa</u> 35% populasi pengguna komputer berasal dari pulau Jawa (Koinfo, 2017).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Menghasilkan rancangan kampanye *computer vision syndrome* untuk target audiens di pulau Jawa.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir dapat memberi manfaat kepada penulis, orang lain dan universitas

1.5.1 Bagi penulis

Perancangan ini merupakan sebuah kampanye tentang *computer vision syndrome*. Perancangan tugas akhir juga merupakan sebuah wadah di mana penulis dapat menerapkan pelajaran yang telah dipelajari penulis selama masa kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

1.5.2. Manfaat bagi orang lain

Tugas akhir penulis diharap dapat membantu orang-orang terutama mahasiswa untuk menghindari *computer vision syndrome*; sehingga produktivitas pekerjaan bisa tetap maksimal.

1.5.3. Bagi Universitas

Perancangan kampanye diharap dapat menambah citra baik kepada Universitas Multimedia Nusantara di segi akademik maupun sosial.