

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, kita semakin dimudahkan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat, seperti halnya *smart device*. *Smart device* adalah sebuah perangkat elektronik yang bekerja secara interaktif dan otomatis serta mampu memberikan solusi untuk permasalahan yang ada pada masyarakat luas. Penggunaan *smart device* tidak perlu menggunakan kabel untuk mengirim informasi, karena sudah terintegrasi dengan *wireless network*. Beberapa *smart device* yang paling umum digunakan oleh masyarakat yaitu *smartphone*, tablet, & laptop/PC (Sagara Technology, 2021).

Penggunaan *smart device* sudah tidak bisa lagi dihindari oleh masyarakat karena adanya tuntutan pekerjaan atau kewajiban yang mengharuskan menggunakan perangkat tersebut dalam jangka waktu lama. Merujuk pada hasil survei yang diadakan Kominfo (2017), persentase terbesar saat beraktivitas dengan internet menggunakan PC/laptop adalah pencarian informasi dan melakukan pekerjaan. Sedangkan untuk persentase terbesar aktivitas penggunaan *smartphone/tablet* yaitu *streaming video*, komunikasi dan bermain *game*. Rata-rata lama waktu penggunaan *smart device* sekitar 3 -5 jam.

Setiap *device* pada dasarnya memiliki cara penggunaannya masing-masing yang harus disesuaikan dengan tubuh. Kepraktisan untuk bekerja, kemudahan dalam memperoleh suatu informasi dan hiburan membuat masyarakat menjadi terikat dan sangat bergantung sekali dengan *smart device*. Padahal penggunaan *smart device* seperti *smartphone* atau laptop dengan posisi tubuh yang tidak baik dalam waktu yang lama dapat menimbulkan berbagai macam gangguan leher & tulang punggung seperti *text neck syndrome* dan *computer vision syndrome* (HM Fisioterapi FK Unud, 2020). Walaupun dampaknya terlihat sepele, tetapi bila berlangsung lama maka dapat menyebabkan komplikasi lebih lanjut pada

kesehatan organ tubuh seperti mata, paru-paru, dan jantung (Chonic Condition Team, 2015).

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan penulis, mayoritas responden menjawab setuju untuk tetap melakukan posisi yang tidak dianjurkan saat menggunakan *smart device* karena sudah nyaman dan terbiasa, hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat tidak mewaspadai pentingnya posisi tubuh yang benar saat menggunakan *smart device*. Maka dari itu, diperlukan sebuah usaha untuk mengubah pola pikir masyarakat dalam menggunakan *device* secara sesuai dan benar terutama yang berhubungan dengan kesehatan fisik. Sebuah kampanye adalah kumpulan upaya komunikasi yang dilakukan untuk mencoba mengedukasi dan mengubah perilaku target audiens (Rogers & Story dalam Venus, 2018). Berdasarkan masalah tersebut, maka perancangan kampanye ini dimaksudkan sebagai bagian dari mendidik masyarakat pentingnya posisi tubuh yang benar saat penggunaan *smart device*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjabaran sebelumnya, penulis melihat permasalahan yaitu masyarakat masih menganggap baik kebiasaan buruk dalam berposisi yang tidak benar saat menggunakan *smart device*. Maka dari itu penulis menentukan perumusan masalah sebagai berikut, bagaimana perancangan kampanye sosial pentingnya posisi tubuh yang benar saat menggunakan *smart device*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membuat batasan masalah dengan tujuan agar perancangan lebih terfokus. Batasan masalah nya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Batasan Masalah

DEMOGRAFIS	
Kelamin	: Pria & wanita
Usia	: 20-29 tahun Menurut survei Kominfo (2017), usia 20-29 (36.15%) adalah jarak

	umur yang paling banyak menggunakan komputer dalam bentuk <i>smartphone, tablet, dan PC/laptop.</i>
<b>Pendidikan</b>	: Minimal SMA / SMK
<b>Pekerjaan</b>	: Karyawan, <i>freelancer</i> , PNS dan wiraswasta / wirausaha
<b>SES</b>	: A-B 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).
<b>GEOGRAFIS</b>	
<b>Provinsi</b>	DKI Jakarta Kebutuhan akan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti telepon genggam (HP) dan komputer (PC/Laptop/Notebook/Tablet) serta internet sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern, tak terkecuali di ibu kota. Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Maret 2019 sebanyak 84,32% warga DKI Jakarta telah menggunakan telepon genggam atau komputer, sedangkan 73,46% telah mengakses internet paling tidak dalam 3 bulan terakhir.
<b>PSIKOGRAFIS</b>	
<b>Gaya Hidup</b>	: Praktis, fleksibel, <i>tech savvy</i> , tidak peduli kesehatan, dan suka begadang.
<b>Kepribadian</b>	: <i>Workaholic</i> dan berambisi memenuhi target.

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

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang kampanye sosial pentingnya posisi tubuh yang benar saat menggunakan *smart device*.

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

##### **1) Bagi Penulis**

Dapat menerapkan ilmu-ilmu yang sudah didapat saat kuliah di Universitas Multimedia Nusantara melalui perancangan sebuah kampanye sosial tentang pentingnya posisi tubuh yang benar saat menggunakan *smart device*.

##### **2) Bagi Orang Lain**

Penulis berharap orang lain akan semakin peduli dan sadar akan kebiasaan sepele yang berdampak fatal jika terus dilakukan, dalam hal ini yaitu postur tubuh yang salah saat menggunakan *smart device*.

##### **3) Bagi Universitas**

Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang akan mengambil topik tugas akhir tentang kampanye sosial suatu saat nanti.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A