

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, masyarakat Indonesia yang tinggal di daerah perkotaan sudah tidak asing lagi dengan penggunaan komputer. Dalam pengerjaan tugas, bekerja, berhubung ke media sosial, menjelajahi internet, semua hal tersebut dilakukan menggunakan komputer dalam jenis apa pun itu. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2022, persentase rumah tangga di Indonesia yang menggunakan komputer paling banyak adalah DKI Jakarta dengan persentase 36,83% (bps.go.id).

Sebuah studi pada tahun 2020 meriset orang-orang yang sering menggunakan layar, seperti komputer dan *smartphone*. Penelitian tersebut menemukan bahwa orang yang menghabiskan waktu lama melihat layar sering kali mengalami masalah seperti mata lelah dan sulit tidur. Hal ini terjadi karena layar mengeluarkan sejenis cahaya yang mengganggu jam tubuh kita dan membuat mata kita tidak nyaman (Smith dkk., 2020).

Mata Lelah dan sulit tidur, adalah gejala-gejala dari *computer vision syndrome* (CVS). CVS adalah kumpulan gejala yang muncul pada mata akibat penggunaan alat elektronik seperti desktop, laptop, tablet, *smartphone*, dan lain-lain dalam waktu yang terlalu panjang. Semakin lama waktu penggunaan, semakin tinggi rasa tidak nyaman muncul. (Rosenfield M, 2016).

Berdasarkan survei yang diselenggarakan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2021-2022 kelompok usia 13-18 tahun adalah pengguna internet terbanyak, dengan persentase sebesar 99,16%. Berdasarkan survei yang diselenggarakan di SMA Islam Al-Azhar di Jakarta Pusat

pada tahun 2020, prevalensi *computer vision syndrome* pada siswanya sebesar 74,7% dan memiliki rata-rata penggunaan gawai melebihi 6 jam.

Setelah kuesioner yang dibagikan penulis kepada anak-anak SMA, sebanyak 89.1% tidak mengetahui tentang *computer vision syndrome*. Beberapa media informasi yang tersedia terhadap *computer vision syndrome* bersifat terlalu panjang dan rumit, seperti buku dan jurnal, dan beberapa media lainnya seperti poster dan infografis hanya memberikan informasi yang hanya di tingkat permukaan. Maka dari itu, penulis membuat media informasi yang tidak terlalu rumit, mudah dipahami anak SMA namun tetap memiliki informasi yang lebih dalam seputar isu ini.

Penulis memilih untuk menggunakan buku ilustrasi digital karena lebih mudah untuk diakses dan disebarakan kepada target audiens, yaitu anak SMA. Seperti namanya, buku ilustrasi yang penulis buat memiliki ilustrasi yang lebih dominan agar lebih mudah dipahami siswa SMA dengan sedikit teks yang berisi informasi detail yang penting diketahui.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media informasi tentang *computer vision syndrome*?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah target sasaran, yaitu:

Target Audiens

Tabel 1.1 Target Audiens

1. Geografis	
Wilayah	DKI Jakarta
2. Demografis	
Usia	15-18
SES	B, C1
Jenis kelamin	Unisex

Tingkat Pendidikan	SMA
Pekerjaan	Siswa
3. Psikografis	
Behaviour	Suka berlama-lama di depan layar komputer, suka bermain <i>video games</i> , pengguna smartphone akut, sering lupa untuk istirahat

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Membuat media informasi tentang *computer vision syndrome* bagi masyarakat di DKI Jakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

Tujuan akhir ini bagi penulis bermanfaat sebagai *self-reminder* untuk tetap menjaga kesehatan tubuh, terlebih mata selama menggunakan komputer. Penulis juga dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai portofolio. Selain dari itu, tugas akhir ini menjadi salah satu syarat kelulusan bagi seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Orang Lain

Perancangan media informasi tentang *computer vision syndrome* ini diharapkan berguna agar orang lain dapat tahu dan/atau mengerti lebih lagi terhadap *computer vision syndrome* dan dapat menghindarinya bagi kesehatan masing-masing.

3. Bagi Universitas

Perancangan media informasi dapat meningkatkan citra dan pengetahuan terhadap Universitas Multimedia Nusantara.