

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berjalan dengan perkembangan Teknologi, sebagian besar layar pada peralatan teknologi modern memiliki sinar yang disebut High Energy Visible (HEV) atau lebih dikenal sebagai *blue light*. *Blue light* merupakan salah satu spektrum Cahaya yang berasal dari matahari, maupun lampu LED pada teknologi modern. Walaupun salah satu sumber *blue light* merupakan sinar matahari, jika individu terpapar dengan *blue light* dari teknologi modern dalam waktu lama, maka akan menimbulkan efek negatif pada kesehatan mata dan menyebabkan masalah pengelihatian seperti katarak dan age-related macular deregeneration (Puspa et al., 2018).

Berdasarkan Badan Pusat Statistik, presentase orang yang menggunakan telepon seluler di Indonesia sudah memasuki 67,88%, presentase tersebut sudah termasuk dalam kenaikan sebesar 2,01% pada tahun 2022 (Sadya, 2023). Namun, dibalik banyaknya masyarakat yang menggunakan gawai, umur anak sejak dini sudah mulai berkontribusi dalam persentase tersebut. Berdasarkan survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, tercatat 25,5% dari anak berusia 0 – 4, dan 52,76% dari rentang umur 5 – 6 tahun sudah mulai menggunakan handphone. Di sisi lain, anak berumur 0 – 2 tahun pada dasarnya tidak disarankan untuk melihat layar lebih dari satu jam. hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh National Eye Institute pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa mata anak lebih banyak menyerap *blue light* ketimbang orang dewasa. Dengan kondisi mata anak yang rentan terhadap cahaya, orang tua tidak disarankan untuk memberikan akses layar teknologi terlalu lama.

Namun cukup disayangkan, terdapat orang tua yang belum paham mengenai dampak *blue light* pada kesehatan mata anak dan akhirnya memberikan akses gawai kepada anak. Sebagian besar media yang disediakan sebatas informasi

mengenai *blue light*, namun tidak banyak orang tua yang memiliki pemahaman yang baik tentang kesehatan mata anak terkait dengan *blue light*. Oleh karena itu, dibutuhkan media berupa *mobile website* dengan tujuan untuk dapat memberikan informasi secara terpercaya, mudah dipahami, serta interaktivitas yang membantu orang tua dalam menelusuri informasi.

Oleh karena itu, penulis mengajukan untuk merancang *mobile website* interaktif mengenai bahaya *blue light* dalam telepon seluler pada kalangan anak berumur 1 – 6 tahun. Penulis berharap dengan perancangan media interaktif ini dapat menambah pengetahuan bagi orang tua mengenai dampak cahaya *blue light* pada kesehatan mata anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya berupa bagaimana merancang *mobile website* mengenai bahaya *blue light* untuk kalangan orang tua yang memiliki anak berumur 1 – 6 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *mobile website* mengenai bahaya *blue light* pada ponsel seluler sebagai berikut:

1. Demografis

- a) Jenis Kelamin : Laki – laki & Perempuan
- b) Usia : 30 – 40 tahun
- c) SES : B – A (menengah keatas)

2. Geografis:

- a) Daerah : DKI Jakarta

Berdasarkan persentase mengenai provinsi pemilik gawai terbanyak pada tahun 2022, DKI Jakarta menjadi salah satu provinsi dengan pengguna terbanyak yaitu sebanyak 82,27%. (Ahdia, 2023). Selain itu, DKI Jakarta merupakan salah satu kota

metropolitan yang memiliki tingkat produktivitas tenaga kerja serta pemahaman literasi digital yang tinggi pada tahun 2022 (Ahdiat, 2023)

3. Psikografis

- a) Orang tua yang membutuhkan pemahaman mengenai bahaya *blue light* pada anak yang mudah dipahami
- b) Orang tua yang memiliki kesibukan bekerja diluar rumah lebih banyak ketimbang dirumah
- c) Orang tua yang memberikan akses digital berlebihan kepada anak

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang *mobile website* yang efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak *blue light* untuk anak berumur 1 – 6 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

a) Manfaat Bagi Penulis

Penulis dapat melakukan perancangan media interaktif sebagai hasil dari perkuliahan selama di Universitas Multimedia Nusantara, meningkatkan kesadaran dan menambah ilmu orang tua mengenai dampak *blue light* terhadap kesehatan mata anak.

b) Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat mendapatkan pengetahuan mengenai dampak dari menatap layar digital terlalu lama dapat menyebabkan pengaruh negatif untuk kesehatan mata anak, sehingga dengan media informasi ini penulis berharap dapat memberikan pemahaman lebih mengenai pengaruh *blue light* dan dampaknya pada kesehatan mata anak.

c) Manfaat Bagi Universitas

Diharapkan laporan ini dapat menjadi kontribusi yang informatif dan berguna untuk UMN mengenai *blue light* dan kesehatan mata pada anak. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi yang baik untuk mahasiswa/i angkatan selanjutnya dalam mengerjakan tugas akhir.

