

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan *smartphone* telah menjadi perangkat esensial yang dimiliki dan menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat. *Smartphone* menjadi perangkat bagi berbagai kalangan tua dan muda yang digunakan sebagai media untuk bertukar informasi dan berbagai kegiatan menggunakan *smartphone*. Pada penelitian Agnes (2023) *World Population Review*, tingkat pengguna *smartphone* di Indonesia terdapat pada urutan ke tiga di dunia sebanyak 368 juta manusia. Bahathiq dkk. (2020, h. 1924) mengatakan, meningkatnya pengguna *smartphone* setiap tahunnya juga membawa dampak terhadap kesehatan *muskuloskeletal* atau cedera tendon pada tangan. Menurut *World Health Organization* (2010), remaja menjadi suatu fase masa dewasa yang berlangsung antara usia 12-24 tahun yang terdapat hubungan yang signifikan terkait intensitas penggunaan *smartphone*.

Alexis dkk. (2023, h. 960) mengatakan tangan adalah bagian tubuh yang sering digunakan dalam segala aktivitas sehari-hari. Penggunaan *smartphone* dalam jangka waktu yang lama juga dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti gangguan penglihatan, pendengaran, serta *musculoskeletal disorders* (MSD) (Banadaki dkk., 2024, h. 2). Dalam hasil *test* penelitian Siti Nurhalina (2020) dari 300 responden mahasiswa terdapat 149 mahasiswa dinyatakan positif *de quervain Syndrome* yang di diagnosis menggunakan *test finkelstein*. Berdasarkan penelitian Bayu (2023), sebanyak 62,5% yang mengalami gejala positif cedera sindrom *de quervain* dikarenakan bermain *game online* dan *scrolling* media sosial dan tidak mengetahui cara bagaimana mengatasinya dan pencegahannya.

Menurut (Bachtiar dkk., 2020, h. 28) meskipun risiko kesehatan dapat terjadi, kesadaran dikalangan remaja dan usia produktif masih tergolong rendah akan kesehatan. Selain itu dengan fokusnya remaja terhadap informasi yang baru atau selalu ingin tahu kejadian terkini (*FOMO*) sehingga lupa akan kesehatan

tangan. Kampanye seperti “*The Phone Wall – Smartphones Divide Families*” oleh OGILVY (2015) menyoroti dampak kecanduan *smartphone* terhadap hubungan sosial, khususnya dalam keluarga. Kampanye ini berfokus pada isu ketergantungan terhadap aktivitas seperti *tapping* dan *scrolling*. Namun, sebagian besar kampanye yang ada hanya menyoroti sisi sosial dari kecanduan *smartphone*, tanpa membahas dampak kesehatannya. Hingga kini, belum ada kampanye yang secara khusus menyoroti risiko cedera tangan akibat kebiasaan *doom scrolling* atau *typing addiction*. Tidak ada kampanye yang membahas cedera sindrom de quervain dan cara pencegahannya tidak ada yang membahas dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Berdasarkan pemaparan masalah tersebut (Maibach & Parrott, 1995) dalam buku yang berjudul “*Designing Health Messages Approaches from Communication Theory and Public Health Practice*”, melihat adanya kesenjangan antara tingginya risiko dan rendahnya kesadaran serta minimnya media edukasi yang relevan diperlukannya sebuah kampanye kesehatan dalam bentuk karya yang memberikan strategi dalam merancang pesan kesehatan yang efektif dengan tujuan yang dapat mengubah perilaku target sasaran. Penulis mengajukan media kampanye yang bersifat edukasi pencegahan yang ditunjukkan pada remaja mengenai fenomena cedera De Quervein Syndrome akibat gerakan repetitif menggunakan *smartphone* untuk melakukan pencegahan sebelum terjadi dan semakin parah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ditemukan penulis diantaranya adalah sebagai:

1. Belum adanya media yang dapat memberikan edukasi pencegahan mengenai cara yang benar dalam melakukan latihan untuk mencegah cedera sindrom de quervain.
2. Upaya edukasi terkait cedera tangan akibat gerakan repetitif tidak ada, tidak edukatif atau informatif dan belum efektif, sehingga pengguna tidak menyadari risiko serta pentingnya pencegahan.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang ditemukan, rumusan masalah yang ditemukan penulis adalah bagaimana media informasi yang efektif bisa menginformasi dan edukasi pencegahan cedera tangan akibat gerakan repetitif agar mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengguna *smartphone*.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada pria dan wanita usia 17—25 tahun dengan menjadi generasi yang penggunaan *smartphone* paling tinggi yang berpotensi cedera sindrome de quervain. Status sosial ekonomi (SES) B hingga A yang berdomisili di JABODETABEK berdasarkan APJII segi umur, orang yang memiliki *smartphone* di dunia digital ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%, serta memiliki kebiasaan bermain game atau scrolling media sosial dalam durasi panjang. Fokus perancangan ini adalah meningkatkan kesadaran, *behavior*, dan pemahaman mengenai pencegahan cedera tangan akibat gerakan repetitif melalui media *website* interaktif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, penulis bertujuan membuat tugas akhir dalam perancangan kampanye untuk edukasi mencegah cedera sindrom de quervain.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam melakukan perancangan ini, dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dari segi teoritis maupun praktis, bagi berbagai pihak. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi sebagai referensi keilmuan dalam bidang jurusan dan kepada peneliti yang mengangkat topik perancangan yang sama. Secara praktis, hasil perancangan diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam menyelesaikan permasalahan atau sebuah fenomena masalah, manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi edukasi mencegah sindrom quervain. Perancangan media informasi ini

dapat dijadikan referensi strategi visual bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam pengembangan strategi penyampaian edukasi.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi edukasi mencegah sindrom quervain dengan materi pilar informasi yang dapat menjadi referensi mahasiswa dan menjadi arsip dokumen universitas dapat berguna.

