

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa kanak-kanak adalah fase penting dalam pertumbuhan dan pembentukan postur tubuh. Selama periode ini, aktivitas sehari-hari mereka terus berkembang, baik dari segi waktu maupun pengetahuan. Dalam lingkup kegiatannya, siswa sering kali salah dalam menyesuaikan posisi duduk agar tetap fokus, seperti membungkuk atau menopang kepala di meja saat mengantuk (Safaruddin dkk., 2020, h.126). Jika kebiasaan posisi duduk kurang baik ini terus berlanjut, dapat berdampak negatif pada kesehatan tulang punggung dalam jangka panjang.

Gangguan postur tubuh pada anak dan remaja di Indonesia menjadi perhatian yang serius. Sekitar 2-5% anak dan remaja berusia 10-15 tahun di Indonesia mengalami skoliosis akibat kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus, menurut data Kementerian Kesehatan (2021). Wakil ketua umum Masyarakat Skoliosis Indonesia (MSI) pusat, Tri Kurniawati, Ssi., menyatakan bahwa prevalensi skoliosis di Jakarta memiliki presentasi sebanyak 4-4,5%. (Kesumayanti dkk., 2023, h.2). Kebiasaan duduk yang salah dapat menyebabkan kelainan punggung sejak dini yakni skoliosis (tulang punggung melengkung ke samping), kifosis (tulang punggung membungkuk) dan lordosis (tulang punggung melengkung kedepan) yang memengaruhi aktivitas sehari-hari (Diansari, dkk., 2023, h.150-151). Anak-anak duduk lebih dari enam jam sehari dalam kegiatan belajar mengajar, durasi duduk buruk lebih dari 15-20 menit secara terus-menerus dapat membuat tekanan pada tulang hingga menimbulkan rasa nyeri di punggung bawah dan dapat berdampak pada kelainan tulang punggung seiring waktu (Kurniawati, 2017, h.2).

Penelitian yang membahas mengenai posisi duduk dan dampaknya pada anak masih terbatas. (Naufal & Wahyuni, 2022, hlm. 114). Minimnya informasi

dari layanan kesehatan, serta juga pemahaman terhadap informasi tentang kebiasaan buruk yang berulang masih rendah. (Putu dkk., 2023, hlm. 43). Hal ini menunjukkan bahwa belum tersedia media informasi yang efektif, yang mampu menyampaikan pentingnya postur duduk dengan cara yang sesuai dengan karakteristik mereka akibat jenis media yang digunakan dan cara penyajian yang masih kurang tepat.

Urgensi permasalahan ini terletak pada dampaknya yang bersifat jangka panjang dan sulit diperbaiki jika tidak ditangani sejak dini. Mengingat usia anak ke remaja yakni 10-15 tahun adalah periode kritis dalam pembentukan struktur tubuh, peran informasi yang tepat menjadi sangat penting untuk mencegah risiko yang lebih serius di masa depan. Penyampaian informasi mengenai posisi duduk yang baik perlu ditingkatkan agar anak-anak dapat memahami dan menerapkannya dalam keseharian mereka. Meskipun guru dan orang tua menyadari bahaya postur tubuh buruk, namun mereka tidak bisa selalu mengawasi anak-anak dalam melakukan aktivitas diluar pandangannya (Saputri & Sutikno, 2021, h.142). Penelitian Wen (2022) menunjukkan bahwa Informasi interaktif terbukti dapat membantu anak memahami dan menerapkan kebiasaan duduk yang benar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mampu mendorong mereka untuk memahami pola kebiasaan buruk (Khanifa, Wardoyo, & Suharto, 2024, h.146). Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang mampu menarik perhatian anak-anak serta mempermudah pemahaman mereka tentang pentingnya postur yang benar.

Interactive storytelling adalah media yang efektif dalam menyampaikan informasi karena mengintegrasikan narasi visual, karakter, dan alur cerita yang dinamis. (Miller, 2019, h.13-14) Berbeda dengan media yang bersifat pasif, *interactive storytelling* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten. Pengalaman *interactive storytelling* akan mampu meningkatkan penangkapan informasi karena pengguna tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memengaruhi jalan cerita. (Smed, 2021, h.3)

Dari permasalahan dan urgensi yang telah dijabarkan, sebagai solusi penulis akan merancang *interactive storytelling* mengenai posisi duduk baik untuk pencegahan kelainan tulang punggung pada anak. Media ini ditujukan bagi anak-anak berusia 9 hingga 12 tahun berdomisili di Jabodetabek untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai pentingnya postur dan posisi duduk yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

Masalah :

1. Sekitar 2-5% anak dan remaja berusia 10-15 tahun di Indonesia mengalami kelainan tulang punggung akibat kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus.
2. Dalam lingkup kegiatannya, siswa sering kali salah dalam menyesuaikan posisi duduk agar tetap fokus, seperti membungkuk atau menopang kepala di meja saat mengantuk.
3. Minimnya informasi dari layanan kesehatan, serta juga pemahaman informasi terhadap posisi duduk baik masih rendah menunjukkan bahwa penyampaian informasi belum efektif, akibat jenis media yang digunakan dan cara penyajian yang kurang tepat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan media informasi interaktif posisi duduk baik pencegahan kelainan tulang punggung pada anak?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan yang ditentukan oleh penulis dalam perancangan media informasi interaktif posisi duduk baik untuk pencegahan kelainan tulang punggung

pada anak, ditujukan kepada anak Sekolah Dasar (SD) berusia 9 hingga 12 tahun. SES A-B, berdomisili di Jabodetabek, yang memiliki rasa penasaran yang kuat dan suka mengeksplorasi banyak hal, dengan menggunakan metode *interactive storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan difokuskan pada desain media interaktif yang memberikan informasi mengenai pemahaman penyakit kelainan tulang punggung, faktor penyebabnya, dampaknya, serta tips cara duduk yang baik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan media informasi interaktif posisi duduk baik untuk pencegahan kelainan tulang punggung pada anak. Dengan merancang media ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak-anak dalam menjaga posisi duduk dan postur tubuh sejak dini.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir dibagi menjadi dua bagian, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak-anak, mengenai pentingnya menjaga posisi duduk guna mencegah kelainan pada tulang punggung. Hal ini dapat tercapai melalui pengembangan media yang interaktif dan informatif, seperti *interactive storytelling* yang dirancang khusus untuk menyampaikan pemahaman secara menyenangkan dan mudah dimengerti. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, serta menjadi referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam bidang kesehatan dan Pendidikan

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain yang tertarik dengan penerapan pilar informasi dalam Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam perancangan *interactive storytelling*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan bagi mahasiswa lain yang ingin merancang *interactive storytelling* dengan topik pentingnya menjaga posisi duduk yang baik untuk mencegah kelainan pada tulang punggung. Tak hanya itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dokumen arsip universitas yang berkaitan dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

