

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Produktivitas merupakan sebuah tolak ukur yang menjelaskan tentang seberapa baiknya sebuah sumber daya ataupun tenaga yang dimiliki dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mendapatkan hasil yang optimal (Anggraeni, 2024, h. 1). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2024 Indonesia memiliki 142.179.046 jumlah tenaga kerja yang sedang bekerja dan penelitian yang dilakukan oleh *International Labour Organisation* menyatakan dari 58.118 sampel, terdapat 18.828 (32,8%) sampel mengalami kelelahan dalam bekerja yang berpengaruh terhadap produktivitas kerja (Aprilia et al., 2022, h. 61). Tenaga kerja ini meliputi banyak sekali bidang dan perusahaan, salah satunya adalah perusahaan *tour and travel* dengan jumlah 4000 perusahaan berdasarkan data dari *Association of The Indonesian Tour & Travels Agencies*, dan salah satu pekerjaan dari bidang tersebut adalah sopir. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitria bahwa pengemudi *Travel* merasakan kelelahan dalam bekerja dikarenakan faktor durasi bekerja (Fitria et al., 2023, h. 9). Hal ini dapat terjadi karena untuk mengemudi dalam waktu 4 jam 30 menit setidaknya memerlukan waktu istirahat selama 45 menit (Ann, 2017, h. 28).

Jika hal ini terus dibiarkan maka kewaspadaan dalam mengemudi akan semakin menurun dan beresiko terjadi kecelakaan lalu lintas yang menghambat produktivitas. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat 139.258 kecelakaan lalu lintas yang terjadi pada tahun 2022 dengan kerugian materi sebesar 280 juta rupiah. Kerugian ini tentu dapat mempengaruhi berbagai macam pihak yakni pengendara, perusahaan, korban, dan pihak lainnya. Oleh karena itu perlu sebuah solusi yang efektif untuk mencegah terjadinya hal tersebut, salah satunya melakukan *power nap* saat merasa kelelahan, terlebih pada saat berkendara (Ann, 2017, h. 28).

power nap adalah tidur yang dilakukan dalam jangka waktu 10 - 20 menit atau dibawah 30 menit. *Power nap* dapat meningkatkan kognisi, kewaspadaan, performa kerja, dan kesehatan (George et al., 2024, h. 72). *power nap* ini sendiri bukan merupakan pengganti dari jadwal tidur itu sendiri, melainkan sebagai “bonus” untuk meningkatkan kualitas berkegiatan sehingga dapat menjadi lebih produktif, maka dari itu *Power nap* harus dilakukan dengan durasi dibawah 30 menit (George et al., 2024, h. 72). Rafi et al (2023, h. 19) menyatakan bahwa *power nap* ini cocok untuk para pekerja yang memiliki shift malam. Ann (2017, h. 28) juga mengatakan bahwa pekerjaan dengan tuntutan kognitif yang tinggi seperti mengemudi juga dapat memanfaatkan keuntungan dari *power nap*. Maka dari itu, *power nap* dengan segala manfaatnya dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan produktivitas dari banyaknya sopir *travel* yang mengalami kelelahan dalam bekerja.

Meskipun demikian masih banyak orang yang menganggap *power nap* dan tidur siang merupakan hal yang sama, serta belum mengerti manfaat dari *power nap* itu sendiri. Maka dari itu perlu adanya penyediaan media edukasi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan terhadap *power nap* terlebih pada para pengemudi *Travel*. Media edukasi interaktif seperti ini menjadi solusi yang efektif dalam menyampaikan informasi, dikarenakan dalam media edukasi interaktif memiliki elemen dari multimedia seperti audio, grafis, animasi, *slide show*, dan *text* yang membuat penyebaran informasi menjadi lebih efektif (Gusti Prasetyo, 2022, h. 144). Hal ini menegaskan bahwa aplikasi menjadi penting untuk menyampaikan informasi terkait *power nap*, karena dapat menjadi media yang menarik dan mudah dipahami oleh para sopir *travel*, terutama untuk mereka yang mengalami kelelahan dalam bekerja.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Tingginya tingkat kelelahan di kalangan pengemudi sopir *travel* yang berdampak negatif terhadap produktivitas dan keselamatan mereka, yang disebabkan oleh jadwal kerja panjang tanpa istirahat yang memadai
2. Kurangnya media yang berfokus dalam menyebarkan informasi mengenai *power nap*

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media edukasi interaktif untuk meningkatkan produktivitas melalui *power nap*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada sopir *travel*, SES B, berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang memberi edukasi tentang *power nap*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan media edukasi interaktif untuk meningkatkan produktivitas melalui *Power nap*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat dua manfaat yang didapatkan selama proses perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai *power nap* dalam rangka meningkatkan produktivitas kerja. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan menyediakan referensi yang mendalam tentang penggunaan media edukasi interaktif untuk mempromosikan kebiasaan *power nap* yang sehat. Hasil dari studi ini juga diharapkan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan media edukasi interaktif,

khususnya dalam meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan di lingkungan profesional.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi dosen atau peneliti lain dalam memahami aspek-aspek pilar informasi dalam Desain Komunikasi Visual. Perancangan media ini juga diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa yang berminat dalam pembuatan media informasi dan topik *power nap*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai dokumen arsip di universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

