

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lazy eye adalah gangguan mata pada anak dengan kondisi dimana otak hanya terhubung dengan salah satu dari kedua mata yang menyebabkan otak mengabaikan sinyal atau penglihatan yang diterima dari mata lainnya yang memiliki penglihatan yang cenderung lemah (Fadli, 2022a). Penyakit *lazy eye* yang tidak segera ditangani akan mengakibatkan gangguan penglihatan seperti kesusahan dalam memperkirakan jarak dan bahkan bisa berakhir dengan kebutaan sebelah (Fadli, 2022b). Dilansir dari Jakarta Eye Center (2024), waktu penanganan kasus *lazy eye* efektif dilakukan sebelum proses pertumbuhan mata anak berhenti yaitu tepatnya di usia 12 tahun.

Berdasarkan *National Eye Institute* (2022), *lazy eye* terjadi pada setiap 3 dari 100 anak. Menurut *National Eye Center* (2024), prevalensi *lazy eye* secara global berada pada angka 0,2% - 6,2% dan untuk daerah di Indonesia angka prevalensi *lazy eye* berada pada angka 2,7% di Jakarta. Menurut dokter Endang, tingkat prevalensi *lazy eye* di Indonesia lebih tinggi daripada tingkat prevalensi secara global.

Penulis juga melakukan observasi terhadap ketersediaan media informasi terkait *lazy eye* di internet dan menemukan bahwa sudah banyak artikel dan website kesehatan yang menyediakan informasi terkait *lazy eye* tetapi, belum ada media informasi yang menyajikan informasi terkait *lazy eye* secara visual. Oleh karena itu dibutuhkanlah media informasi alternatif yang dapat menyalurkan informasi terkait *lazy eye* kepada orang tua.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh McKinney(2020), pada mahasiswa di fakultas ilmu komputer University of South Alabama. Menemukan bahwa suatu informasi akan lebih mudah diserap apabila disampaikan melalui

media interaktif. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kelulusan mahasiswa pada kelas pengenalan ilmu komputer yang meningkat setelah dilakukan pembelajaran melalui buku interaktif. Serta, menurut Hodent (2021) media interaktif seperti game juga dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi yang efektif apabila dirancang dengan benar. Menurut Hoon (2021) elemen *fun* dalam permainan juga membuat para pemain secara sukarela untuk menghabiskan waktu yang lebih banyak pada permainan sehingga informasi yang mereka terima juga akan bertambah. Berdasarkan data dan fenomena yang ada, diketahui bahwa masih banyak orang tua yang belum mengetahui apa itu *lazy eye* meskipun sudah banyak media informasi yang tersedia mengenai masalah tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan media informasi alternatif yang dapat menyampaikan informasi kepada orang tua dengan lebih efektif. Berdasarkan masalah yang ada, penulis pun mengajukan perancangan media informasi interaktif berupa permainan kartu yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dan fenomena yang ada di latar belakang, berikut masalah yang ditemukan:

1. Banyak orang tua yang masih belum mengetahui tentang *lazy eye* dan apa dampaknya pada kesehatan mata anak.
2. Diperlukan media informasi interaktif untuk membantu meningkatkan kesadaran orang tua akan penyakit *lazy eye*.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan permainan kartu untuk mendeteksi gejala *lazy eye* pada anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan batasan masalah pada perancangan untuk memastikan tujuan perancangan dapat terlaksanakan secara efektif pada target audiens. Batasan masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut. Objek perancangan dibatasi pada media informasi interaktif berupa *cardgame* yang

berfokus memberikan informasi mengenai *lazy eye* dan membantu orang tua untuk mendeteksi gejala *lazy eye* pada anak-anak. Target STP meliputi orang tua berusia 30 – 40 tahun dan anak berusia 6 – 11 tahun, SES B – C, dan berdomisili di daerah Jabodetabek.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan masalah dan urgensi yang ada, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan permainan kartu untuk mendeteksi gejala *lazy eye* pada anak-anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini dilakukan sebagai sarana pemberian informasi tentang penyakit *lazy eye* yang terjadi pada anak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan dapat menjadi media pembelajaran untuk penelitian yang lebih lanjut, khususnya pada perancangan *cardgame* sebagai media penyampaian informasi.

2. Manfaat Praktis:

Sebagai sebuah solusi atas permasalahan yang ada, perancangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi terkait *lazy eye* kepada orang tua. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan agar dapat menjadi referensi bagi para mahasiswa, dosen, atau peneliti terkait *cardgame* dan pilar informasi Desain Komunikasi Visual.