

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era digital merupakan era dimana mahasiswa Generasi Z dibentuk dengan teknologi sehingga membuat mahasiswa berupa generasi yang mahir atau pintar dalam menggunakan *gadget* (Maharani, 2024, h.2). Ditemukan dari 38 responden mahasiswa yang menggunakan *gadget* terdapat 36.8% responden bermain *game*, 28.9% responden menonton film, 21.1% responden mengerjakan tugas kuliah dan sisanya untuk bekerja dan sosial media (Djajanti, 2024, h.118). Ditunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama untuk bermain *game* setelah kuliah hal tersebut disebabkan karena untuk menyegarkan pikiran mereka setelah beberapa jam mengikuti kegiatan perkuliahan (Antropologi & Budaya, 2022, h.239). Alat – alat gadget yang sering ditemukan dari seorang mahasiswa untuk bermain *game* berupa laptop, oleh karena itu banyak mahasiswa terkena gangguan pada kesehatan mata mereka dikarenakan adanya radiasi dari layar laptop (Ashan, 2026, h.99).

Masalah kesehatan mata yang terjadi karena penggunaan lama laptop diakibatkan dari radiasi sinar biru yang terdapat pada layar laptop dan sangat berbahaya jika terkena paparan tersebut dengan jangka waktu yang lama (Istianah, 2026, h.306). Dampak – dampak yang diakibatkan terpapar radiasi tersebut berupa seperti mata lelah atau astenopia dan juga mengalami sindrom mata kering (Wasiran, 2024, h.52). Tidak hanya mata lelah dan mata kering, lama penggunaan laptop juga dapat mengalami *myopia* atau pandangan menjadi kabur, dimana hal tersebut membuat mahasiswa cepat menggunakan kacamata minus (Junita, 2024, h.409). Hal ini diperparah karena sudah banyak sekali ditemukan media informasi dalam bentuk *website*, artikel, dan buku yang menjelaskan bahaya radiasi laptop kepada tubuh, namun media tersebut kurang menarik perhatian mahasiswa Generasi Z dikarenakan konten terlalu memberikan informasi yang berlebihan dan

membosankan sehingga mahasiswa Generasi Z tidak membaca secara mendalam (Ruslan, 2025, h. 640). Mahasiswa Generasi Z juga dijelaskan bahwa mereka jarang sekali mencari informasi secara mandiri namun mereka di pengaruhi dari motivasi sosial dimana informasi muncul sendiri (Hassoun, 2023, h.12).

Jika penyakit mata tersebut terus dibiarkan maka penyakit tersebut akan mengganggu kegiatan sehari – hari mereka di usia yang produktif muda, seperti mudah sakit kepala, mata menjadi mudah lelah, mata menjadi lebih sering berkedip, diperlukan memicingkan mata untuk melihat barang jauh, mata menjadi suka dikucek, dan mata menjadi sulit menyadari keberadaan objek jauh, hal tersebut bisa menjadi makin parah dan juga memburuk di umur tua nantinya atau menjadi gejala yang kronis jika tidak diatasi (Dinas Kesehatan, 2025).

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah upaya yang dapat menyadarkan mahasiswa mengenai bahaya radiasi pada layar laptop dengan menggunakan kampanye. Di dalam jurnal Wulandari (2025, h.3191), kampanye sosial merupakan kegiatan yang dapat membantu mengubah perilaku dan juga pola pikir seseorang mengenai masalah sosial. Mahasiswa dijelaskan oleh Fang (2016, h.6) bahwa mereka memiliki ketertarikan terhadap permainan fisik dibanding digital seperti *board game* dikarenakan pemberian interaksi sosial yang lebih kuat. *Board game* dijelaskan juga dapat memberikan permainan dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan, sehingga dapat membuat mahasiswa terutama Generasi Z untuk bisa lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan, perilaku, dan pikiran mereka, maka *board game* tidak hanya sebagai media hiburan saja namun juga bisa digunakan sebagai strategi intervensi yang inovatif dan relevan untuk memperkuat perilaku mahasiswa (Empati, 2026, h.528). Sehingga diperlukannya kampanye sosial yang menggunakan *board game* sebagai media utama untuk menyadarkan mahasiswa Generasi Z untuk mengubah kebiasaan mereka yang sering menggunakan laptop dengan durasi yang lama tanpa menyadari bahaya radiasi sinar biru dari layar laptop yang bisa mengganggu di usia yang produktif muda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran mahasiswa Generasi Z terhadap bahaya radiasi sinar biru yang dipaparkan dari penggunaan laptop jangka waktu yang lama.
2. Media informasi yang ada saat ini kurang menyadarkan mahasiswa Generasi Z terhadap bahaya radiasi sinar biru.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka peneliti mengajukan penelitian dengan pertanyaan, Bagaimana perancangan *board game* mengenai bahaya radiasi layar laptop bagi mahasiswa?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi untuk mahasiswa yang berusia 18 – 22 tahun, SES A, berdomisili di wilayah Tangerang. Perancangan ini akan dibatasi seputar penjelasan bahaya radiasi layar laptop dan penjelasan *board game* sebagai media interaktif untuk meningkatkan kesadaran supaya tidak terus menggunakan laptop untuk bermain.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini dilakukan untuk membantu menyadarkan mahasiswa mengenai bahaya radiasi layar laptop. Oleh karena itu tujuan dari tugas akhir ini adalah perancangan *board game* mengenai bahaya radiasi layar laptop bagi para mahasiswa.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Peneliti berharap bahwa perancangan ini dapat memberikan manfaat. Manfaat tugas akhir dibagi menjadi dua bagian:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam arsip perkembangan ilmu dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya pada pilar persuasif yang berupa perancangan media kampanye. Selain itu perancangan ini, dapat menjadi sebuah inspirasi atau referensi bagi penelitian

yang memiliki kedekatan yang sama di masa depan nantinya yang akan membahas mengenai perancangan mengenai bahaya radiasi layar laptop bagi mahasiswa.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan rasa kesadaran dan kepedulian terhadap bahayanya radiasi layar laptop terhadap kesehatan mata. Selain itu perancangan ini diharapkan untuk memberikan gambaran atau referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin membawa topik yang menyerupai.

