



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan mata perlu di perhatikan. Hampir seluruh aktivitas manusia melibatkan indra pengelihatan. Mata sebagai organ fotoreseptor atau organ yang menerima rangsangan cahaya membuat manusia dapat melihat. Mata yang sehat akan memberikan pengelihatan yang jelas, namun akan berbeda apa bila mata mengalami gangguan. Pengelihatan akan terganggu, tidak dapat di pungkiri pengelihatan yang tidak jelas akan mempengaruhi aktivitas keseharian dan kinerja seseorang. Tidak hanya aktivitas yang terganggu, gangguan pada mata yang tidak diatasi dapat mempengaruhi kesehatan tubuh yang lainnya misalnya seperti sakit kepala.

Di era modern ini kerja mata manusia menjadi semakin berat, khususnya di daerah perkotaan. Masyarakat perkotaan umumnya sibuk bekerja di dalam ruangan dan menatap monitor komputer dalam jangka waktu yang lama. Begitu juga dengan anak-anak di daerah perkotaan yang lebih banyak beraktivitas di dalam ruangan. Kesibukan anak di daerah perkotaan dimulai dengan sekolah, kegiatan kursus, berdiam di rumah dengan ruangan ber- AC , menonton televisi, bermain *gadget* mengakses media sosial dan bermain *games*. Kegiatan bermain dengan teman-teman bahkan kini dapat di lakukan secara virtual melalui media sosial dan *game online*. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat membuat mata menjadi cepat lelah terlebih jika dilakukan dalam jangka waktu yang lama. Lebih lanjut

mata yang lelah dapat menyebabkan gangguan mata. Seperti yang dijelaskan oleh dr. Surya Utama SpM dalam acara kesehatan dr.OZ Indonesia kegiatan seperti membaca, menulis, aktivitas dengan berbagai jenis layar monitor termasuk kedalam kegiatan dengan jarak pandang menengah sampai dekat, dan kegiatan dengan jarak pandang tersebut akan membuat mata cepat lebih cepat lelah.

Di kutip dari *kemkes.go.id* (diakses 23 Februari 2017) riset kesehatan dasar (RISKESDAS) tahun 2013 yang dilakukan oleh kementerian kesehatan menunjukkan bahwa sekitar 60.6 % masyarakat perkotaan telah menggunakan alat bantu pengelihatan berupa kacamata dan lensa kontak. Menurut hasil kuesioner yang dibuat penulis sebanyak 60.8 % responden telah mengalami gangguan mata sejak umur dibawah 16 tahun. Menurut dr. Budi Suryanto, SpM dari pasien anak-anak yang ditanganinya mayoritas terkena rabun jauh sejak usia 13 tahun atau usia anak sekolah menengah pertama. Dari data tersebut diperoleh informasi bahwa anak-anak usia sekolah di daerah perkotaan telah mengalami rabun mulai dari usia 13 tahun.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan mata rabun. Menurut dr. Retno Sasanti Wulandari, SpM dalam artikel yang dimuat dalam *parenting.co.id* (diakses 19 Maret 2017) penyebab gangguan mata rabun multifaktor, tidak hanya genetik, gaya hidup dan nutris juga berpengaruh. Gaya hidup meliputi kebiasaan dan prilaku. Menurut Prieharti & Mumpuni (2016) prilaku atau kebiasaan seperti membaca sambil tidur, membaca dengan penerangan minim, membaca terlalu dekat, menonton televisi terlalu dekat, bekerja dengan komputer terlalu lama, bermain *video games* dapat menyebabkan gangguan mata rabun (hlm 85). Dari

hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan beberapa orang yang telah mengalami rabun dan menggunakan kacamata, mereka memiliki kebiasaan seperti membaca sambil tidur, membaca dengan penerangan yang kurang, menonton televisi terlalu dekat.

Kemajuan teknologi seperti *smartphone* tablet dan bermacam *gadget* lainnya yang telah akrab dengan masyarakat di era modern. Kecanggihan teknologi membuat manusia dapat melakukan berbagai aktivitas melalui *smartphone* seperti berkomunikasi lewat audio, visual, maupun audiovisual, membaca berita, hiburan seperti menonton / *streaming*, memainkan berbagai aplikasi permainan. *gadget* yang bersifat multifungsi membuat penggunaanya sering menggunkannya dan tidak jarang penggunaan dilakukan dalam waktu yang lama secara terus – menerus. Bahkan di jaman sekarang penggunaan *gadget* telah akrab di kalangan anak – anak. Dikutip dari artikel “Anak Asuhan gadget” menurut survey yang dilakukan Indonesia Hottest Insight sebanyak 40% anak Indonesia telah melek teknologi. 63% dari anak – anak yang telah melek teknologi telah menggunakan akun media sosial untuk *update* status, bermain *game online* dan *upload* foto (Wulandari, 2016). Hal tersebut terutama *games* dilakukan selama berjam-jam. Aktivitas dengan gadget dan seluruh jenis layar monitor yang dilakukan dengan waktu yang lama dan terus-menerus dapat memberi efek radiasi sehingga semakin lama menggunakannya maka intensitas mata terkena paparan cahaya akan semakin tinggi (Kertopati, 2014). Sehingga kemungkinan terkena gangguan mata sejak usia dini semakin besar. Dalam artikel “Waspada Efek Buruk Gadget Pada Anak”, salah satu dokter praktik SMEC, dr.

D. A. N Canara Sari, SpM menjelaskan bahwa banyak dari pasiennya yang adalah anak-anak telah mengalami gangguan mata rabun jauh akibat bermain gadget (Kertopati 2014).

Pemenuhan kebutuhan nutrisi juga menjadi penting untuk menjaga kesehatan mata. Dalam Prieharti dan Mumpuni (2016) kurang mengkonsumsi makanan yang bergizi saat pertumbuhan hingga umur 12 tahun dapat menjadi faktor penyebab gangguan mata rabun (hlm 85). Ditambahkan dengan pendapat dr. Budi Suryanto pemenuhan gizi untuk mata pada anak harus tercukupi sampai usia 12 tahun. Karena sampai pada usia itulah perkembangan mata terbentuk. Anak-anak di usia sekolah sering kali membeli jajanan yang di jual di lingkungan sekolah. Dikutip dari *kompas.com* dalam artikel “Jajanan Sekolah Tak Sehat Berpotensi Picu Kanker” tidak semua jajanan tersebut memenuhi syarat keamanan pangan (diakses 19 Maret 2017). Berdasarkan survey BPOM lebih dari 99% anak-anak jajan di sekolah untuk memenuhi kebutuhannya selama di sekolah (*kompas.com*. diakses 19 Maret 2017). Melalui wawancara dengan penulis beberapa anak yang membawa bekal mengatakan bahwa bekal yang sering dibawanya adalah mie instan dan lauk beku yang siap goreng. Informasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat kebiasaan atau pola konsumsi makanan kurang bergizi.

Berdasarkan pembahasan tersebut masyarakat di daerah perkotaan harus lebih meningkatkan kesehatan mata. Upaya untuk meningkatkan kesehatan mata dan mencegah rabun harus dimulai sejak anak usia dini. Sehingga orang tua juga berperan dalam meningkatkan kesehatan mata dan mencegah mata rabun di usia

anak-anak. Karena itulah penulis tergerak untuk membuat kampanye sosial cegah rabun sejak dini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan visual kampanye sosial cegah rabun sejak dini.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan dan perancangan tidak melebar. Berdasarkan rumusan di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Masalah Utama

Banyak anak usia sekolah (sejak 13 tahun) sudah mengalami gangguan mata rabun.

2. Target

a) Segmentasi Geografis: Tangerang, Jakarta, daerah perkotaan.

b) Segmentasi Demografis:

1) Usia:

- >25 tahun (Orangtua yang memiliki anak yang mulai berusia 4 – 12 tahun).
- 4 – 12 tahun (anak – anak usia pendidikan awal)

2) Jenis Kelamin:

- Orangtua: Laki-laki dan Perempuan.
- Anak - anak: Laki-laki dan Perempuan.

3) Pekerjaan: Ibu rumah tangga, karyawan kantor, pelajar.

4) Status Ekonomi: Menengah ke bawah.

3. Segmentasi Psikografis:

Gaya Hidup: Memiliki keinginan untuk mengikuti perkembangan jaman Modern, sering beraktivitas dengan *gadget*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media visual yang tepat untuk kampanye sosial cegah rabun sejak dini.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Penulis

Melalui perancangan kampanye sosial ini penulis belajar untuk mengetahui lebih dalam tentang kesehatan dan gangguan mata. Selain itu penulis belajar untuk mengamati dan menganalisis realita yang terjadi dalam masyarakat. Penulis juga terlibat dalam upaya sosial untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan mata.

1.5.2. Universitas

Tidak hanya bermanfaat bagi penulis, perancangan ini juga bermanfaat bagi universitas. Segala informasi dan hasil perancangan yang penulis lakukan dapat menjadi ilmu dan informasi yang dapat dijadikan referensi oleh para mahasiswa generasi berikutnya.

1.5.3. Masyarakat

Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat. Melalui perancangan ini masyarakat terutama orang tua menjadi lebih sadar untuk menjaga mata anak agar

tidak mengalami rabun sehingga dapat meningkatkan kualitas kesehatan mata di Indonesia.

