

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia pada masa kini sedang meningkatkan kualitas teknologi, seperti *handphone*. *Handphone* semakin lama, semakin canggih dengan fitur-fitur barunya. *Handphone* awalnya digunakan sebagai alat komunikasi yang lebih praktis dibandingkan surat menyurat lewat Kantor Pos. Namun sekarang *handphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi, melainkan banyak fungsi yang di aplikasikan pada *handphone* atau *smartphone*. Seperti berfoto, merekam video, menyimpan data, mengirim data, bermain *game*, dan sebagainya.

Sebelumnya kita bermain *game* menggunakan komputer atau konsol khusus seperti *Playstation* dan *Nintendo*, tetapi sekarang kita dapat bermain *game* di *handphone*. *Game handphone* mulai muncul pada saat *handphone* Nokia masih sangat terkenal seperti tipe *N-Gage*. Setelah itu *handphone* pun semakin lama semakin berkembang pesat sampai sekarang. Anak-anak zaman milenial kini lebih memilih untuk bermain *game* di *handphone* dibandingkan bermain dengan aktifitas fisik di luar ruangan. Dikarenakan semakin banyak variasi *game* yang tersedia, anak-anak pun senang memainkan *game* di *handphone* karena tidak mudah bosan.

Anak-anak pun bermain *game* di *handphone* tidak mengenal tempat dan waktu. Saat sedang makan, saat sedang bersama keluarga, saat sebelum tidur, dan masih banyak lagi. Selain itu anak-anak bermain dengan posisi tubuh atau postur yang kurang baik atau senyamannya mereka dengan durasi yang cukup lama, padahal kebiasaan seperti itu dapat mengakibatkan kelainan tulang sampai penyakit pada organ dalam. Maka dari itu, penulis mengadakan *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak. *Event* ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau peringatan kepada anak-anak agar tidak bermain *game* pada *handphone* dengan posisi tubuh yang kurang baik. Posisi tubuh yang kurang baik dapat menyebabkan kelainan tulang seperti Kifosis,

Skoliosis, dan Lordosis. Kelainan seperti itu akan rawan terjadi pada masa remaja atau pubertas. Maka dari itu, penulis ingin memberikan informasi terhadap anak-anak dan remaja agar menghindari kelainan tersebut. Kelainan tulang tidak bisa dianggap remeh semata, karena jika dibiarkan terus menerus dan semakin parah maka akan menimbulkan penyakit organ dalam karena terjadinya penyempitan ruang pada organ dalam. Selain memperingatkan, kami akan memberi ilmu seputar tulang belakang dan posisi bermain seperti apakah yang baik dan tidak menimbulkan suatu efek yang negatif.

Untuk menyampaikan hal tersebut, penulis merancang sebuah *event* yang bernama *Play Se-Game*. *Se-Game* sendiri merupakan singkatan dari Sehat Nge-game. Media *event* dipilih karena berinteraksi langsung dengan target market akan lebih efisien dibandingkan dengan media lainnya. *Event Se-Game* terdiri dari *Tournament Se-Game*, dimana ada dua kategori yang tersedia yaitu *junior* dan *teen*, mereka akan diberikan pengarahan khusus oleh ahli *Orthopedi* seputar posisi bermain *game* yang baik, lalu setelah diberi pengarahan mereka akan bermain *game* yang telah disediakan sesuai kategori selama 60 menit. Yang kedua ada lomba merancang kerangka tulang manusia, dimana lomba ini sengaja di adakan agar anak-anak masa kini mengenali bagian-bagian tulang manusia. Dan yang ketiga ada seminar dan *workshop* cara nge-game yang sehat yang dibicarakan oleh Kak Seto, *Jess No Limit*, dr. Astuti selaku Dokter *Orthopedi* dan Bapak Wahyudin selaku Ahli Fisioterapi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan oleh penulis adalah:

- a) Bagaimana merancang *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak agar mencegah kelainan tulang belakang?
- b) Bagaimana strategi *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak untuk mencegah kelainan tulang belakang?

- c) Bagaimana pengaplikasian media promosi dari *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak agar mencegah kelainan tulang belakang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah membuat *event* agar lebih interaktif dan komunikatif untuk dapat menarik anak-anak dan kaum remaja untuk mencegah kelainan tulang belakang pada masa mendatang.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam perancangan *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak sebagai berikut:

- a) Perancangan ini bertujuan untuk membantu memberi peringatan lebih dini kepada anak-anak dan remaja agar menghindari posisi tubuh yang kurang baik saat bermain *game handphone*.
- b) Strategi *event* yang tepat untuk mengundang anak-anak dan remaja pada masa kini ialah mengadakan *tournament game*, *tournament* ini mirip seperti *tournament game mobile* pada umumnya, tetapi perbedaannya adalah *tournament game ini* diselengi dengan posisi bermain yang baik.
- c) Sebagai media promosi untuk menyebarkan informasi *event* posisi bermain yang baik ini ke masyarakat luas agar bisa di terapkan di kehidupan sehari-hari.
- d) Sebagai realisasi edukasi tentang kelainan tulang belakang dan dampaknya jika terlalu lama dibiarkan.
- e) Untuk menginformasikan kepada target market posisi bermain *game* yang paling baik agar tidak menimbulkan dampak yang lebih buruk.
- f) Untuk mempromosikan *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode pengumpulan data yang dilakukan penulis untuk memenuhi perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer: Melakukan wawancara dengan Dokter Spesialis Orthopedi dan Ahli Fisioterapi.



Gambar 1.1 Foto bersama Ahli Fisioterapi
Sumber: Theresia Jane, 2018.



Gambar 1.2 Foto bersama Dokter Spesialis Orthopedi
Sumber: Theresia Jane, 2019.

2. Data Sekunder: Mencari data melalui *website* resmi untuk mencari tahu apa yang belum diketahui.
3. Penelitian Pustaka: Membaca literatur dari beberapa buku mengenai kelainan tulang belakang.
4. Analisa Data: Data yang akan digunakan ialah data *S.W.O.T* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

1.6 Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Berikut adalah kerangka pemikiran yang dibuat oleh penulis :

Proses penyusunan kerangka pemikiran perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

1. Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, tujuan penulisan, batasan masalah, serta skematika perancangan tentang topik yang dibahas.

2. Bab II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

Dalam bab ini merupakan tulisan yang meliputi teori –teori mengenai teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain unsur dan prinsip desain, ilustrasi dan tipografi, serta teori yang berkenaan dengan perancangan *event* ini seperti teori *event*. Bab dua ini juga meliputi analisa data yang didalamnya terdapat gambaran institusi, kondisi media komunikasi visual, data kompetitor dan *S.W.O.T*.

3. Bab III KONSEP PERANCANGAN *EVENT* BERMAIN *GAME* PADA *HANDPHONE* DENGAN POSISI YANG BAIK UNTUK ANAK-ANAK

Bab ini membahas konsep media yang akan digunakan, konsep kreatif yang disertai dengan strategi kreatif, konsep komunikasi yang dimulai dari tujuan dan strategi komunikasi serta perencanaan biaya yang akan dikeluarkan dalam projek ini.

4. Bab IV DESAIN DAN APLIKASI

Bab ini berisi mengenai penjelasan serta analisa mengenai hasil karya yang sudah dirancang. Meliputi filosofi, fungsi serta pengaplikasiannya.

5. Bab V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari laporan disertai permintaan saran atas laporan ini.



Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran

Sumber: Theresia Jane, 2019.

1.7 Skematika perancangan

Proses perancangan *event* bermain *game* pada *handphone* dengan posisi yang baik untuk anak-anak turut melibatkan pembuatan skematika perancangan. Skematika perancangan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1.4 Skematika Perancangan

Sumber: Theresia Jane, 2019.