

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini sangat pesat terlebih lagi pada sektor teknologi dimana manusia sangat sekali memiliki ketergantungan dengan teknologi baik itu seperti teknologi transportasi, teknologi informasi, teknologi komunikasi. *Gadget* atau *Smartphone* siapa yang tidak tahu tentang teknologi bahkan anak-anak usia dini seperti umur 7 tahun sudah mengenal teknologi ini. Penggunaan gadget yang terlalu sering juga memiliki dampak buruk bagi kesehatan terutama dari efek sinar biru (*blue light*) yang terpancar dari gadget, pancaran sinar biru yang terlalu lama bisa memicu sel-sel fotoreseptor (peka cahaya). Fotoreseptor adalah sel khusus di retina mata yang berfungsi untuk mengubah cahaya menjadi sinyal yang dikirim ke otak. Fotoreseptor memungkinkan kita memiliki penglihatan warna dan penglihatan malam. Kerusakan fotoreseptor dapat menyebabkan gangguan penglihatan dan gangguan adaptasi terang-gelap menurut *dr. Ratu Jelita Kurnia Pratiwi, SpM. (2021)*. Penggunaan *gadget* sendiri pastinya akan berbahaya jika penggunaannya berlebihan ada pun batas aman penggunaan *gadget* secara terus menerus yaitu 1-2 jam. Adapun topik masalah penulis pada karya ini lebih spesifik ke arah penggunaan *gadget* di tempat gelap yang dimana kebiasaan ini sering terjadi di kalangan remaja.

Penelitian telah menunjukkan bahwa paparan cahaya biru memiliki dampak negatif pada kesehatan di banyak cara. Dari memburuknya gejala degenerasi makula terkait usia (AMD), mengganggu ritme sirkadian, dan mengubah pola tidur, cahaya biru telah meningkatkan kehadiran okular penyakit. Karena penggunaan layar LED, ponsel, dan lampu biru yang terus meningkat teknologi, efek paparan cahaya biru adalah topik yang layak untuk didiskusikan menurut *Amelia Lee (2021)*.

Setelah melihat topik permasalahan maka penulis merancang *problem solving* dengan cara merancang sebuah kampanye yang mengajak dalam rangka mencegah dampak buruk sinar biru terhadap penggunaan di tempat gelap yang akan dikemas menggunakan media utama dan media pendukung berupa motion grafis. Adapun kampanye yang digunakan akan dijelaskan berdasarkan beberapa teori. kampanye adalah penggunaan terkoordinasi dari berbagai metode komunikasi yang ditujukan

untuk memusatkan perhatian pada suatu masalah tertentu dan pemecahannya selama periode waktu tertentu menurut *Aloysius Liliweri (2011)*. Dalam merancang sebuah kampanye tentunya memiliki masalah sebuah topik dan juga pemecahan masalah serta data data yang kredibel serta akurat. Untuk itu penulis mengumpulkan berbagai data melalui berbagai media seperti salah satunya wawancara dengan dokter spesialis mata.

Jenis pendekatan dilakukan melalui pendekatan proses mengeksplorasi materi, membangun kreasi dari subjek untuk dipaksakan sesuai dengan karakteristiknya objek tersebut menurut *Putri Anggraeni Widyastuti & Huddiansyah (2020)*. Setelah mengetahui permasalahan dari topik dan juga pengumpulan data yang akurat, langkah selanjutnya yang diambil penulis yakni merancang suatu pemecahan masalah dan media kampanye, dengan melakukan berbagai penelusuran langkah kreatif yang sesuai dengan karakteristik kampanye, menggunakan teori teori desain sebagai salah satu pedoman kreatif seorang mahasiswa desain komunikasi visual untuk kampanye pencegahan sinar biru pada *gadget* ini. Kampanye dapat mempengaruhi apa yang pemilih ketahui, apakah mereka akan memilih, siapa yang akan mereka pilih, dan mengapa mereka akan memilih itu *Henry E. Brady, Richard Johnston, and John Sides (2014)*.

Penulis bermaksud untuk merancang kampanye untuk mencegah kebiasaan perilaku menggunakan *Gadget* di tempat yang gelap sekaligus mencegah dampak sinar biru dengan judul kampanye 'Terang Itu Penting' serta mensosialisasikan sebuah aktifitas yang dapat menjadi alternatif selain menggunakan *gadget* terus menerus.

Motion grafis merupakan sebuah tayangan audio visual berbentuk animasi yang dalam penggunaannya sering dimanfaatkan oleh suatu instansi atau perusahaan untuk penyampaian informasi yang bersifat luas seperti iklan layanan masyarakat, *company profile*, dan media promosi. Periklanan adalah semua bentuk penyajian non personal, promosi, dan ide tentang barang atau jasa yang dibayar oleh suatu sponsor menurut *Durianto (2003)*.

Hal yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebuah karya motion grafis yang berisikan tentang pencegahan dampak penggunaan sinar biru terhadap kesehatan mata namun tanpa ada maksud menakut-nakuti terhadap dampak negatif yang didapat pada pengguna, yang dikemas dengan pendekatan motion grafis sebagai visual utama dengan menerapkan teori teori desain yang telah dipelajari saat perkuliahan. Tujuan penelitian

adalah untuk memberikan masukan tentang penggunaan proses kreatif sesuai dengan kemajuan teknologi menurut *Ratih Pertiwi* (2020).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan berbagai aspek yang dapat menimbulkan kerusakan pada mata yang diakibatkan oleh sinar biru yang ada pada *gadget*, memang terkadang ada beberapa pengguna *gadget* yang lebih nyaman menggunakannya pada tempat yang gelap namun di atas kenyamanan tersebut ada pengaruh bahkan akibat yang fatal bagi penglihatan pengguna *gadget*.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana membuat kampanye cegah dampak sinar biru pada *gadget* di tempat gelap yang menarik minat audience?
2. Bagaimana proses kampanye ini direalisasikan?
3. Bagaimana merancang motion grafis untuk kampanye cegah dampak sinar biru pada *gadget* di tempat gelap ini ini?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan batasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian, adapun batasan masalah dari penelitian ini difokuskan membahas kampanye tentang bagaimana mencegah dampak negatif terhadap penggunaan *gadget* di tempat yang gelap.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Memberikan informasi mengenai dampak negatif menggunakan *gadget* ditempat gelap.
2. Mencegah kebiasaan perilaku menggunakan *gadget* ditempat gelap.
3. Memberikan informasi cara pencegahan yang efektif terhadap dampak sinar biru.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk pengantar tugas akhir, penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yang dijabarkan sebagai berikut:

A. Data Kajian Literatur

Kajian literatur adalah sebuah kajian yang menggunakan bahan bacaan atau dasar yang bisa dijadikan rujukan dalam sebuah penulisan karya ilmiah. Pada umumnya literatur berasal dari buku, ataupun jurnal ilmiah, sehingga sah digunakan sebagai sumber referensi. Artinya, jurnal yang digunakan haruslah bersifat asli, sudah teruji kebenarannya dan bukan hasil karangan semata.

Dalam metode ini penulis mendapatkan informasi dan landasan teori yang resmi sebagai tambahan bagi data penulisan, seperti sumber jurnal dari *google scholar*.

B. Data lapangan

Proses pengumpulan data berdasarkan survey kuisioner melalui *google form* dan juga berdasarkan sumber sumber yang kredibel melalui wawancara dokter spesialis mata.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir yang logis dan dibuat dalam bentuk diagram yang memiliki tujuan untuk menjelaskan secara garis besar pola substansi penelitian yang akan dilaksanakan. Biasanya kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema agar mempermudah memahami variabel-variabel yang akan diteliti dalam tahap selanjutnya. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang penulis buat, sesuai dengan topik yang diangkat. Merupakan judul dari karya tugas akhir yang penulis buat.

1. Awal penulis terinspirasi mengangkat kampanye ‘Terang Itu Penting’.
2. Identifikasi masalah yang melahirkan rumusan masalah, batasan masalah, hingga maksud dan tujuan.

3. Pengumpulan data yang didasarkan atas dua sumber, yaitu literasi buku dan survey quisioner.
4. Pengembangan idea dan konsep hingga menghasilkan rancangan desain yaitu Poster, Banner, Merchandise kacamata anti blueray, dan Motion grafis.

1.7 Skematika Perancangan

Berikut ini adalah skematika atau mind mapping kampanye ‘Terang Itu Penting’.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan. Bab ini dimaksud untuk menjelaskan apa saja yang menjadi latar belakang serta maksud dan tujuannya

BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari beberapa aspek desain dan analisa data yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang menjadi dasar dari pembuatan tugas akhir.

BAB III KONSEP PERANCANGAN KAMPANYE NON KOMERSIAL CEGAH DAMPAK SINAR BIRU PADA *GADGET* ‘TERANG ITU PENTING’

Bab ini akan membahas seputar perencanaan media, strategi media dan konsep kreatif kampanye sosial yang di dalamnya terdapat ide besar dari perancangan ini.

BAB IV DESAIN dan APLIKASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai bentuk visual dari keseluruhan perancangan secara terperinci dari awal hingga final desain.

BAB V PENUTUP

Setelah melewati tahapan-tahapan pembahasan dari bab I hingga bab IV, bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran.