

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era modern ini, hampir semua orang di Indonesia telah familiar dengan *gadget*. Pada tahun 2018, Indonesia diperkirakan akan menempati urutan keempat dunia sebagai Negara dengan jumlah pengguna *gadget*, yaitu lebih dari 100 juta orang (Rahmayani, Indah. 2015. Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet). 40 persen dari pengguna *gadget* di Indonesia adalah anak-anak. Biasanya *gadget* digunakan oleh anak untuk mencari informasi, hiburan, dan bersosialisasi (Susanto, Gabriel Abdi. 2016. Anak Asuhan Gadget). Dari ketiga hal tersebut, waktunya paling banyak dihabiskan untuk hiburan dengan bermain *game*. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari terlalu sering bermain *gadget* selain merusak mata, dan memperlambat perkembangan otak adalah merusak tulang belakang (Anggraeni, Rina. 2017. Anak Bermain Gadget, Ini 3 Bahaya bagi Kesehatannya). Tanpa disadari, posisi tubuh saat bermain *gadget* cenderung tidak teratur. Tentunya hal ini dapat mempengaruhi pertumbuhan tulang belakang sehingga bentuk tulang belakang menjadi abnormal dikemudian hari.

Tulang belakang merupakan salah satu bagian tubuh yang berfungsi sebagai penyokong kerangka tubuh dan pembentuk postur tubuh. Meskipun memiliki peran penting, kesehatan tulang belakang sering kali diabaikan karena merupakan bagian yang kurang terlihat. Hal ini sangat disayangkan, karena kebanyakan orang masih menyepelekan kesehatan tulang belakang. Sehingga, tidak sedikit dari mereka yang mengalami kelainan pada tulang belakang.

Skoliosis merupakan salah satu jenis kelainan tulang belakang yang paling sering ditemui. Skoliosis sendiri ialah kondisi tulang belakang yang melengkung ke samping, bisa berbentuk seperti huruf “S” atau “C” (Azelia, Rahmi. 2010. Apa itu Skoliosis). Seseorang dianggap mengidap skoliosis jika kelengkungan tulang belakangnya lebih dari 10 derajat. Sebagian besar kasus skoliosis merupakan idiopatik, yang artinya penyebabnya tidak diketahui. Skoliosis sendiri kerap dikaitkan dengan kelainan genetika, namun jika didukung dengan kebiasaan postur

yang buruk maka presentase untuk terkena skoliosis jauh lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak memiliki kelainan genetik. Seseorang yang telah terkena skoliosis tidak akan bisa kembali normal kondisi tulangnya.

Jumlah penderita skoliosis sendiri adalah 2%-3% dari populasi yang ada (dr. Ifran Saleh, Sp.OT (k)). Efek dari kelainan skoliosis yaitu sesak nafas, mudah pegal, nyeri punggung hingga gangguan jantung dan penjepitan saraf tulang belakang. Selain memiliki dampak buruk pada fisik, skoliosis juga memiliki dampak terhadap psikologi penderitanya. Penderita skoliosis didominasi oleh anak remaja, dimana usia tersebut adalah fase penyesuaian menuju kedewasaan, sehingga memiliki emosi yang masih labil dan mudah depresi jika tidak diarahkan dengan benar. Menurut dr. Yudi Yoris Hermawan, meski penderita skoliosis didominasi oleh remaja, kebiasaan buruk yang dilakukan secara terus menerus sejak kecil lah yang meningkatkan resiko terkena skoliosis. Derajat kelengkungan tulang tentu saja dipengaruhi oleh usia. Sampai saat ini belum diketahui jumlah pasti penderita skoliosis di Indonesia, dikarenakan banyak orang yang tidak sadar bahwa mereka memiliki kelainan skoliosis dan tidak memeriksakan kondisi tulang belakangnya.

Resiko terkena skoliosis dapat diturunkan dengan memperhatikan postur tubuh, seperti postur saat duduk, berjalan, hingga saat melakukan aktivitas sehari-hari seperti saat main *game*. Idealnya, saat bermain *game*, posisi harus lah duduk 135 derajat dengan siku diistirahatkan di meja dan layar sejajar dengan mata (Tisdale, Alex. 2017. Hati-hati, Postur kalian bisa Terpengaruh karena Main Game). Posisi duduk dengan kemiringan 135 derajat ini didasari oleh penelitian yang dilakukan oleh *Radiological Society of North America (RSNA)*. Penelitian ini memanfaatkan teknologi MRI untuk melihat posisi mana yang paling tidak menyakiti tulang belakang.

Belum ada kampanye yang pernah mengangkat bahwa postur tubuh yang salah dapat mengakibatkan skoliosis di kemudian hari. Kampanye tentang duduk 135 derajat pun belum pernah dilakukan. Padahal dengan cara duduk 135 derajat ini dapat mengurangi berbagai sakit tulang belakang, termasuk skoliosis.

Melihat fenomena ini, penulis tertarik untuk menjadikan pencegahan skoliosis pada anak dengan cara memperbaiki postur tubuh saat bermain *gadget*

sebagai tema untuk menyelesaikan tugas akhir. Penulis berasumsi bahwa jika penderita skoliosis didominasi para remaja, berarti sebenarnya dapat dilakukan pencegahan dini sedari kecil. Dengan target anak usia 6-12 tahun, tapi lebih ditujukan untuk para orang tuanya, yaitu usia 30-50 tahun. Dengan adanya kampanye ini diharap dapat mengubah pola pikir masyarakat akan pentingnya memperhatikan kesehatan tulang belakang sedini mungkin dimulai dari kebiasaan main *gadget*, sehingga dapat terhindar dari skoliosis.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena yang terjadi, dapat disimpulkan indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak anak yang gemar bermain *gadget* dengan posisi tubuh yang salah.
2. Postur tubuh yang salah dapat memicu kelengkungan kurva sehingga dapat terjadi skoliosis di masa mendatang.
3. Orang tua, khususnya Ibu umumnya tidak mengetahui apakah anaknya memiliki gen bakat skoliosis atau tidak.
4. Umumnya, masyarakat menganggap duduk yang baik ketika menggunakan *gadget* adalah dengan posisi tegak 90 derajat, padahal yang benar adalah 135 derajat.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang strategi kreatif kampanye skoliosis yang sesuai dengan khalayak sasaran?
2. Bagaimana merancang media visual kampanye yang sesuai dengan khalayak sasaran?
3. Belum ada kampanye mengenai skoliosis sebelumnya.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup berfungsi agar objek pembahasan lebih terarah. Dalam hal ini yang akan dilakukan penulis adalah membuat perancangan kampanye pencegahan dan penanganan dini skoliosis. Kegiatan promosi ini akan menyandar pada masyarakat dewasa produktif usia 30-50 tahun yang berdomisili di Kota

Bandung, memiliki anak usia 6-12 tahun, dan ekonomi menengah. Kampanye ini akan dilakukan di Bandung, karena masih rendahnya *awareness* masyarakat mengenai skoliosis.

Seperti yang telah disebutkan di latar belakang, solusi dari fenomena tersebut adalah dengan membuat perancangan kampanye dengan cara kreatif dan efektif sehingga dapat memecahkan masalah komunikasi yang terjadi.

#### **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Terancangnya strategi kreatif kampanye skoliosis yang sesuai dengan khalayak sasaran.
2. Terancangnya media visual kampanye yang sesuai dengan khalayak sasaran.

#### **1.5 Manfaat Perancangan**

Hasil dari perancangan yang dibuat oleh penulis diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, instansi terkait serta bagi masyarakat luas diantaranya :

##### **a. Bagi penulis**

- a. Dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat kelulusan S1 Program studi Desain Komunikasi Visual
- b. Memberikan pengalaman kepada penulis dalam menyelesaikan masalah desain khususnya di bidang konsentrasi *advertising*.
- c. Memberikan wawasan serta pengalaman bagi penulis dalam merancang sebuah kampanye sosial.

##### **b. Bagi instansi terkait**

- a. Membantu pihak RSKB Halmahera Siaga untuk mengurangi jumlah penyandang skoliosis di kota bandung.
- b. Membantu pihak RSKB Halmahera Siaga dalam merancang media visual pendukung kegiatan kampanye skoliosis.

##### **c. Bagi masyarakat luas**

- a. Memberikan wawasan serta pengetahuan bagi masyarakat mengenai skoliosis.
- b. Menurunkan angka penderita skoliosis di Kota Bandung.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode yang Digunakan**

Metode yang digunakan dalam perancangan promosi ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas social, dan lain lain. (Sujarweni Wiratna, *Metode Penelitian*, 2014:19).

### **1.6.2 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan melihat dan mengamati seluruh kegiatan dan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak usia 6-12 tahun, terutama dalam penggunaan *gadget*.

#### **2. Wawancara**

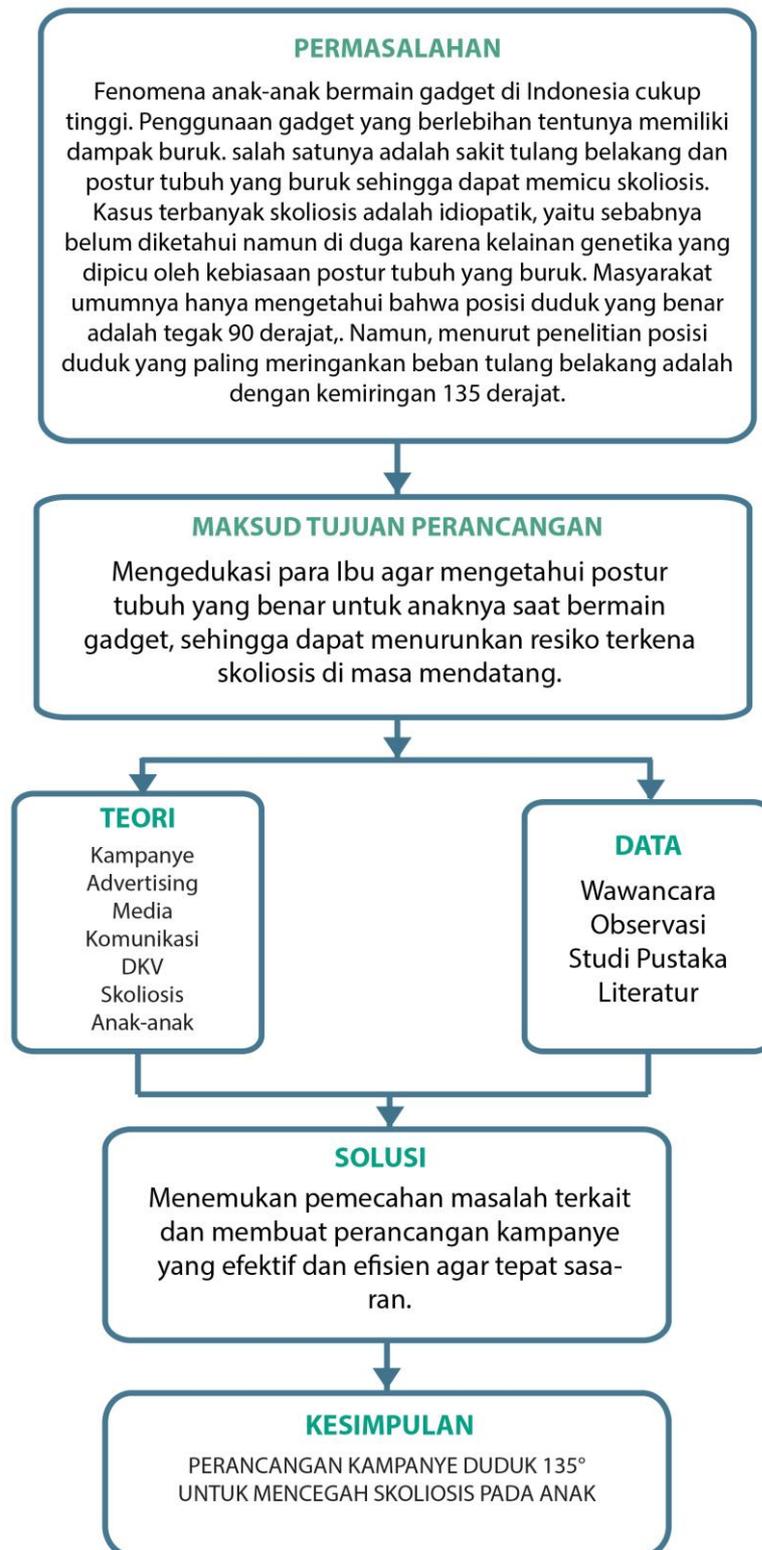
Dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber dari pihak RSKB Halmahera Siaga dengan dr. Yudi Yoris Hermawan, masyarakat kota Bandung khususnya para ibu, dan para penderita skoliosis beserta orang tuanya. Bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid.

#### **3. Studi Pustaka**

Mencari serta mengolah data yang diperlukan untuk kebutuhan pembuatan laporan dari berbagai informasi yang bersumber yang didapat dari buku dan media elektronik seperti internet.

#### **4. Literatur**

Teknik ini dilakukan dengan cara mencari artikel serta jurnal yang terkait dengan topik dan hasil penelitian yang bersumber dari internet.



Gambar 1.1 bagan kerangka penelitian

sumber: arsip penulis

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **a. BAB I Pendahuluan**

Fenomena anak bermain *gadget* di Indonesia, khususnya di Kota Bandung cukup tinggi. Anak yang bermain *gadget* umumnya hanya mementingkan posisi yang nyaman, bukan posisi yang benar. Posisi yang salah dapat memicu kelainan tulang belakang skoliosis kedepannya.

### **b. BAB II Dasar Pemikiran**

Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori kampanye, teori *advertising*, teori komunikasi, teori media, teori desain komunikasi visual, dan teori skoliosis.

### **c. BAB III Data dan Analisis Masalah**

Pada bab ini berisikan data-data instansi terkait, analisa kampanye sejenis dan matriks.

### **d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Pada bab ini berisikan penguraian konsep yang dirancang untuk perancangan kampanye sosial.

### **e. BAB V Penutup**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang berkaitan dengan rumusan masalah.