

BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Video Animasi Menjaga Kesehatan Mata di Masa Pandemi

B. Latar Belakang

Seluruh dunia dikejutkan dengan munculnya virus Corona (Covid-19) pada awal 2020 lalu, virus ini pertama kali muncul pada Desember 2019 di Wuhan, Tiongkok (Yuliana, 2020: 187). Pada tahun 2020 sampai 2021 kasus Covid-19 dunia sudah mencapai lebih dari 200.000.000 kasus dimana terdapat 4.000.000 kasus meninggal. Di Indonesia sendiri kasus Covid-19 sudah lebih dari 4.000.000 kasus dengan 100.000 lebih kasus meninggal (Worldometer, 2021). Virus ini masuk di Indonesia pada awal Maret 2020 dan menyebar dengan cepat ke seluruh provinsi yang ada di Indonesia. Dari tahun 2020 sampai 2021 Indonesia sudah menetapkan berbagai kebijakan sebagai upaya untuk menekan penularan Covid-19 dari PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang dilakukan pada bulan April 2020 sampai pada kebijakan PPKM yang dilakukan di awal tahun 2021 (Permatasari, 2021). Banyak sekali sektor yang dirugikan pada saat pandemi Covid-19 berlangsung diantaranya sektor pariwisata, ekonomi dan pendidikan, beberapa kebijakan lain juga dilakukan untuk menangani masalah yang terjadi di sektor – sektor tersebut.

Dalam penetapan PSBB yang dilakukan pemerintah untuk mengurangi penyebaran Covid-19, pemerintah juga menerapkan sistem bekerja di rumah atau *Work From Home* yang biasa disingkat WFH, dengan diterapkannya WFH para pekerja tidak lagi bekerja di kantor dan dirumahkan sehingga segala aktivitas pekerjaan akan berjalan secara online dengan menggunakan *platform* yang dapat membantu proses bekerja. Dalam dunia pendidikan hal ini juga terjadi, kegiatan belajar mengajar menjadi terkendala akibat adanya pandemi Covid-19 yang semula kegiatan belajar mengajar berlangsung secara luring atau tatap muka di tempat belajar atau sekolah namun saat pandemi ini kegiatan belajar mengajar menjadi daring atau

sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Nafrin & Hudaidah, 2021: 458). Selain itu dikarenakan kegiatan di luar ruangan berkurang, masyarakat dari muda maupun tua akan mencari kegiatan yang dapat dilakukan di dalam ruangan sebagai sarana hiburan, seperti menonton film atau bermain *game* secara offline maupun online.

Berkegiatan di rumah juga memiliki berbagai dampak, salah satunya jika terlalu sering menggunakan *gadget*, laptop maupun komputer sangat berdampak pada kesehatan mata yang mengakibatkan mata menjadi mudah lelah. Seperti pada saat WFH dan pembelajaran daring bagi para pekerja dan pelajar yang mengharuskan mereka untuk menatap layar *gadget*, laptop maupun komputer dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga *screen time* bertambah dan risiko untuk terkena miopia menjadi lebih tinggi. *Screen time* sendiri merupakan jumlah waktu yang dihabiskan dalam menatap layar *gadget*, laptop, TV, dan komputer. Dari beberapa artikel memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget*, laptop ataupun komputer meningkat secara signifikan selama pandemi sehingga mengakibatkan kelelahan mata terutama di kalangan pelajar yang melakukan pembelajaran secara daring, pada kasus lain pekerja juga menjadi kalangan yang memiliki prevalensi kelelahan mata tinggi yaitu meningkat 5 jam per hari, sedangkan untuk masyarakat yang telah memiliki gangguan mata saat sebelum pandemi juga dilaporkan memiliki peningkatan keluhan sebanyak 3 kali lipat pada masa pandemi. Durasi maksimal yang dianjurkan dalam menatap layar *gadget* atau media elektronik lainnya adalah 4 jam sehari, dalam masa pandemi peningkatan *screen time* terjadi dari 4 jam menjadi 7 jam per hari bahkan dari beberapa artikel ada yang mencapai 12 jam sehari. Rata-rata durasi *screen time* pada masa pandemi yaitu 9 jam per hari, ini meningkat lebih dari sebelum pandemi (Khurya & Prayoga, 2021: 516).

Dari penggunaan *gadget* yang berlebihan tersebut selain mengakibatkan mata lelah juga dapat mengakibatkan gangguan mata seperti miopia (Khurya & Prayoga, 2021: 520). Miopia merupakan kelainan mata yang mengakibatkan penderita merasa jelas saat melihat dengan jarak yang dekat namun akan merasa kabur saat melihat

dengan jarak yang jauh atau jarak tertentu (Ilyas, 2012). Oleh karena itu diperlukan media penunjang yang mudah diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan dari anak-anak hingga remaja, serta bermanfaat dengan memberikan edukasi mengenai bahaya dari pemakaian *gadget* terhadap kesehatan mata. Media yang cocok untuk menunjang kampanye tersebut ialah dengan video animasi. Video animasi merupakan salah satu media kampanye yang mudah dipahami oleh khalayak sasaran karena di dalam sebuah animasi terdapat sebuah cerita yang divisualisasikan melalui gambar dan suara, video animasi juga sangat mudah untuk diakses, dapat melalui *gadget* dan perangkat lain seperti laptop dan komputer, pada masa pandemi yang mengakibatkan masyarakat untuk terus berada di dalam ruangan, animasi ini menjadi salah satu media yang dapat meluas serta menjangkau para khalayak sasaran yang sedang menjalani kegiatan belajar dan bekerja di rumah. Selain itu animasi memiliki fungsi untuk menyederhanakan pesan yang rumit menjadi sebuah gambar dan kata-kata yang sederhana. Dalam hal ini animasi menjadi media yang dapat memberikan sebuah visualisasi yang imajinatif seperti berbagai tambahan efek yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata sehingga memberikan informasi yang lebih mudah diterima oleh penonton (Adnyana Yasa, Satyasusmaya Narpaduhita, & Purwita, 2019: 147).

Dengan perancangan video animasi ini diharapkan dapat menjadi suatu pembelajaran bagi masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mata terutama bagi para pelajar dan pekerja agar dapat lebih menjaga kesehatan mata mereka ketika menggunakan perangkat laptop, komputer maupun *gadget* pada masa pandemi saat ini.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video animasi menjaga kesehatan mata akibat pandemi Covid-19 yang efektif bagi masyarakat?

D. Batasan Masalah

Perancangan ini merupakan media penunjang kampanye yang dikhususkan pada media video animasi. Perancangan ini hanya terbatas pada permasalahan

kesehatan mata terutama miopia dan bagaimana menjaga kesehatan mata selama masa pandemi dan memberikan gambaran akibat dari terlalu sering menatap layar *gadget*, komputer atau laptop untuk masyarakat dengan khalayak sasaran anak-anak usia 7-11 tahun, remaja usia 17-20 dan dewasa usia 24-30.

E. Tujuan Penelitian

Perancangan video animasi kesehatan mata pada masa pandemi Covid-19 bertujuan untuk memberikan edukasi bagi masyarakat terutama pelajar dan pekerja yang bersinggungan dengan layar laptop, komputer ataupun *gadget* hampir setiap hari pada masa pandemi ini untuk lebih sadar akan pentingnya menjaga kesehatan mata.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Perancangan diharapkan dapat memberikan solusi serta edukasi kepada masyarakat terutama pelajar dan pekerja mengenai pentingnya menjaga kesehatan mata sehingga masyarakat tidak berlebihan dalam penggunaan *gadget* dan mengerti batasan-batasan yang harus diterapkan dalam menggunakannya selama pandemi Covid-19.

2. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat menambah wawasan mahasiswa mengenai proses merancang media animasi sebagai media kampanye.

3. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai bahan referensi atau literasi dalam merancang sebuah media kampanye yang berbasis kesehatan.

G. Definisi Operasional

1. Video Animasi

Video animasi merupakan gambar yang dapat bergerak, dan merupakan kumpulan dari gambar yang disusun secara berurutan untuk memberikan efek bergerak (Firmansyah & Kurniawan, 2013: 10-11).

2. Kesehatan

Menurut WHO (*World Health Organization*) kesehatan atau sehat adalah suatu keadaan dimana fisik, mental, dan sosial sejahtera dan nyaman.

3. Mata

Mata merupakan salah satu organ vital pada tubuh manusia yang memiliki fungsi untuk menyerap berbagai informasi secara visual. 80% informasi yang didapat manusia berasal dari mata atau penglihatan manusia terhadap suatu objek (Infodatin, 2018: 1)

4. Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 merupakan pandemi dunia yang disebabkan oleh virus Corona, virus ini berasal dari Wuhan Cina dan baru muncul pada tahun 2019 serta mulai menyebar ke seluruh dunia pada tahun 2020 (Yuliana, 2020: 187).

H. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan :

- a. Primer: menyebar angket kepada masyarakat terutama pelajar dan pekerja terkait dengan berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk menatap layar komputer atau laptop selama masa pandemi Covid-19.
- b. Sekunder: referensi mengenai cara menjaga kesehatan mata serta berbagai akibat yang ditimbulkan karena terlalu lama menatap layar komputer maupun laptop, data dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, maupun dari Dinas Kesehatan.

2. Metode Pengumpulan Data

- a. Mencari referensi melalui jurnal, naskah publikasi, artikel dan internet.
- b. Menyebarkan angket kepada masyarakat yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk memperoleh data mengenai *screen time* dan keseharian apa saja yang bersinggungan langsung dengan menatap layar alat elektronik seperti *gadget*, komputer ataupun laptop.

I. Metode Analisis Data

Dari semua data yang diperoleh, selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H, sebagai berikut:

1. What (Apa): Apa yang menjadi permasalahan dalam perancangan ini?
2. Who (Siapa): Siapa khalayak sasaran atau target sasaran dalam perancangan ini?
3. Why (Mengapa): Mengapa permasalahan tersebut terjadi?
4. When (Kapan): Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
5. Where (Dimana): Dimana perancangan ini akan ditayangkan?
6. How (Bagaimana): Bagaimana cara merancang video animasi yang dapat mengedukasi khalayak sasaran?



J. Skematika Perancangan

