

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara yang praktis. Hal ini dampak yang timbul dari hadirnya teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi oleh masyarakat menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dahulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Hal ini disebabkan karena semakin cepatnya akses informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kita bisa mengetahui peristiwa yang sedang terjadi di daerah lain atau bahkan di negara lain, misalnya Amerika Serikat walaupun kita berada di Indonesia. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *handphone*. Di awal kemunculannya, *handphone* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Namun, seiring perkembangan zaman, *handphone* telah dimiliki oleh semua kalangan, baik yang benar-benar membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan tak terkecuali masyarakat. Kini *handphone* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *handphone* juga merupakan alat

untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Masyarakat sekarang berlomba-lomba untuk memiliki *handphone* tidak hanya sebagai alat berkomunikasi, namun juga sebagai (*lifestyle*) gaya hidup, tren, dan *prestise*. Selain itu, perkembangan pesat beberapa teknologi komunikasi *handphone* memiliki fasilitas pendukung lainnya seperti internet berhasil mempengaruhi masyarakat dunia. Sekarang *handphone* dengan fitur internet tidak hanya sekedar teknologi untuk berbagi data via e-mail. Internet juga menawarkan berbagai situs yang menyediakan berbagai hal seperti jejaring sosial yang sangat populer pada masyarakat sekarang ini. Jejaring sosial ini memungkinkan setiap masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain di daerah lain atau negara lain (Piungun *et al.*, 2015).

Jumlah pengguna *handphone* secara global dari tahun ke tahun semakin meningkat. Pada tahun 2020 terungkap bahwa pengguna internet di seluruh dunia mencapai angka 4,5 miliar orang. Angka ini menunjukkan bahwa pengguna internet telah mencapai lebih dari 60 % penduduk dunia atau lebih dari separuh penduduk di muka bumi. Indonesia pada akhir bulan Januari sudah mencapai 175,4 juta orang, sementara total jumlah penduduk di Indonesia sekitar 272,1 juta. Dibandingkan tahun 2019 yang lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 % atau 25 juta pengguna (Pusparisa, 2019).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini tentunya sangat banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Pada zaman sekarang ini, dimana teknologi seluler telah berkembang pesat, semakin banyak orang yang menghabiskan waktu di perangkat elektroniknya, seperti *smartphone*, komputer, tablet dan *e-readers*. Salah satu contoh dalam hal komunikasi pada era sekarang ini sudah sangat mudah untuk dilakukan karena adanya *smartphone*. *Smartphone* memberikan kita kemudahan dalam menjalin komunikasi baik dengan

keluarga, sahabat ataupun dengan orang yang jauh dari kita (Priantara *et al.*, 2019).

Manfaat yang di dapat dari adanya teknologi yaitu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat *Work From Home* (WFH) merupakan sebuah konsep dimana karyawan suatu perusahaan dapat mengerjakan pekerjaannya dari mana saja, kapan saja, kapan saja. Beberapa teknologi yang dapat digunakan saat WFH adalah komunikasi pertemuan virtual misalnya aplikasi *Zoom* atau *Google Hangout*. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat *School From Home* (SFH). Pemanfaatan aplikasi belajar online menjadi solusi bagi sekolah-sekolah yang mulai menerapkan sistem *School From Home* (SFH). Salah satunya menggunakan *Quipper* yang menyediakan pembelajaran online secara gratis untuk guru dan siswa. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan medis (Teknologi, Dan and Vol, 2020).

Selain terdapat manfaat dalam penggunaan *handphone*, efek buruk yang disebabkan dalam penggunaan *handphone* yang berlebihan akan mengakibatkan *Text Neck Syndrome*. *Text neck syndrome* merupakan cedera stress yang berulang akibat dari posisi membungkuk atau menekuk pada daerah *cervical* yang terlalu lama saat melihat *smartphone*, komputer atau perangkat elektronik lainnya. *Text neck syndrome* dapat menyebabkan berbagai macam keluhan seperti nyeri leher, bahu, punggung bagian atas ataupun nyeri kepala kronis. Nyeri yang paling sering terjadi seperti nyeri leher karena pengguna *smartphone* sering melakukan posisi *forward head posture* yang berkepanjangan saat melihat layar perangkat *smartphone* (Priantara *et al.*, 2019).

Luaran yang dicapai dalam skripsi “*Neck Exercise* untuk mengurangi nyeri pada *Text Neck Syndrome*” adalah berupa Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas produk media KIE atau karya yang dihasilkan dan berencana mendaftarkan hak cipta. Membuat media

edukasi berupa *booklet* yang didalamnya menjelaskan tentang *Neck Exercise* untuk mengurangi nyeri pada *Text Neck Syndrome*, gejala-gejala *Text Neck Syndrome*, dan gerakan latihan yang mengurangi nyeri pada leher, dan latihan untuk mengurangi nyeri pada leher serta edukasi tentang *Neck Exercise* untuk mengurangi nyeri pada *Text Neck Syndrome*.

Tujuan menggunakan produk KIE dengan media *booklet* diharapkan bisa membantu semua kalangan dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan lancar sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman masyarakat tentang pesan yang disajikan dan bertujuan untuk memotivasi masyarakat untuk melakukan sesuatu yang positif.

*Booklet* adalah suatu saran periklanan yang mampu menarik banyak konsumen-konsumen produktif. Hal ini disebabkan oleh adanya yang bisa mencangkup berbagai jenis-jenis produk yang bisa membuat konsumen melakukan perbandingan dalam hal marketing (Ilmiatin :38). Pembuatan *booklet* ini menggunakan aplikasi Corel Draw X7 yang berguna sebagai alat bantu dalam menuangkan ide-ide pada sebuah karya grafis, seperti pembuatan buku, poster, pengeditan foto dan sebagainya (Andi, 2015).