

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 DATA PERMASALAHAN

Dalam menentukan masalah sosial hal pertama yang dilakukan adalah menentukan topik permasalahan berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Dalam laporan ini penulis mengambil topik “Dampak Bahaya *Blue Light* terhadap Kesehatan Mata Anak”. Langkah selanjutnya penulis akan memaparkan data-data yang sudah penulis dapatkan di lapangan.

3.1.1 Analisis Permasalahan

Anak-anak dan teknologi dizaman sekarang sudah tidak dapat dipisahkan lagi, karena untuk keperluan pendidikan atau hanya untuk keperluan bersenang-senang saja. Menurut hasil penelitian Jeffrey R. Anshel, anak-anak dibawah usia 8 tahun sekarang menghabiskan waktunya lebih dari 2 jam sehari bersama telepon genggam untuk anak usia 8-10 tahun naik 3x lipat menjadi 6 jam perhari. Jika ditanya dapat menyebabkan masalah bagi mata anak, maka jawaban singkatnya adalah “ya, benar”.

Sebuah survei tentang dampak *blue light* pada ketajaman mata anak baru-baru ini dilakukan oleh NEI (*National Eye Institute*). Hasilnya menunjukkan bahwa melihat layar telepon genggam terlalu lama dapat menyebabkan pengembangan penglihatan yang buruk bagi anak. Dan disebutkannya insiden Miopia lebih tinggi. Juga diperkuat oleh hasil penelitian Amber Case yang hasilnya menyebutkan bahwa tingkatan usia yang berbeda membutuhkan tingkatan perlindungan yang berbeda pula.

Lalu disebutkannya bahwa anak-anak dibawah usia 14 tahun kornea matanya belum sepenuhnya berkembang. Jadi *blue light* ini dapat dengan mudah mencederainya hingga menembus sampai retina. HEV (*High Energy Visible*) yang meningkat merupakan faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan diagnosis Miopia dikalangan mata anak.

Diperkuat juga oleh hasil data yang diberikan oleh Rumah Sakit Mata Cicendo. Pada tahun 2018, jumlah penderita miopi dikota Bandung adalah:

- Usia 8 tahun : 42 orang
- Usia 9 tahun : 59 orang
- Usia 10 tahun : 77 orang
- **Total : 178 orang**

Pada tahun 2019 bulan Januari – Februari jumlah penderita miopi dikota Bandung adalah:

- Usia 8 tahun : 13 orang
- Usia 9 tahun : 10 orang
- Usia 10 tahun : 9 orang
- **Total : 32 orang**

Juga selain mendapatkan data dari Rumah Sakit, penulis juga terjun langsung kelapangan untuk melihat keadaan yang sesungguhnya. Maka didapatkan lah hasil observasi sebagai berikut:

Nama : Kaluna

Usia : 9 tahun

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Cijerah

Kaluna adalah seorang pelajar disebuah sekolah negeri Kota Bandung. Kaluna berumur 9 tahun dan ditahun ajaran sekarang ia menduduki kelas tiga bangku sekolah dasar. Dikesehariannya kaluna selayaknya anak-anak yang lainnya, dia melakukan aktifitas tidur, makan, mandi dan sebagainya, hanya saja Kaluna ini sangat *addict* terhadap telepon genggam. Kaluna bangun tidur sekitar setengah 8 pagi, yang ia lakukan adalah mencuci mukanya, lalu meminum air mineral. Selepas itu dia mencari telepon genggam-nya, yang pada saat itu sedang di *charge* dikamarnya. Yang pertama ia buka adalah *youtube*. Channel yang ditonton adalah channel tentang cara-cara membuat *slime* yang diputar sekitar 5-7 menit. Lalu menonton *game minecraft* yang diputar sekitar 15-20 menit dalam satu video, dia menonton sekitar 2 video. Setelah dia merasa bosan dia buka *game minecraftnya* tersebut, dia coba merapihkan yang sudah dia buat sebelum-sebelumnya. Dari raut wajah yang dilihat pada saat itu juga dari lama nya dia memainkan dia terlihat nyaman dengan game itu, terlihat sangat “anteng”. Game selesai setelah mamanya menyuruh ia untuk makan dulu sampai sekitar jam 11. Mamanya pun menyuruh ia untuk langsung mandi dan berganti pakaian, lalu siapkan yang akan dibawa kesekolahnya sampai sekitar jam 11 lebih 40 menit. Mama menanyakan apakah ada PR yang harus dikerjakan atau tidak, tapi ternyata tidak ada pada saat itu. Dia mulai menyalakan tv untuk menonton, yang ditontonnya adalah channel MNCTV yang pada saat itu

sedang menayangkan upin-ipun. Tidak sampai selesai, hanya sampai sekitar jam 12 lebih 20 menit. Setelah itu ia berangkat kesekolahnya sampai jam 5 sore. Sesampainya ia dirumah, ia langsung ditawari makan oleh mamanya. Setelah ia makan sampai sekitar jam 5 sore lebih 20 menit, iya langsung disuruh mandi dan mengganti pakaiannya. Seusai sholat magrib ia berangkat mengaji diantar oleh ayahnya sampai pukul 7 lebih 15 menit. Setelah itu yang ia tanyakan adalah hp miliknya. Dan ketika ia sudah menemukannya, yang dibuka adalah grup WA sekolahnya, karena ada pengumuman dari gurunya pada saat itu. Setelah itu yang ia buka adalah youtube dan menonton *channel* Gen Halilintar sekitar 12 menit. Setelah itu yang ia tonton adalah yang ada diberanda youtube nya yaitu Ganteng-ganteng srigala, yang ia tonton sampai jam 9 lebih 12 menit, setelah itu ia bergegas untuk tidur.

Fakta yang didapatkan dari kaluna ialah:

- Dia pengidap miopi -1 sejak kelas 2 SD,
- Dia memiliki telepon genggam sejak kelas 1 SD,
- Dari sejak kelas 1 SD dia belum pernah mendapatkan ranking 10 besar dikelasnya.

Hasil observasi lingkungan Kaluna:

Penulis tidak hanya memperhatikan sang anak saja, tapi penulis juga sembari mengobservasi lingkungan disekelilingnya, memang nyatanya lingkungannya pun mendukung, seperti bangun pagi anak-anak sebayanya sudah keluar rumah bermain disalah satu teras rumah dengan

membawa telepon genggamnya masing-masing. Walaupun Kaluna pada saat saya observasi tidak ikut bermain dengan teman-temannya namun dengan lingkungan yang seperti itu secara tidak langsung Kaluna pun akan terbentuk seperti itu. Tidak dipungkiri sesekali Kaluna pun pernah bermain bersama dengan mereka.

Hasil observasi orangtua:

Sebetulnya orangtua nya sama seperti orangtua pada umumnya yang ketika waktunya makan menyuruh anaknya untuk lepas dulu telepon genggam lalu makan, atau waktunya mengerjakan tugas menyuruh anaknya untuk fokus dulu mengerjakan tugasnya. Menurutnya dengan Kaluna tahu waktu itu saja juga orangtuanya merasa bahwa anaknya tahu waktu. Tapi ketika saya tanyakan waktu yang seharusnya untuk bermain telepon genggam seusia anaknya, ibunya tidak mengetahui.

Maka permasalahannya adalah sudah jelas bahwa dampak dari anak bermain telepon genggam terlalu lama itu menyebabkan peningkatan diagnosis dikalangan anak-anak. Namun selain itu juga ada faktor orangtua yang kurang memahami akan waktu yang seharusnya untuk anak jika memainkan telepon genggamnya. Maka orangtuanya pun kurang tepat dalam mengedukasi anak. Jika orangtua terutama ibu sudah mengetahui maka orangtua pun dapat membimbing anaknya atau memberi teguran jika anaknya sudah melewati batas yang seharusnya.

Hasil wawancara dengan dokter:

Untuk mendapatkan data serta informasi yang akurat maka diperlukan sebuah wawancara kepada beberapa narasumber. Melakukan wawancara dengan seorang dokter spesialis mata refraktif, Dr. Radiah Sunarti, SpM. yang ditemui di Bandung Eye Center beralamat di Jl. Sumatera No. 32. Penulis mencoba mencari tahu dampak dari paparan sinar biru telepon genggam. Menurut spesialis refraktif mata, Dr. Radiah Sunarti, akibatnya akan menimbulkan ketegangan mata digital dikarenakan terlalu lama melihat layarnya. Terutama anak-anak, mata anak belum begitu kuat terpapar dengan blue light, maka sebetulnya anak-anak tidak dianjurkan untuk memiliki telepon genggam karena matanya yang belum memiliki protek dalam penyerapan blue light. Itulah sebabnya dokter menyarankan agar dibatasi waktu dalam penggunaannya. Karena jika tidak begitu kedepannya anak akan terkena diagnosis miopi yang merupakan gejala awal dari AMD atau Age Makula Degeneration yang menjadi penyebab kebutaan.

Maka dari itu jangan dianggap tidak serius, justru malah ini yang menjadi bibit kebutaan. Dikarenakan mata anak belum tahan terkena paparan *blue light*.

Hasil wawancara dengan psikologi:

Menurut Widya Thresia, M.Psi. Psi, CGA yang bekerja sebagai Psikologi Klinis Anak dan Remaja mengatakan bahwa anak – anak usia 8 – 10 tahun merupakan usia dimana mereka berpikir secara konkrit (logis).

Untuk mengetahui sesuatu informasi anak – anak usia 8 – 10 tahun harus melihat secara nyata. Maka dari itu, informasi yang diberikan kepada anak – anak harus sekonkrit dan sejelas mungkin agar anak – anak dapat mudah untuk membayangkan. Kebanyakan anak usia ini senang dan lebih mengerti jika melihat sesuatu yang nyata serta sesuatu yang terjadi pada kehidupan sehari - hari. Sebenarnya, anak – anak usia 8-10 tahun memiliki beberapa tingkatan dalam berfikir, menangkap informasi, dan lain – lain. Untuk mempermudah penangkapan informasi dan menjangkau semua usia, anak – anak perlu diberikan gambar yang menggambarkan informasi secara nyata. Pada usia 6-7 tahun anak – anak masih kesulitan untuk menyerap informasi yang berupa tulisan. Untuk memberikan instruksi pada anak, harus sejelas mungkin dan dapat mempergunakan visual agar lebih mudah dipahami anak. Namun usia 8-10 tahun anak sudah mulai senang membaca bacaan yang lebih panjang dari biasanya. Anak usia 8-10 tahun memiliki rasa penasaran yang tinggi. Mereka tertarik dan penasaran dengan sesuatu yang baru dan belum pernah mereka lihat sebelumnya. Tetapi mereka cenderung akan merusak benda – benda yang mereka jarang atau belum pernah mereka lihat. Dalam membaca tulisan pun anak – anak lebih memahami huruf yang tidak memiliki kaki (*sans serif*). Karena saat pertama kali belajar untuk menulis, anak – anak menulis dengan menggunakan huruf yang serupa, yaitu karakter sans serif sehingga anak – anak lebih mudah untuk membaca dan juga memahami tulisan tersebut. Perlu diperhatikan juga ukuran huruf dan spasi tiap kata karena berpengaruh terhadap

pemahaman anak. Anak – anak akan membaca tulisan yang berukuran besar, karena mudah dibaca. Ilustrasi untuk anak – anak 8-10 tahun pun harus diperhatikan. Menurutny, anak – anak tidak melihat sebuah ilustrasi atau gambar dari keindahannya. Tetapi mereka sudah dapat memahami sebuah gambar jika anatomi dari sebuah objek sudah jelas. Untuk anak dengan kelas sosial menengah ke atas akan lebih banyak memiliki referensi gambar atau ilustrasi berbeda dengan anak dengan kelas sosial menengah ke bawah yang memiliki referensi gambar yang terbatas. Selain itu, perlu diperhatikan juga pemilihan warna untuk anak – anak. Anak akan lebih tertarik dengan warna – warna cerah seperti biru, merah dan kuning (warna primer).

3.1.2 Akar Permasalahan

Untuk dapat menemukan sebuah akar permasalahan maka diperlukan suatu metode analisis yang dapat membantu untuk memfokuskan masalah yang akan diselesaikan. Metode analisis 5W2H merupakan metode yang mudah digunakan untuk membantu mencari akar permasalahan yang ingin diambil. Maka dari itu penulis akan menggunakan metode 5W2H untuk mencari akar masalahnya.

Berikut paparan 5W2H:

WHAT

- ***Apa itu blue light?***

Blue Light, nama lain untuk cahaya terlihat tinggi energi (HEV) di bagian biru dan violet dari spektrum cahaya, adalah gelombang cahaya sangat

intens yang dipancarkan oleh banyak elektronik modern – termasuk telepon genggam.

Gelombang cahaya biru adalah gelombang energi terpendek dan tertinggi di antara spektrum cahaya tampak. Karena mereka lebih pendek, panjang gelombang "Biru" atau High Energy Visible (HEV) ini berkedip lebih mudah daripada panjang gelombang yang lebih panjang dan lebih lemah. Jenis kerlipan ini menciptakan silau yang dapat mengurangi kontras visual dan memengaruhi ketajaman dan kejernihan.

- **Apa yang menyebabkan anak terkena *blue light*?**

Karena anak yang terlalu sering menghabiskan waktunya didepan layar telepon genggam. Menurut hasil penelitian Amber Case bahwa anak-anak di bawah usia 14 yang menggunakan tablet dan telepon dengan energi tinggi berisiko tinggi. Karena kornea mata mereka belum sepenuhnya berkembang, menyebabkan kurangnya perlindungan mata seperti orang dewasa. Terutama jika mereka terus-menerus di depan perangkat. Paparan HEV (High Energy Visible) yang meningkat dan berkepanjangan merupakan faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan diagnosis rabun jauh di antara anak-anak.

Blue light itu sendiri tidak hanya menembus sampai ke retina di belakang mata, tetapi juga menumpuk. Yang akhirnya menyebabkan pertambahannya pasien anak yang di diagnosa mengidap penyakit Miopia.

Juga akibat orangtua yang kurang tepat dalam membimbing anak karena orangtuanya sendiri pun tidak mengetahui informasi yang tepatnya seperti apa.

- **Apa efek dari paparan *blue light* pada kesehatan mata anak?**

Sebuah studi medis Harvard menyatakan bahwa "sinar biru High Energy Visible (HEV) telah diidentifikasi selama bertahun-tahun sebagai cahaya paling berbahaya untuk retina. Setelah paparan kronis, orang dapat berharap untuk melihat pertumbuhan jangka panjang dalam jumlah degenerasi makula, glaukoma, dan penyakit degeneratif retina ". Dan sebuah makalah yang diterbitkan oleh American Macular Degeneration Foundation (AMDF) melaporkan bahwa "sinar biru dari spektrum tampaknya mempercepat degenerasi makula terkait-usia (AMD) lebih banyak daripada sinar lain dalam spektrum".

Dr. Marjorie Hogan, seorang dokter anak yang membantu menulis pedoman Akademi Pediatri American di waktu layar anak-anak, mengakui bahwa orangtua memiliki tugas berat membatasi penggunaan telepon genggam untuk anak-anak dalam rentang usia 6 hingga 15 tahun terutama di era media sosial.

WHERE

Dimana *blue light* dapat ditemukan?

Cahaya biru sebenarnya ada di mana-mana. Saat berada di luar, cahaya dari matahari bergerak melalui atmosfer. Sumber cahaya biru termasuk matahari, layar digital (TV, komputer, laptop, telepon genggam dan

tablet), perangkat elektronik, dan lampu neon dan LED. Namun dalam permasalahan penulis membatasi permasalahan hanya seputar *blue light* buatan yang dipancarkan dari telepon genggam. Karena ketika dalam perjalanan observasi penulis menarik kesimpulan bahwa anak-anak sekarang lebih sering bertemu dengan telepon genggam dibandingkan dengan sumber *blue light* yang lainnya.

WHO

Siapa yang butuh perlindungan dari paparan *blue light*?

Sebetulnya kita semua melakukannya. Setiap orang perlu mengambil tindakan pencegahan terhadap efek cahaya biru. Kita menghabiskan berjam-jam menatap layar telepon genggam kita, kita semua terkena cahaya biru. Namun yang lebih harus diperhatikan lagi pada zaman sekarang adalah anak. Karena fenomena yang terjadi anak zaman sekarang sudah susah untuk dipisahkan dengan telepon genggam. Atas berbagai macam alasan, yang paling kuat adalah alasan untuk menunjang pendidikannya. Namun pada dasarnya anak ini sangat rentan sekali matanya untuk ditembus oleh paparan *blue light*. Karena pertumbuhan kornea nya yang belum berkembang dengan sempurna. Dan paparan *blue light* dengan mudahnya untuk menembus kornea hingga mencapai retina, tidak hanya menembus hingga retina, paparan *blue light* itu pun akan menumpuk sehingga menyebabkan diagnosa Miopi yang meningkat dikalangan anak.

WHY

Mengapa anak harus waspada dengan paparan *blue light*?

Paparan sinar biru yang berkepanjangan dapat menyebabkan kerusakan retina yang akhirnya menjadi penyandang penyakit Miopi dan juga berkontribusi terhadap degenerasi makula terkait usia (AMD) yang dapat menyebabkan hilangnya penglihatan.

WHEN

Kapan anak sering menghabiskan waktu didepan layar telepon genggam?

Saat sepulang sekolah, selesai mengerjakan PR, malam hari saat akan tidur. Namun ketika dilihat dari data statistik penderita miopi bertambah pada saat bulan-bulan yang dinyatakan banyak tanggal merah seperti Idul Fitri, Idul Adha, atau setelah kenaikan kelas. Maka dapat disimpulkan mereka meningkat intensitas penggunaan telepon genggam nya ketika mereka memiliki waktu luang yang banyak.

HOW

Bagaimana agar anak tidak terkena penyakit miopia?

Pada intinya anak dan orangtua harus sama-sama mengetahui apa dampaknya jika anak menggunakan telepon genggam terlalu lama perhari nya. Mereka juga harus bisa bekerjasama dalam membatasi penggunaan telepon genggam perhari nya. Sebelum dari itu mereka harus

berangkat dari pemahaman mengenai berapa lama waktu yang seharusnya anak habiskan didepan layar telepon genggam per harinya.

HOW MUCH

- **Berapa jam dalam sehari anak menghabiskan waktu didepan layar telepon genggam?**

Menurut hasil penelitian Jeffrey R. Anshel menyatakan sebagian besar dari anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk menatap layar telepon genggam. Studi menunjukkan bahwa 60% anak menghabiskan lebih dari 6 jam sehari di depan telepon genggam. Namun yang terjadi dilapangan pada saat penulis mengobservasi dia menghabiskan sekitar 8-9 jam dalam sehari.

- **Berapa jumlah pasien yang sudah terkena penyakit miopi?**

Penderita miopi di kota Bandung terhitung dari tahun 2018 -2019 bulan Januari – Februari diusia 8-10 tahun ada 210 anak.

3.1.3 Problem Statment dan Problem Solution

Fokus permasalahan yang diambil yaitu orangtua yang kurang mengetahui tentang batasan-batasan anaknya dalam menggunakan telepon genggam. Dikarenakan menurut survei yang dilakukan oleh NEI mengatakan bahwa jika anak melihat layar telepon genggam terlalu lama dapat menyebabkan pengembangan penglihatan yang buruk pada anak dan disebutkanya sebagai insiden miopia yang lebih tinggi. Juga jika anak dibawah 14 tahun ini kornea matanya belum sepenuhnya berkembang, jadi jika melihat layat telepon genggam terlalu lama atau

batas waktu yang seharusnya *blue light* ini dapat dengan mudah mencederainya hingga menembus kedalam retina. Dan merupakan faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan diagnosa miopi dikalangan anak. Sehingga solusi yang ditawarkan adalah mengadakan event yang bekerjasama dengan PERDAMI (Persatuan Dokter Spesialis Mata Indonesia) cabang Bandung guna mengedukasi orangtua sekaligus memeriksa mata anaknya apakah anaknya sudah terdiagnosis miopi atau belum.

3.2 DATA TARGET

Menurut KBBI, segmentasi target merupakan proses pembagian struktur sosial kedalam kelompok-kelompok tertentu yang sama. Hal ini bertujuan untuk memudahkan untuk menyimpulkan karakter target audience yang disasar.

3.2.1 Analisis Target Audience

- Target Audience

Pemilihan target audience berdasarkan data yang diperoleh dari studi literatur bahwa anak sekitar usia 8-10 tahun adalah yang sangat rentan terkena paparan *blue light*. Untuk pemilihan target primary orangtuanya sendiri terutama ibu, karena orangtua merupakan jembatan bagi anak dalam tahap perkembangannya.

- Segmentasi Target Audience

DEMOGRAFIS

Primary

Usia : 32-36 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Status Ekonomi : SES B

Secondary

Usia : 8-10 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
Pekerjaan : Pelajar
Status Ekonomi : SES B

GEOGRAFIS

Kota Bandung.

PSIKOGRAFIS

Orangtua yang selalu ingin masa depan anaknya cerah, menginginkan yang terbaik untuk sang anak, bunda yang bijaksana dalam menata masa depan anak, sehingga ingin mendidik anak dengan hal positif. Khawatir jika terjadi yang tidak-tidak terhadap anaknya. Dan selalu mengutamakan kesehatan juga kebersihan anaknya.

Usia 8-10 tahun adalah masa dimana kebanyakan anak akan mulai berkembang dan menunjukkan cara berfikir kritis yang lebih baik.

Mereka mulai menginginkan sejumlah kebebasan dan kemandirian, namun walaupun begitu tetap membutuhkan peran orangtua guna memantau anak-anaknya sehingga tidak keluar dari mandatory sebagai anak.

Anak yang dalam masa perkembangan yang sudah mulai memiliki pemahaman berkomunikasi dengan orang lain menggunakan berbagai pandangan. Dalam segi perluasan otak pun sudah mulai meluas sehingga sudah tahu mana yang benar dan mana yang salah walaupun masih suka keliru. Sudah mampu menganalisis bacaan berdasarkan pengalaman dan logika. Mulai paham konsep waktu, isi, berat dalam situasi yang baru. Senang bereksperimen dengan alat sehari-hari. Senang bertantangan dengan hitungan-hitungan. Menggunakan kemampuan baca tulis untuk kegiatan sehari-hari dalam mempengaruhi orang lain. Senang mengkritik teman lawan jenisnya. Tertarik pada peraturan terutama pada mainan terstruktur seperti harus mengatur strategi.

3.2.2 Consumer Journey

Consumer journey merupakan sebuah presentasi visual yang menggambarkan hubungan interaksi antara konsumen dengan organisasi, atau *brand* tertentu. Tak hanya bidang marketing, consumer journey ini bisa membantu menggali *insight* target dalam kegiatan kampanye sosial.

Dalam mendapatkan data untuk consumer journey ini, sample yang digunakan sesuai dengan target audience yang di tentukan. Berikut sample yang diambil :

Nama : Kaluna

Usia : 9 tahun

Pekerjaan : Pelajar

Alamat : Cijerah

Tabel 3.1 *Consumer Journey* Kaluna

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
07.30 – 07.45	Bangun tidur Mengumpulkan nyawa Cuci muka Minum air putih	Kamar tidur Toilet Dapur	Kasur, jam dinding, lemari, gayung, gelas.
07.45 – 10.23	Buka youtube (Cara membuat slime, game minicraft 2 video)	Ruang tengah	Telepon Genggam
10.23 – 10.53	Main game minicraft	Ruang tengah	Telepon genggam
10.53 – 11.08	Makan	Ruang tengah	Piring, gelas, sendok

11.08 – 11.40	Mandi Prepare ke sekolah	Kamar mandi Kamar tidur	Handuk, sabun, sikat gigi, pasta gigi.
11.40 – 12.20	Nonton TV	Ruang tengah	Televisi
12.20 – 12.30	Berangkat sekolah	Jalan	Motor, mobil, spanduk
12.30 – 17.00	Pembelajaran disekolah	Sekolah	Papan tulis, buku, pulpen, pensil, penghapus.
17.00 – 17.10	Perjalanan pulang sekolah	Jalan	Motor, mobil, spanduk
17.10 – 17.25	Makan	Ruang tengah	Piring, sendok, gelas
17.25 – 17.55	Mandi Ganti Baju	Kamar mandi Kamar tidur	Handuk, sabun, sikat gigi, pasta gigi.
17.55 – 18.10	Sholat Magrib	Ruang tengah	Mukena, sadjadah.
18.10 – 19.15	Mengaji	Madrasah	Papan tulis, Al- quran.

19.15 – 21.12	Membuka Youtube	Ruang tengah	Telepon genggam
21.12	Tidur		

- Nama : Rizki
- Usia : 9 tahun
- Pekerjaan : Pelajar
- Alamat: Cijerah

Tabel 3.2 *Consumer Journey* Rizki

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
7.00 – 10.20	Bangun tidur Main Game Free Fire	Kamar tidur Ruang tengah	Kasur, bantal, selimut, telepon genggam
10.20 – 12.00	- Sarapan - Mandi - Prepare sekolah	Ruang makan Kamar mandi Kamar tidur	Meja makan, piring, sendok, gelas, tas sekolah, buku, pensil, pulpen, penghapus.
12.00 – 12.15	Berangkat sekolah	Jalan raya	Motor, mobil, spanduk, baligo,

			sampah visual.
12.30 – 17.00	Pembelajaran disekolah	Sekolah (ruang kelas)	Buku, pulpen, pensil, penghapus, papan tulis.
17.00 – 17.15	Perjalanan pulang sekolah	Jalan raya	Motor, mobil, spanduk, baligo, sampah visual.
17.15 – 17.45	Makan Mandi Prepare mengaji	Ruang makan Kamar mandi Kamar tidur	Meja makan, gelas, piring, sendok, sabun, handuk, sikat gigi, pasta gigi
17.45 – 19.00	Mengaji	Masjid	Al-quran, sejadah, sarung
19.00 – 21.00	Main bareng teman	Rumah teman	Telepon genggam, charger
21.00 – 23.00	Pulang kerumah Makan Nonton TV	Ruang makan Ruang tengah	Gelas piring sendok televisi

23.00	Tidur		
-------	-------	--	--

- Nama : Avisha
- Usia : 8 tahun
- Pekerjaan : Pelajar

Tabel 3.3 *Consumer Journey* Avisha

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
05.10 – 05.30	Bangun Bengong sambil mengusap-ngusap peliharaannya Solat	Kamar tidur Kamar Mandi	Kasur, mukena, sajadah
05.30 – 05.45	Membuat dan meminum susu	Meja makan	Meja makan, gelas, sendok
05.45 – 06.10	Menunggu air hangat sambil bermain dengan kucingnya	Ruang tengah	Kucing
06.10 – 06.20	Mandi pagi	Kamar mandi	Sabun, handuk,

			sikat gigi, pasta gigi, shampoo
06.20 – 06.35	Pakai baju, prepare	Kamar tidur	Baju, tas, buku, pensil
06.35 – 06.50	Sarapan	Meja makan	Gelas, piring, sendok
06.50 – 06.54	Perjalanan menuju sekolah	Jalan	Motor, pohon, banner
07.00 – 10.00	Pembelajaran disekolah	Sekolah	Buku, papan tulis, pensil, penghapus
10.00 – 10.10	Sampai dirumah Ganti baju	Kamar tidur	Lemari, baju
10.10 – 10.30	Mengerjakan PR yang diberikan oleh ibu guru	Ruang tengah	Pensil, buku, penghapus
10.30 – 12.15	Membuka telepon genggam	Ruang tengah	Pinterest, youtube
12.15 – 12.25	Sholat dzuhur	Mushola	Mukena, Sadjadah
12.25 – 14.45	Bermain dengan	Kamar tidur	Bantal, kasur,

	adiknya		guling, adik
14.45 – 14.50	Meminum susu	Meja makan	Gelas sendok
15.00 – 17.40	Latihan Gymnastic	GGM	Matras, balok beam, papan, meja lompat
17.40 – 18.05	Pulang kerumah, Mandi, Sholat magrib	Kamar Mandi Mushola	Gayung, sabun, shampoo, sikat gigi, pasta gigi, mukena, sadjadah
18.05 – 19.00	Mengaji	Madrasah	Al-quran, mukena
19.00 – 19.15	Makan malam	Ruang makan	Meja makan, gelas, piring, sendok.
19.15 – 19.30	Menyiapkan untuk besok sekolah	Kamar tidur	Tas sekolah, baju, buku, pensil
19.30 – 20.45	Menonton youtube tentang anak pesantren gitu	Kamar tidur	Telepon genggam
20.45	Tidur		

- Nama : Pipik Pramaysiora
- Usia : 32 tahun
- Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

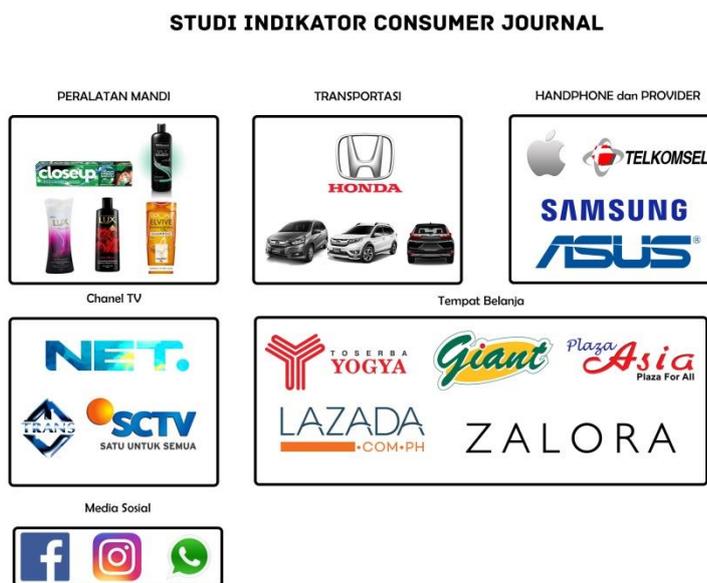
Tabel 3.4 *Consumer Journey* Pipik

Waktu	Kegiatan	Touch Point	Point of Contact
05.00 – 05.30	Bangun, bersih-bersih muka, sikat gigi, sholat shubuh	Kamar tidur, kamar mandi	Kasur, sajadah, mukena, <i>facial foam</i> , sikat gigi, pasta gigi.
05.30 – 06.00	Beres-beres kamar tidur	Kamar tidur	Tempat tidur, lemari, bantal, guling.
06.00 – 08.00	Mencuci baju	Tempat cuci baju	Sabun cuci baju cair, pewangi baju, sabun colek.
08.00 – 10.00	Cuci Piring, Menyapu,	Sekeliling rumah	Piring, gelas, sendok, garpu, sapu, lap pel,

	Mengepel		sabun, spons.
10.00 – 10.30	Mandi pagi	Kamar mandi	Sabun, <i>facial foam</i> , <i>shampoo</i> , handuk, sikat gigi, dan pasta gigi.
10.30 – 10.50	Masak	Dapur	Spatula, katel, piring, sendok.
10.50 – 11.10	Makan	Ruang tengah	Piring, sendok, gelas.
11.10 – 12.20	Nonton TV	Ruang tengah	Televisi, telepon genggam
12.20 – 12.30	Mengantarkan anak ke sekolah	Jalan raya	Motor, mobil, spanduk
12.30 – 12.45	Sholat dzuhur	Kamar tidur	Mukena, sadjarah
12.45 – 15.00	Ngobrol dan nonton tv	Kamar tengah	Televisi, telepon genggam
15.00 – 16.00	Tidur	Kamar tidur	Tempat tidur, lemari, bantal,

			guling.
16.00 – 16.15	Sholat ashar	Kamar tidur	Mukena, sadjadah
16.15 – 16.45	Masak	Dapur	Katel, spatula
16.45 – 17.00	Siap-siap menjemput	Kamar tengah	Telepon genggam
16.55 – 17.00	Jemput	Jalan Raya	Spanduk, motor
17.00 – 17.30	Mandi	Kamar mandi	Sabun, <i>facial foam</i> , <i>shampoo</i> , handuk, sikat gigi, dan pasta gigi.
17.30 – 17.45	Ngobrol dengan tetangga	Lingkungan rumah	Banner
17.45 – 18.00	Makan	Ruang tengah	Piring, sendok
18.00 – 18.10	Sholat Magrib	Kamar tidur	Mukena, sadjadah
18.10 – 20.00	Nonton tv	Ruang tengah	Televisi
20.00 – 20.15	Sholat Isya	Kamar tidur	Sadjadah Mukena

20.15 – 21.30	Nonton tv	Ruang tengah	Televisi
21.30 – 05.00	Tidur	Kamar tidur	Tempat tidur, lemari

**KETERANGAN:**

- Bangun pagi mandi, cek notifikasi handphone, menyiapkan baju untuk anak dan suami, sarapan, pergi bekerja menggunakan mobil.
- Siang hari ketika makan siang mengecek handphone.
- Malam hari bersantai dengan keluarga.

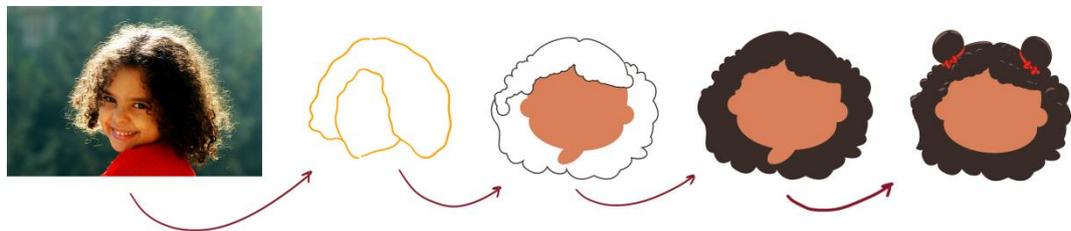
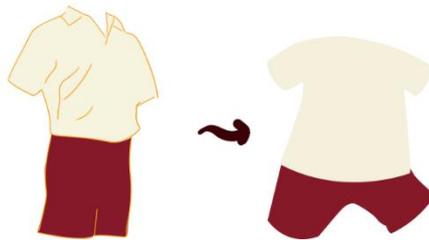
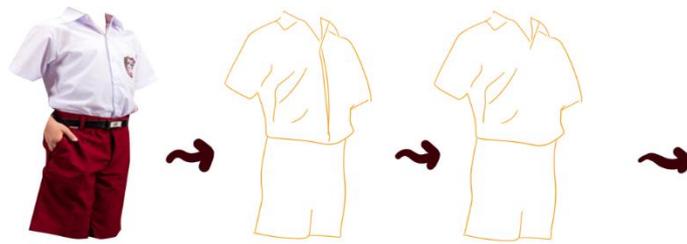
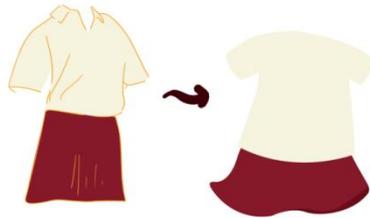
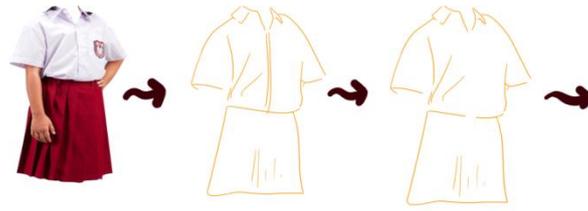
ANALISIS:

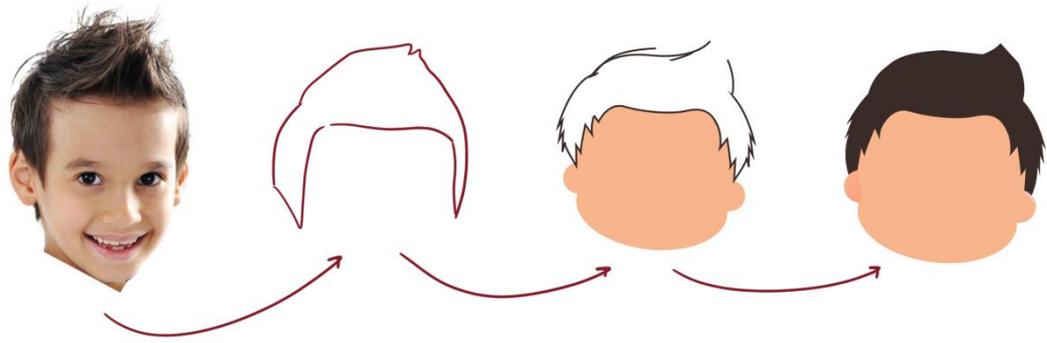
- Target merupakan ibu yang sangat sibuk di siang hari karena bekerja.
- Senang berbelanja.
- Senang merumpi dengan rekan kantornya.
- Senang mengecek handphone saat waktu luang.

Gambar 3.1 Studi Indikator Consumer Journey

3.2.3 Referensi Visual

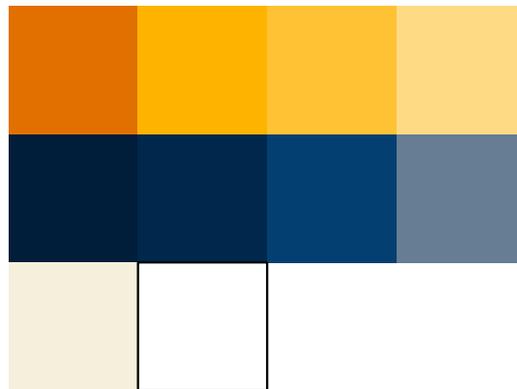
Referensi pakaian yang digunakan adalah pakaian-pakaian anak SD seperti pada umumnya, lalu dibuat menjadi vektor.





Gambar 3.2 Studi Karakter Anak

3.2.4 Bagan Preferensi Visual



Gambar 3.3 Preferensi Visual

3.2.5 Insight

Berdasarkan consumer journey yang didapatkan, maka menghasilkan insight sebagai berikut:

1. Ingin anaknya sukses melebihi orangtuanya,
2. Ingin anaknya berpendidikan tinggi,
3. Ingin membahagiakan anak,
4. Khawatir terjadi yang tidak-tidak terhadap anak,
5. Khawatir anaknya sakit,
6. Berusaha menjadi ibu yang baik dan benar.

Target audience takut jika anaknya sakit atau terjadi yang tidak-tidak. Sehingga kesimpulannya kita menghindari warna-warna yang mengesankan hal-hal suram seperti hitam atau yang gelap. Juga menghindari bentuk-bentuk lancip yang terkesan tajam.

3.3 What To Say (WTS)

Pesan yang ingin disampaikan melalui kampanye sosial ini adalah **“Bunda, jangan sampai *Blue Light* merengut penglihatan sang anak”**. Yang ingin disampaikan bahwa bunda harus gerak mengambil tindakan seperti mencari edukasi atau pemahaman agar bunda mengerti terkait permasalahannya sehingga dapat menerapkannya kepada anak juga dapat mengedukasi kembali kepada sang anak. Yang berarti para orangtua harus bisa mendidik anaknya agar mata anaknya akan tetap baik-baik saja walaupun menggunakan telepon genggam.