

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pegawai kantoran umumnya disebut pekerja kerah putih atau *white collar worker* yang meliputi jenis pekerjaan administratif, manajerial, dan profesional. Salah satu tempat kerja yaitu perkantoran wajib menerapkan kesehatan dan keselamatan kerja, karyawan dan pemilik atau pengelola perusahaan merupakan faktor risiko penyakit akibat kerja serta kecelakaan kerja.

Frekuensi kecelakaan kerja di area perkantoran bisa dibilang lebih kecil dibandingkan di area outdoor. Namun, perlu diingat bahwa masalah kesehatan dan keselamatan kerja tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga dampak jangka panjang. Risiko seperti ini sering luput dari perhatian. Faktor risiko bahaya yang mungkin terjadi di perkantoran dapat dibedakan menjadi dua yaitu keselamatan dan kesehatan pekerja. Risiko keselamatan seperti jatuh, tabrakan, bahaya kebakaran, bencana alam, dan sebagainya. Sementara itu, masalah kesehatan karena perilaku yang tidak sehat, resiko kesehatan seperti beban kerja berlebih, dan sebagainya.

Penyakit dampak kerja dapat muncul seketika sesudah bekerja dan biasanya menumpuk dalam waktu yang lama sebagai akibatnya bisa dikatakan menjadi *silent killer* yang mengancam setiap saat. Berdasarkan pendapat organisasi perburuhan internasional atau ILO (*International Labour Organization*), sebanyak 2,3 juta karyawan meninggal setiap tahunnya karena cedera dan penyakit terkait pekerjaan, tambahan 160 juta pekerja menderita penyakit terkait pekerjaan yang tidak fatal dan 313 juta dari cedera tidak fatal setiap tahun.

Keselamatan dan kesehatan kerja di perkantoran telah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016 tentang standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Berdasarkan profil masalah kesehatan pekerja di Indonesia pada tahun 2005, ditemukan 40,5% pekerja mengalami gangguan kesehatan terkait pekerjaannya, antara lain gangguan muskuloskeletal 16%, gangguan kardiovaskular 8%, gangguan saraf 6%, gangguan saluran cerna 3% , 2,5% gangguan telinga hidung tenggorokan dan 1,3% gangguan kulit.

Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar, terjadi peningkatan prevalensi cedera sebesar 7,5% pada tahun 2007 dan pada tahun 2013 meningkat menjadi 8,2%. Sedangkan data Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2013 tentang prevalensi cedera akibat kelalaian kerja serta kecelakaan kerja karyawan sebanyak 94,6%.

Kondisi dan prasyarat yang mendukung hidup sehat harus diterapkan di semua bidang kehidupan, termasuk tempat kerja dan perkantoran. Penerapannya menjadi penting karena para pekerja atau pekerja kantoran biasanya menghabiskan sebagian besar waktu kerjanya di dalam ruangan dan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer. Hal ini dapat menimbulkan berbagai gangguan kesehatan bagi para pekerja.

Kementerian Kesehatan menetapkan standar terkait K3 yaitu standar kesehatan dan keselamatan kerja perkantoran dengan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016. Peraturan ini menjelaskan bahwa standar Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) Perkantoran meliputi kesehatan kerja, keselamatan kerja, kesehatan lingkungan kerja kantor serta ergonomi kantor.

Ergonomi kantor penting untuk diperhatikan karena merupakan salah satu kemungkinan bahaya dan risiko yang mengancam karyawan di kantor. Bahaya ergonomis (*Biomechanical hazards*) dapat diakibatkan oleh desain, tata letak, dan pengoperasian kerja yang buruk. Lebih lanjut dijelaskan bahwa bahaya ergonomi dibagi menjadi tiga: 1) Bahaya terkait pekerjaan yang terdiri dari durasi, frekuensi, beban, organisasi kerja, pentingnya pekerjaan dan posisi kerja. 2) Bahaya peralatan yang terdiri dari dimensi, bentuk, desain dan tata ruang yang digunakan untuk mendukung pekerjaan. 3) Bahaya lingkungan atau tempat kerja yang terdiri dari dimensi, luas dan tata letak tempat kerja.

Apabila pekerjaan, peralatan, dan lingkungan kerja tidak dibuat secara baik, maka bisa ada aneka macam dampak terhadap karyawan perkantoran, misalnya iritasi & kelelahan mata (*astenopia*) dan ketegangan otot leher (*tension headache, frozen shoulder*). Faktor pekerjaan pada depan personal komputer yang acapkali sebagai risiko merupakan frekuensi mengetik, gerakan kepala yg berulang-ulang dari keyboard ke monitor dimana lebih dari 10 kali dalam satu menit sebagai akibatnya termasuk pada pekerjaan repetitif. Terlebih hal tersebut dilakukan pada durasi yang lama, maka bisa menyebabkan pengaruh gangguan

otot dan tulang rangka (*musculoskeletal disorder*) lantaran postur duduk yg tidak aktif di depan personal komputer. Apabila aktivitas ini dilakukan secara terus menerus maka bisa mengakibatkan kelelahan serta cidera.

Kurangnya kesadaran pekerja memperlihatkan bahwa masih banyak pekerja yang belum memahami dengan baik konsep K3 dan hanya berfokus pada hasil kerja. Sehingga dibutuhkan aplikator yang dapat mengedukasi para pekerja mengenai konsep K3. Pada pembelajaran saat ini, umumnya para pekerja hanya menggunakan aplikator pengenalannya berupa buku panduan yang disediakan perusahaan. Dalam pemanfaatan buku panduan tersebut para pekerja masih belum maksimal untuk para pekerja agar memahami konsep K3 yang baik. Pembelajaran tersebut cenderung tidak tertarik dan akan merasa bosan sehingga dapat mengakibatkan para pekerja menjadi pasif, tidak memperhatikan.

Selain itu, digunakan pula untuk salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan penggunaan media guna mengenalkan kepada peserta didik. Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Pada makna umumnya segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Dalam konteks ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah penggunaan bahan ajar video dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dari multimedia. Media video merupakan perwujudan dari media audiovisual. Media ini memadukan dua indra manusia, penglihatan dan pendengaran, dalam penerapannya. Menurut (Arsyad, 2002), disebutkan bahwa sekitar 90% hasil belajar diperoleh melalui penglihatan, 5% melalui pendengaran, dan 5% melalui indra lainnya. Video adalah media digital yang menampilkan susunan atau urutan gambar dan memberikan ilusi, gambar dan fantasi gambar bergerak. Bahan pembelajaran video memiliki keunggulan

sebagai berikut: a) menjelaskan keadaan sebenarnya dari suatu proses, fenomena atau peristiwa, b) sebagai bagian integral dari materi lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya peragaan/penjelasan, c) pengguna dapat mengulang bagian – bagian tertentu dapat melihat gambar lebih fokus, d) sangat cocok untuk bahan ajar pada ranah perilaku atau psikomotorik, e) kombinasi video dan audio dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif dan cepat dibandingkan media teks, dan f) memperlihatkan dengan jelas langkah prosedural (misal cara menggambar segitiga sama dengan relief jangka panjang).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada yakni:

1. Apakah pengenalan tentang ergonomi masih terbatas untuk pekerja kerah putih?
2. Apakah media sosialisiergonomi masih kurang menarik bagi para pekerja kerah putih?
3. Apakah kinerja para karyawan perkantoran masih kurang maksimal akibat terbatasnya media sosialisitentang ergonomi?
4. Apakah pengetahuan para karyawan perkantoran tentang ergonomi yang masih terbatas karena media sosialisiergonomi yang kurang memadai?
5. Berapa perbandingan biaya yang dibutuhkan dalam pembelajaran tentang ergonomi perkantoran antara menggunakan media pembelajaran buku dengan menggunakan video?
6. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi tentang ergonomi dengan menggunakan media buku?
7. Apakah kekurangan dan kelebihan media penyampaian materi ergonomi dengan menggunakan buku panduan?
8. Apakah masalah yang dihadapi dalam penyampaian penerapan ergonomi jika menggunggungukan buku panduan?
9. Apakah kekurangan dan kelebihan penyampaian materi ergonomi kepada karyawan perkantoran dengan menggunakan video?

10. Apakah dampak yang diberikan pada penyampaian materi ergonomi kepada karyawan perkantoran dengan menggunakan media pembelajaran buku panduan?
11. Apakah penyampaian materi pembelajaran tentang ergonomi dengan menggunakan buku panduan kepada karyawan perkantoran berjalan dengan sangat efektif?
12. Apakah layak penggunaan video beranimasi sebagai media sosialisiergonomi perkantoran?
13. Apakah metode pengembangan yang tepat untuk menjelaskan tentang ergonomi perkantoran di lingkungan peserta didik?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka perlu adanya suatu pembatasan untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah karyawan di bidang perkantoran.
2. Pemilihan aplikator video animasi yang lebih efisien digunakan untuk pengenalan ergonomi perkantoran.
3. Pemilihan aplikator yang dikenalkan lalu digunakan pada penelitian ini menggunakan media non cetak.
4. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan media video pembelajaran berbasis video animasi pada ergonomi perkantoran.
5. Penyederhanaan prosedur penelitian pengembangan menggunakan metode Research and Development (R&D) menggunakan 5 langkah penelitian pada Model Borg dan Gall.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan media sosialisiberupa video animasi bisa memudahkan para pegiat kantor memahami ergonomi perkantoran?

2. Berapa persen kelayakan aplikator yang digunakan untuk mengetahui ketepatan pengenalan ergonomi K3 perkantoran di lingkungan para pekerja kerah putih?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini mempunyai tujuan untuk pengenalan tentang ergonomi K3 perkantoran di lingkungan kantor melalui video animasi guna untuk mempermudah memahami poin-poin penting ergonomi perkantoran.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan mempermudah para pekerja dalam menyerap pelajaran khususnya bekerja diruangan perkantoran sehingga bisa mengurangi tingkat kecelakaan kerja yang terjadi di lingkungan pekerjaan terutama di ruang perkantoran.
 - b. Hasil peneliti ini dapat digunakan HSE untuk membantu proses pembelajaran pada pekerja perkantoran.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi karyawan
Memudahkan para pekerja kerah putih mengenal ergonomi K3 perkantoran.
 - b. Bagi mahasiswa
Memudahkan bagi mahasiswa mempelajari tentang materi tentang ergonomi perkantoran.
 - c. Bagi dosen
Memudahkan dosen mengenalkan materi ergonomi perkantoran kepada mahasiswa.
 - d. Bagi peneliti
 - 1) Mengetahui aplikator yang lebih memudahkan para karyawan mengenal K3 perkantoran khususnya di bidang ergonomi.
 - 2) Aplikator yang digunakan bisa dijadikan sebagai alat untuk menjelaskan bagi peneliti saat ada kesempatan menjadi narasumber pembahasan tentang ergonomic perkantoran.