

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

. Masyarakat masih menganggap gangguan kejiwaan atau mental sebagai hal yang memalukan, bahkan dianggap aib bagi keluarga penderita. Hal ini menyebabkan banyaknya salah kaprah dan berujung diskriminasi dan perlakuan tidak menyenangkan dari masyarakat. Banyak masyarakat Indonesia yang menganggap pengidap gangguan kejiwaan layak dikucilkan karena mereka tidak bisa disembuhkan. Menurut Nadira Lubis dalam jurnalnya "Pemahaman Masyarakat Mengenai Gangguan Jiwa dan Keterbelakangan Mental" (2015 : 388), pemahaman masyarakat akan gangguan jiwa dan penyakit mental masih minim. Hal ini juga didukung dengan pernyataan dari Kementerian Kesehatan Indonesia, “sebagian besar masyarakat Indonesia masih mempercayai gangguan kesehatan jiwa disebabkan oleh hal yang tidak rasional maupun supranatural, misalnya pengidap skizofrenia disebabkan karena sihir, kemasukan setan, kemasukan roh jahat, melanggar larangan, dan lain-lain. Dengan adanya stigma ini masyarakat menanganinya dengan non medis (ahli spiritual)”. Padahal, gangguan kejiwaan adalah masalah yang serius, bahkan bisa mengancam nyawa. Menurut Pusdatin (Pusat Data dan Informasi) Kementerian Kesehatan Indonesia, Salah satu ukuran beban penyakit adalah *Disability Adjusted Life Year (DALYs)* yang dihitung dari penjumlahan kematian prematur dan tahun hidup dengan kondisi disabilitas. Menurut data perhitungan DALY tahun 2017, Gangguan Kejiwaan yang umum dialami penduduk Indonesia di antaranya adalah gangguan depresi, gangguan kecemasan, skizofrenia, gangguan perilaku lainnya yang tidak dijelaskan, gangguan bipolar, autisme, gangguan perilaku makan, cacat intelektual, serta *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*.

Gangguan kecemasan adalah gangguan kejiwaan yang memiliki ciri kecemasan berlebih atau ketakutan yang tidak realistis, irrasional, dan tidak ditampilkan secara jelas dengan intensif. (Wiramihardja, 2005). National Institute of Mental Health (NIMH) menyatakan “Gangguan kecemasan melibatkan lebih

dari sekedar kekhawatiran atau ketakutan sementara. Bagi seseorang dengan gangguan kecemasan, kecemasan tersebut tidak kunjung hilang dan bisa menjadi lebih buruk dari waktu ke waktu. Gejala yang dialami dapat mengganggu aktivitas sehari-hari penderita seperti prestasi kerja, tugas sekolah, bahkan hubungan penderita. Ada beberapa jenis gangguan kecemasan, di antaranya gangguan kecemasan umum, gangguan panik, dan berbagai gangguan terkait fobia.”

Meski tanggapan mayoritas masyarakat akan gangguan kejiwaan masih buruk, muncul banyak *support group* dan komunitas di jejaring sosial yang menjadi tempat aman bagi para penderita gangguan kejiwaan untuk saling berbagi cerita dan mendukung satu sama lain, atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai isu kesehatan mental. Misfitopia adalah salah satu media yang menyediakan berbagai konten untuk menyuarakan isu ini. Melalui platformnya, Misfitopia menjangkau kalangan anak muda yang

Media sosial pada era digital ini berkembang seiring dengan industri kreatif di Indonesia. Berbagai media kreatif digunakan sebagai sarana untuk hiburan, edukasi, bahkan promosi. Salah satu media yang tengah meroket popularitasnya adalah *webtoon* atau komik digital. Menurut Lestari (2020 : 135), komik digital adalah satu bentuk revolusi industri baca yang sudah menerapkan digital reading. Aggleton (2018) mendefinisikan komik digital sebagai “komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya”. Menurut Rahman dan Triadi (2019 : 2) , komik digital adalah salah satu bentuk penyesuaian media yang berkembang dari media komik analog. Media komik digital banyak penggunanya, terutama kalangan berusia 17-24 tahun, dan karena ini komik digital mampu menjadi sarana edukasi, publikasi dan wadah informasi sesuai dengan minat audiensnya.

Platform komik digital mengizinkan penulis mempublikasikan karyanya dan berinteraksi dengan pembaca melalui kolom komentar. Platform komik digital juga fokus pada tujuan publikasi komik, sehingga fitur disesuaikan untuk publikasi. Salah satu platform komik digital yang populer adalah LINE Webtoon milik Naver Corporation. Dikutip dari situs Naver, “Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘web’

dan ‘cartoon’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk website. LINE Webtoon adalah layanan di mana webtoon-webtoon terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi.”. Dilansir portal berita Naver, LINE Today, LINE Webtoon memiliki dua juta pengguna aktif di Indonesia dan 60 juta pengguna aktif secara global per 2020.

Popularitas Webtoon yang meroket ini membuat Webtoon memiliki potensi sebagai media edukasi yang dapat menjangkau masyarakat luas. Perancangan komik digital ini sendiri bertujuan untuk meningkatkan *awareness* dan mengedukasi masyarakat tentang gangguan kecemasan, dengan harapan stigma buruk yang meliputi kesehatan mental bisa berkurang dan penderita tidak lagi ragu untuk berkonsultasi. Dengan adanya media penyampaian informasi yang lebih populer, mudah diterima masyarakat dan mudah diakses ini, penulis berharap karya komik digital bisa menjadi sarana edukasi yang tepat untuk tujuan ini.

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a) Stigma buruk yang ditanamkan masyarakat atas pengidap gangguan kejiwaan menyebabkan banyaknya diskriminasi terhadap pengidap, sehingga banyak anak muda yang tidak berani atau malu untuk memeriksakan kesehatan mental.
- b) Media komik memiliki potensi sebagai media edukasi dan penyampai pesan yang efektif melalui karya visual, namun *platform* komik digital ini tidak memiliki banyak konten edukatif sehingga media ini dianggap belum dimanfaatkan secara maksimal.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah:

Bagaimana rancangan komik digital sebagai media edukasi yang tepat agar pesan tersampaikan dengan baik untuk meningkatkan *awareness* akan gangguan kecemasan khususnya pada anak muda?

1.4 Ruang lingkup

Fokus laporan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Rancangan komik digital sebagai upaya meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan serta komunitas Misfitopia sebagai media.
- 2) Hasil rancangan akan diterapkan menjadi komik digital yang akan dipublikasikan.
- 3) Target audiens dari komik digital yang akan dirancang adalah remaja dan masyarakat penggemar komik dan ilustrasi digital pengguna berbagai *platform* media sosial.

1.5 Tujuan rancangan

Tujuan utama dari perancangan komik digital ini antara lain untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) anak muda akan akan *anxiety disorder* dan pentingnya mendapat pertolongan yang benar dari profesional melalui media komik digital serta mudah diakses segala kalangan tanpa adanya batasan privasi, sehingga anak muda lebih teredukasi mengenai topik kesehatan mental khususnya *anxiety disorder*.

1.6 Cara pengumpulan dan analisis data

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuantitatif melalui kuesioner serta wawancara terstruktur. Adapun instrumen yang digunakan berupa studi pustaka sebagai penguat teori.

Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan suatu hal atau bidang yang harus diisi oleh responden, yakni orang yang mengisi pertanyaan yang peneliti ajukan. Kuesioner adalah cara yang efektif untuk memperoleh data dari banyak orang dalam waktu yang singkat. (Soewardikoen, 2019:60).

Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur menggunakan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan sesuai suasana saat wawancara. Poin pertanyaan bisa sama untuk narasumber berbeda, namun urutan pertanyaan dapat disesuaikan. (Soewardikoen, 2019:58)

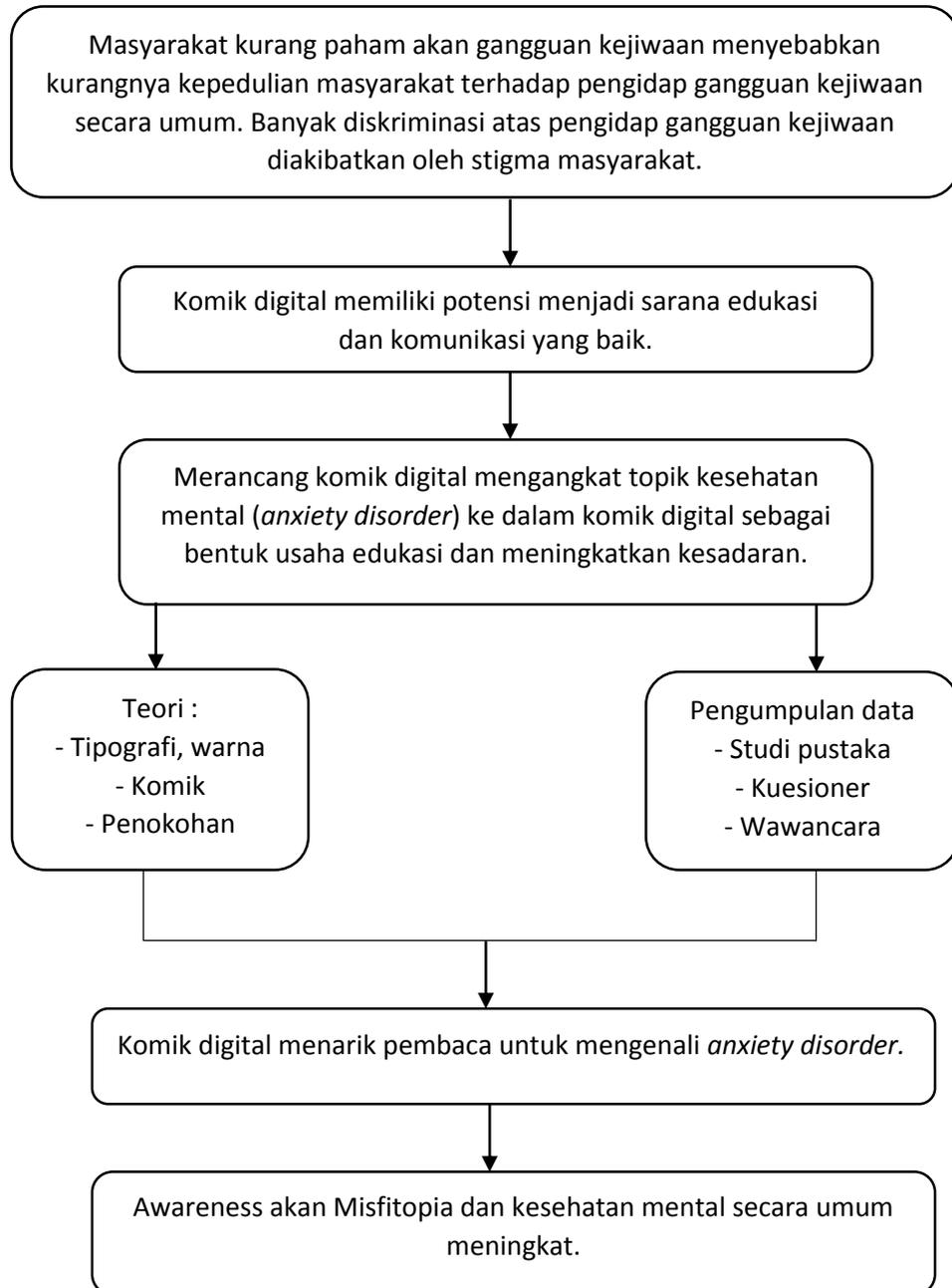
Studi pustaka

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan, dan laporan yang sudah ada, yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan dipecahkan. (Nazir, 2013)

1.6.2 Metode Analisis

Metode matriks perbandingan digunakan untuk menganalisa dan menarik kesimpulan dari data. Menurut Soewardikoen (2019:204), matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi berbeda untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan.

1.7 Kerangka penelitian



1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang singkat mengenai gangguan kecemasan di Indonesia dan peran Misfitopia, serta latar belakang media komik digital. Bab ini juga menjelaskan identifikasi dan rumusan masalah, metode analisis serta kerangka penelitian.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan dasar teori relevan yang mendasari penelitian rancangan.

BAB III Data dan Analisis Data

Menjabarkan analisis data yang telah dikumpulkan dari kuesioner serta observasi, data institusi Misfitopia, data khalayak, serta hasil analisis dan pengolahan data.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi konsep kreatif, konsep visual, konsep media dan hasil perancangan karya dari sketsa hingga bentuk karya komik digital.

BAB V Penutup

Bab ini menutup laporan dengan kesimpulan dan saran serta daftar pustaka.