

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak lepas dari keberadaan matahari dan paparan sinar ultraviolet (selanjutnya akan disingkat sinar UV). Namun, paparan sinar matahari tersebut dapat menyebabkan kerusakan pada kulit yang disebabkan oleh radiasi sinar UV (Rahmawati, 2018). Menurut Perhimpunan Dokter Spesialis Kulit dan Kelamin (Perdoski, 2020), radiasi tersebut mempunyai dampak akut dan kronis. Dampak akut terjadi singkat dan berlangsung kurang dari 24 jam dari paparan langsung, serta mengakibatkan *fotokeratitis*, *sunburn* (kulit terbakar), *fotosensitivitas*, dan *tanning*. Sedangkan, dampak kronis berlangsung lama dan paparan berkepanjangan, serta mengakibatkan kanker kulit, katarak, merusak DNA, serta penurunan perkembangan.

Untuk menghindari dampak radiasi sinar UV, perlu dilakukan pencegahan yang dibagi menjadi 3, yaitu fisik, kimiawi, dan aktivitas. Pencegahan fisik dapat dilakukan dengan cara menggunakan topi, baju lengan panjang, celana panjang, dan payung. Pencegahan kimiawi dapat dilakukan dengan cara menggunakan *sunscreen* secara rutin. Pencegahan aktivitas dapat dilakukan dengan cara berjemur sebelum jam 10 pagi, berjemur 5-15 menit, serta tetap selalu menggunakan *sunscreen*. Sayangnya, tingkat kesadaran remaja di Kabupaten Cianjur dalam melindungi kulit dari dampak negatif paparan sinar ultraviolet masih cukup rendah, masih ada yang menganggap bahwa *sunscreen* tidak penting, dikarenakan tidak semua mengetahui cara kerja, manfaat, dan cara penggunaannya. Sebagian dari mereka menggunakan *sunscreen* hanya karena pengaruh sosial media dan pengaruh lingkungan sekitarnya (ikut-ikutan) saja. Padahal, remaja di Cianjur seringkali menghabiskan waktunya di luar ruangan, baik untuk kegiatan sekolah, bersosialisasi, maupun kegiatan lainnya. Banyak juga dari mereka yang menggunakan motor sebagai alat transportasi sehari-hari, yang membuat kulit mereka dapat terpapar sinar matahari secara langsung. Penggunaan *sunscreen* pada remaja di Cianjur disebabkan oleh

beberapa faktor, diantaranya karena pengaruh media sosial, rekomendasi dari teman, atau bahkan diperintah oleh orang tuanya.

Menurut Bambang Tri Rahadian (2020), Indonesia merupakan pasar besar bagi apapun yang bersifat hiburan dan media massa. Banyak orang Indonesia, terutama remaja, gemar membaca komik dengan cerita yang ringan dan cepat. Selain itu, orang Indonesia menyukai konten yang mudah diakses dan gratis. Menurut KA Anandarto & Z Ramdhan (2020), remaja milenial kini bergantung pada teknologi dan memilih untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan interaksi yang praktis. Di Cianjur, banyak remaja yang gemar membaca komik, baik komik cetak maupun digital. Komik digital dapat diakses dengan praktis, cepat, dan gratis melalui media sosial. Seiring dengan perkembangan era digital, komik mengalami evolusi. Komik tidak hanya berupa gambar kaku yang tidak bergerak, namun kini komik dapat dinikmati dengan format video, yang biasa disebut *motion comic*. *Motion comic* ini bisa dinikmati melalui perangkat digital, seperti *smartphone* dan dapat diakses melalui media sosial.

Berdasarkan fenomena ini penulis tertarik membuat *motion comic* untuk menginformasikan kepada remaja di Cianjur, yang sering menghabiskan waktu di luar ruangan dan terpapar langsung dengan matahari tentang pentingnya penggunaan *sunscreen*. *Motion comic* ini diterbitkan dalam bentuk video yang akan diunggah di sosial media, agar mudah diakses dan gratis. Menurut R Zharfa & B Prabawa (2016), tampilan visual yang indah umumnya dideskripsikan dengan kata cantik, dan cantik identik dengan perempuan. Maka dari itu, dalam perancangan *motion comic* ini, penulis membuat karakter utama *sunscreen* sebagai tokoh perempuan karena *sunscreen* bisa melindungi kulit sehingga kulit akan terlihat indah. Perancangan karakter dalam *motion comic* ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sifat dan karakteristik dari *sunscreen* dalam melindungi kulit dari sinar ultraviolet dengan menampilkan cara kerja, manfaat, dan penggunaan *sunscreen* untuk melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet agar para remaja tertarik dan menyadari pentingnya menggunakan *sunscreen*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sinar ultraviolet mempunyai dampak radiasi yang akan membahayakan kulit.

2. Banyak remaja Cianjur yang tidak mengetahui cara kerja produk *sunscreen* sehingga menyebabkan kurangnya kesadaran dalam pemakaian *sunscreen*.
3. Perlu adanya media informasi yang menarik dan mudah diakses mengenai produk *sunscreen* agar para remaja di Cianjur dapat tertarik dan memiliki kesadaran untuk melindungi kulitnya dari radiasi sinar ultraviolet.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan cara kerja produk *sunscreen* sehingga bisa membuat para remaja tertarik dan sadar untuk menggunakan *sunscreen*?
2. Bagaimana membuat perancangan karakter untuk *motion comic* sebagai media informasi mengenai cara kerja produk *sunscreen* dalam melindungi kulit dari sinar ultraviolet?

### **1.4 Ruang Lingkup**

Berikut adalah ruang lingkup dalam perancangan ini:

#### **1.4.1. Apa**

Perancangan *motion comic* sebagai media informasi bagi remaja di Cianjur mengenai pengaruh *sunscreen* untuk melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet pada kulit.

#### **1.4.2. Kenapa**

*Motion comic* ini dirancang agar para remaja di Cianjur mengetahui pentingnya menggunakan *sunscreen* untuk melindungi kulit dari paparan radiasi sinar ultraviolet.

#### **1.4.3. Siapa**

Target sasaran dari perancangan *motion comic* ini adalah remaja laki-laki maupun perempuan, usia 12-18 tahun di Cianjur, Jawa Barat, yang sering menghabiskan waktu di luar ruangan dan terpapar sinar matahari secara langsung.

#### **1.4.4. Kapan**

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan mulai bulan Oktober 2021 dan akan diperkirakan akan selesai di tahun 2022.

#### **1.4.5. Dimana**

Pengumpulan data untuk perancangan ini berlokasi di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Data diambil dengan cara melakukan studi pustaka mengenai *sunscreen*, melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner dengan target sasaran remaja usia 12-18 tahun yang berada di sekitar Kabupaten Cianjur, serta melakukan observasi kegiatan yang dilakukan sehari-hari.

#### **1.4.6. Bagaimana**

Data dikumpulkan untuk membuat karya dengan *output motion comic*. Target sasaran karya ini ditujukan untuk remaja laki-laki dan perempuan berusia 12-18 tahun di Cianjur, yang sering menghabiskan waktu di luar ruangan, dan terpapar sinar matahari secara langsung. Penulis berperan sebagai perancang karakter, dan akan berfokus pada penggambaran karakteristik produk *sunscreen*.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan karakter ini adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan cara kerja, manfaat, dan penggunaan produk *sunscreen* dalam melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet masuk ke kulit melalui perancangan karakter yang sesuai untuk remaja (usia 12-18 tahun).
2. Memperkenalkan *sunscreen* sebagai produk yang penting untuk mencegah dampak sinar ultraviolet pada kulit dengan membuat karakter produk *sunscreen* melalui media *motion comic*.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan karakter ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Perancangan karakter berupa *motion comic* ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja yang sering menghabiskan waktu di luar ruangan dan terpapar sinar matahari secara langsung, mengenai cara kerja *sunscreen* dalam melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Hasil perancangan dan *motion comic* yang nantinya akan dihasilkan, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pentingnya penggunaan *sunscreen* dalam melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet.

## **1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

Metode perancangan yang akan digunakan penulis dalam perancangan ini adalah metode penelitian campuran (kualitatif dan kuantitatif).

### **1.7.1. Metode Pengumpulan Data**

Penulis mencari dan mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi langsung, penyebaran kuesioner, wawancara, serta studi pustaka.

#### **A. Observasi**

Langkah pertama dalam melakukan pengumpulan data adalah dengan melakukan observasi. Menurut Creswell (2009: 181), observasi merupakan metode pengumpulan data kualitatif dengan melakukan pengamatan di lapangan dan mencatat perilaku atau aktivitas partisipan di lokasi. Penulis mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek dan fenomena. Penulis melakukan observasi terhadap ciri fisik remaja di Cianjur, serta rutinitas yang dilakukan oleh remaja setiap hari sekolah.

#### **B. Kuesioner**

Setelah data terkumpul, penulis mulai melakukan penyebaran kuesioner. Menurut Creswell (2009:181), survey dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang merupakan remaja di Cianjur yang berusia 12-18 tahun, secara acak. Kuesioner akan dibuat menggunakan media *google form* untuk mempermudah mendapatkan informasi dari responden. Melalui kuesioner ini, ada beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kebiasaan remaja di Cianjur dalam kegiatannya sehari-hari serta kebiasaannya menggunakan *sunscreen*, serta beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan perancangan karakter & *motion comic*. Kuesioner ini

bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan remaja tentang cara dan kebiasaan mereka dalam melindungi kulitnya dari paparan sinar matahari, serta menjadi pertimbangan awal dalam pembuatan karakter dan *motion comic* sesuai dengan selera target sasaran.

### **C. Wawancara**

Sebagai data pendukung kuesioner, penulis melakukan wawancara. Menurut Creswell (2009:181), dalam wawancara kualitatif, peneliti melakukan wawancara agar dapat memperoleh pandangan dan pendapat dari partisipan. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara *semi structured*, dimana pewawancara melakukan wawancara dengan menyiapkan beberapa poin-poin pertanyaan yang akan ditanyakan kepada remaja sebagai target sasaran. Selanjutnya, jika dirasa masih ada pertanyaan yang belum cukup terjawab, bisa dilakukan pendalaman pada pertanyaan tersebut dengan tujuan mendapatkan jawaban yang lebih lengkap.

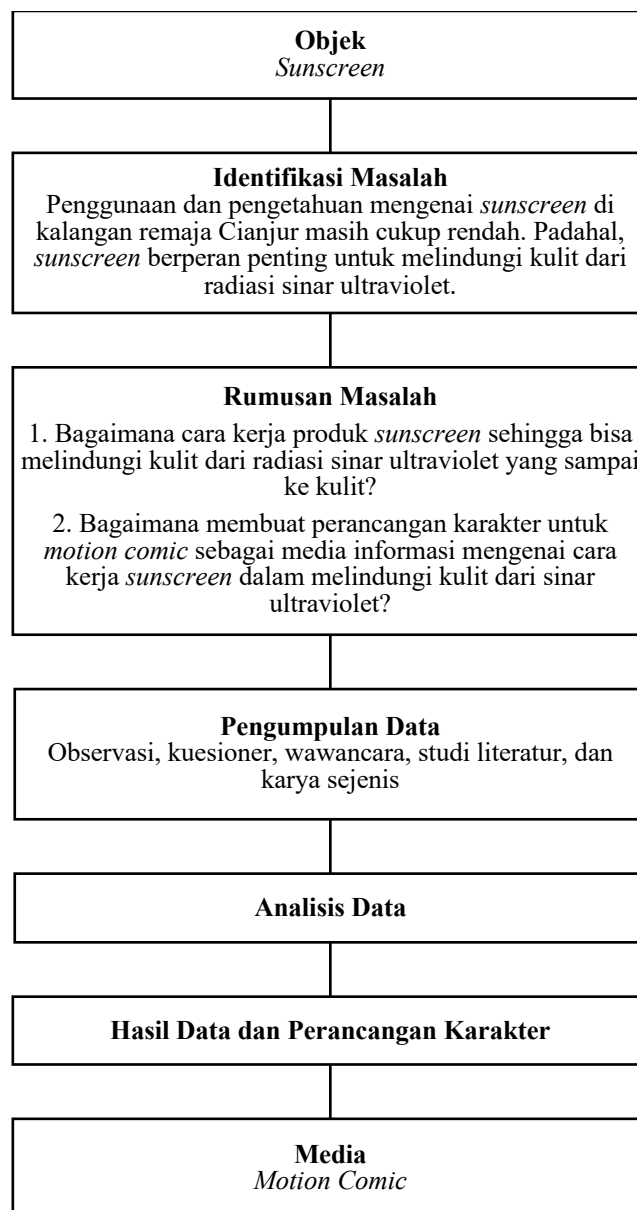
Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebiasaan remaja dalam melindungi kulit dari paparan sinar matahari di luar ruangan secara langsung. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi terkait kebiasaan remaja dalam melindungi kulitnya dari paparan sinar matahari, memperoleh informasi mengenai selera target sasaran sebagai langkah awal pembuatan karya, dan sebagai data pelengkap untuk mendapatkan informasi yang tidak didapat dari kuesioner. Wawancara tersebut dilakukan secara langsung (tatap muka). Hambatan yang dialami adalah sulitnya penyesuaian jadwal untuk melakukan wawancara.

### **D. Studi Pustaka**

Menurut Rahayu (2019:31), studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengkajian ulang penelitian terdahulu, yang diperoleh dari berbagai literatur seperti buku, jurnal, dan artikel, yang valid dan relevan dengan fenomena

yang diambil, sebagai landasan penelitian yang sedang dilakukan. Data yang saat ini penulis kumpulkan berupa informasi terkait manfaat dan cara kerja *sunscreen* serta teori-teori yang berhubungan dengan *jobdesk* penulis dalam membuat perancangan karakter untuk *motion comic*, yang diperoleh dari buku, jurnal kesehatan, dan artikel terkait. Hambatan yang ditemukan dalam pengumpulan data dengan studi pustaka ini adalah sulitnya menemukan jurnal baru yang lebih *update*.

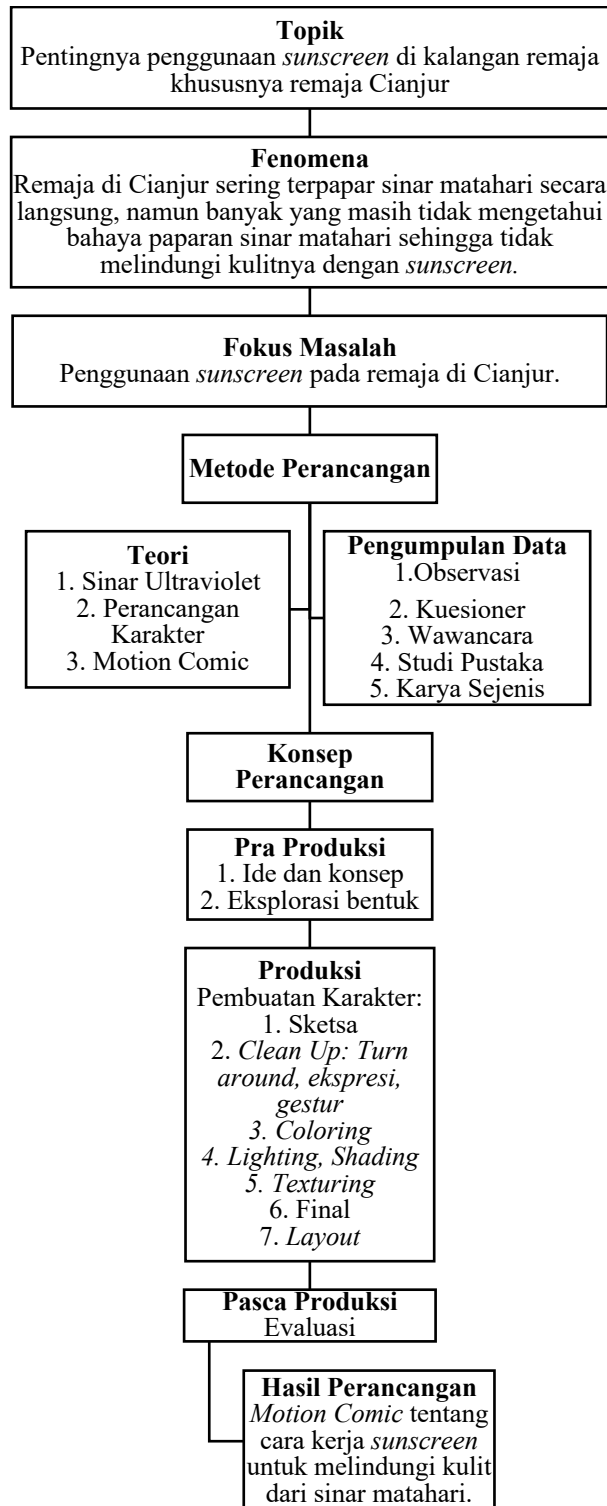
### 1.7.2. Metode Penelitian



Bagan 1.1 Metode Analisis Data

Sumber: Pribadi (2021)

### 1.8 Kerangka Penelitian



Bagan 1.2 Kerangka Penelitian

Sumber: Pribadi (2021)



## **1.9 Pembabakan**

Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori medium, landasan perancangan, serta khalayak sasaran.

### **BAB III Data dan Analisis Masalah**

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara serta studi pustaka, dan menyertakan analisisnya.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan.