

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mental merupakan suatu kejiwaan pada seseorang yang cukup penting juga harus dijaga oleh semua orang. Jadi bisa dikatakan jika mental dari seseorang dinyatakan sehat, maka orang tersebut dapat membawa kebahagiaan bagi diri sendiri, keluarga hingga orang-orang di sekitarnya. Tetapi masih sangat disayangkan masih banyak masyarakat dengan mental yang mengalami gangguan sehingga orang tersebut tidak dapat memberikan kebahagiaan untuk dirinya sendiri, keluarga, hingga lingkungan dimana ia tinggal. Tidak terkecuali untuk beberapa anak remaja yang mengalami tekanan di lingkup keluarga, tidak sedikit dari mereka yang terindikasi mengalami *acute stress disorder*. Hal tersebut dapat disebabkan karena adanya beberapa faktor, yaitu adanya tuntutan dari keluarga yang memaksakan kehendak dan tidak terealisasinya keinginan pada orang tersebut yang pada akhirnya hanya membuat remaja merasa stres, adanya rasa cemas secara berlebihan, hingga adanya rasa tidak percaya diri. Dalam jurnal yang berjudul “STRESS DAN CARA MENGATASINYA DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI” menyatakan bahwa di kehidupan masyarakat setiap harinya, stress juga bisa ditemui dengan bermacam cara. Jenis penyakit stres akut sendiri bias juga memunculkan macam-macam perasaan *anxiety* dan dapat menumbuhkan rasa tidak nyaman (*discomfort*). Pada hal tersebut maka hanya akan bisa bertahan hanya jika pada jangka waktu yang lama penderita stress itu berada. Kemudian jika penderita stres mengalami tekann dalam kurun waktu tergolong pada waktu yang lama maka dari itu yang akan kita jumpai adalah penderita yang sedang dalam kondisi Lelah juga adanya tingkat stres dalam wujud *Patalogi*, contohnya adalah *Patalogi* berupa fisik juga dalam bentuk kejiwaan (Musradinur, 2016). Pada stress itu sendiri merupakan sebuah reaksi dan respon pada tubuh manusia pada gangguan kejiwaan. Penderita stress sendiri terjadi jika penyebab stres berbentuk secara fisik,

psikologis dan sosial. Stres yang dialami juga bisa berasal dari dalam diri seseorang, keluarga, hingga lingkungan tempat kerja.

Pada masa remaja adalah hal dimana perkembangan diantara masa anak-anak hingga akhirnya mulai tumbuh ke masa dewasa, hal tersebut biasanya mulai terjadi pada usia 10 tahun hingga umur 19 tahun. Pada masa remaja sendiri dimulai pada masa remaja awal yaitu 10 hingga 14 tahun, masa remaja penengahan dari umur 14 hingga 17 tahun, dan akhirnya pada tahap remaja akhir yaitu pada umur 17 hingga 19 tahun. Pada tahap remaja, akan ada masa dimana remaja mengalami perubahan baik itu biologis, psikologis, hingga kemampuan bersosialisasi. Namun pada dasarnya, proses pada kematangan fisik ini sendiri akan terjadi lebih cepat ketimbang proses kesiapan terhadap ketahanan mental. Namun pada era saat ini, tidak sedikit masyarakat yang menyepelekan permasalahan stres yang dialami oleh para remaja. Kebanyakan masyarakat menganggap tingkat stres pada remaja saat ini merupakan hal yang terlalu berlebihan dan tidak memberikan dukungan kepada anak-anak yang mengalami tekanan mental. Menurut Alfina (2020), Pada usia remaja dari umur 15 hingga umur 24 tahun mengalami depresi sebanyak 6,2%. Sementara pada penderita depresi berat lebih sering kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri sehingga tidak sedikit terjadinya kasus bunuh diri. Sudah sebanyak 80% sampai 90% pada kasus bunuh diri ini yang merupakan dari sebab akibat pada depresi berat hingga tingkat kecemasan yang berlebihan. Pada sebuah kasus bunuh diri di Indonesia sendiri juga sudah mencapai sekitar 10.000 yaitu sama saja seperti hanya dalam satu jam sudah terjadi sebuah kasus bunuh diri. Sementara itu juga, menurut dari ahli *sociologist* sekitar 4,2% siswa/siswi di Indonesia pernah juga berpikir untuk mengakhiri hidupnya. Tentu hal ini bukanlah perkara yang sepele. Sementara pada tahapan mahasiswa sendiri, sekitar 6,9% mahasiswa memiliki pemikiran dan niat untuk melakukan bunuh diri dan sebanyak 3% mahasiswa pernah melakukan percobaan untuk mengakhiri hidupnya. Pada depresi yang dialami oleh pada remaja sendiri dapat diakibatkan oleh berbagai macam dan beberapa contohnya seperti adanya tekanan didalam bidang pelajaran, perundungan (*bullying*), faktor keluarga, hingga adanya permasalahan ekonomi.

Membaca adalah sebuah kegiatan yang positif bagi masyarakat. Selain memberikan wawasan, rajin membaca dapat meningkatkan daya ingat serta menguatkan memori pada otak manusia. Jadi perlunya meluangkan waktu kurang lebih selama satu jam untuk membaca buku sebentar. Membaca buku komik adalah kegiatan membaca buku yang lumayan mengasikan, sembari membaca, imajinasi pembaca akan terbang mengikuti alur cerita yang ditulis pada setiap halaman cerita. Saat ini, komik adalah jenis buku yang populer oleh setiap kalangan. Dimulai pada anak-anak, anak remaja, hingga yang sudah besar. Hal ini terjadi karena isi pada komik bersifat menghibur dan mudah dipahami. Menurut pendapat dari Maharsi (2011), buku komik yang sudah beredar di masyarakat saat ini dapat dikelompokkan menjadi lima jenis buku, yaitu berupa buku komik, buku komik strip, buku novel grafis, buku komik kompilasi, dan web komik (Godham & Toto, 2018). Dari lima jenis buku yang telah disebutkan, dapat penulis simpulkan bahwa buku komik adalah media membaca yang sangat cocok untuk dijadikan cerita interaktif dikarenakan buku komik dapat memiliki 20 halaman hingga lebih yang memungkinkan untuk memberikan berbagai macam alur pemilihan di setiap ceritanya.

1.2 Rumusan & Identifikasi Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dari pernyataan yang bisa diambil dari penelitiannya adalah:

1. Remaja mudah mengalami tekanan
2. Tekanan yang berlebihan dapat merusak Kesehatan mental
3. Banyaknya masyarakat kurang paham tentang penyakit mental
4. Perancangan komik interaktif mengenai tekanan mental

1.2.2 Rumusan Masalah

Pada keterangan yang diambil dari identifikasi permasalahan yang ada, dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana cara untuk membuat buku komik menjadi daya tarik anak remaja pada isu mental yang didasari oleh tekanan dari lingkungan keluarga?
2. Bagaimana menciptakan komik yang menjadi pembelajaran pada remaja terhadap isu tersebut sehingga mudah dimengerti?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada perumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, saya memutuskan untuk membuat komik interaktif. konten berisi tentang pengalaman seorang mahasiswa dalam mengatasi tekanan yang di berikan oleh keluarga dan juga memberikan pandangan bagaimana perasaan siswa tersebut. Adapun tujuan dari membuat komik adalah sebagai berikut:

- Membuat media yang menjelaskan penyakit *acute stress disorder* yang terjadi akibat tekanan di lingkungan keluarga.
- Untuk memberikan informasi dan pembelajaran terhadap *acute stress disorder* akibat tekanan dari lingkup keluarga.

1.4 Manfaat Penelitian

Tugas akhir menjadi suatu syarat kelulusan pada program studi desain komunikasi visual, Oleh sebab itu, Universitas Pembangunan Jaya mewajibkan mahasiswa pada tingkat akhir semester 8. Adapun dari manfaat pada tugas akhir penulis yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Bagi diri sendiri

- Meningkatkan pengetahuan terhadap *acute stress disorder*.
- Membantu orang yang mengalami penyakit *acute stress disorder*.

1.4.2 Bagi orang lain

- Untuk melakukan kampanye terkait pentingnya menganggap serius tentang penyakit *acute stress disorder*.
- Masyarakat dapat lebih memahami dan menganggap serius dari penyakit mental illness yang terjadi di lingkup keluarga.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan dari tugas akhir ini memberikan uraian bab secara berurutan dalam mempermudah pembahasan. Penyusunan tugas akhir ditulis menjadi 5 bab yang terdiri dari:

1. Bab I (PENDAHULUAN) pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan sampai manfaat pada perancangan tugas akhir dan juga sistematika penulisan.
2. Bab II (TINJAUAN PUSTAKA) memberikan gambaran pada dasar-dasar teori yang digunakan untuk acuan pada pelaksanaan perancangan.
3. Bab III (METODE PENELITIAN) berisi tentang metode penelitian, hasil data serta kesimpulan analisis dari kegiatan wawancara, kuesioner, hingga studi referensi yang sesuai dengan topik perancangan Tugas Akhir.
4. Bab IV (STRATEGI KREATIF DAN HASIL PERANCANGAN) berisi tentang hasil dari strategi kreatif yang digunakan pada perancangan dan menunjukkan hasil perancangan komik interaktif yang telah diciptakan.
5. Bab V (PENUTUP) pada bab ini berisi semua kesimpulan dan juga saran dari hasil penelitian juga perancangan proyek tugas akhir yang sudah dibuat.