

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi COVID-19, kontak antar manusia secara langsung harus dibatasi untuk mengurangi angka penularan dari virus tersebut dalam setiap harinya. Berbagai fasilitas dan tempat umum ditutup untuk mencegah penyebaran COVID-19, contoh yang cukup umum adalah penutupan sekolah, universitas dan instansi semacamnya. Kelas dan pembelajaran kini hanya dapat dilaksanakan secara daring melalui rumah atau tempat tinggal masing-masing siswa, begitu juga dengan komunikasi. Komunikasi dan koneksi antar siswa hanya dapat dilakukan secara daring, karena pemerintah secara aktif mendorong masyarakat untuk melakukan pembatasan sosial dan mencegah masyarakat untuk tidak melakukan aktivitas yang tidak begitu penting di luar rumah.

Pemberlakuan kebijakan tersebut menyebabkan banyaknya orang merasa terasingkan atau terisolasi dari lingkungan sekitar, hingga akhirnya isolasi sosial tersebut mulai memengaruhi kesehatan mentalnya. Gangguan mental yang umum timbul karena pandemi diantaranya adalah kecemasan, depresi, dan stres pascatrauma yang diakibatkan oleh kejadian atau pengalaman yang tidak menyenangkan terkait COVID-19. Salah satu golongan usia yang memiliki kemungkinan terbesar terkena atau terpengaruh gangguan mental selama masa pandemi tersebut adalah anak muda. Mengutip dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Megatsari, dkk terhadap 8.031 orang responden, ditemukan bahwa kelompok usia 20-29 tahun mengalami kecemasan lebih tinggi sebesar 4,33 kali dibanding kelompok usia 50 tahun. (Megatsari, 2020)

Selain karena penerapan program pembatasan sosial, penerapan sistem pembelajaran secara daring pun memengaruhi kondisi mental dari siswa atau mahasiswa yang sedang mengenyam jenjang pendidikan. Kondisi pembelajaran daring yang cenderung monoton akan memunculkan *social media fatigue*, di mana penderita akan merasa jenuh, lelah dan kehilangan minat untuk berinteraksi menggunakan *platform* daring. Berdasarkan hasil riset yang dimuat dalam Jurnal Psikologi Sosial (Rahardjo, Qomariyah, Mulyani, & Andriani, 2020) mengenai *social media fatigue* pada 639 mahasiswa, ditemukan bahwa mahasiswa

pria cenderung lebih merasakan efek *social media fatigue* sementara mahasiswa wanita memiliki tingkat neurotisme yang lebih tinggi.

Meskipun persentase gangguan kesehatan mental di Indonesia cukup tinggi, tingkat kesadaran akan kesehatan mental di Indonesia masih dapat dibilang rendah. Terbukti dari data yang mencakup tentang pengobatan penderita depresi, di mana hanya sebesar 9% dapat melakukan pengobatan kepada pihak profesional (KEMENKES RI, 2019 melalui Ridlo, 2020). Meskipun masalah atau topik mengenai kesehatan mental mulai banyak dibahas, sayangnya kesehatan mental sendiri masih dianggap sebagai stigma bagi banyaknya orang. Bahkan, stigma-stigma soal gangguan jiwa tersebut dapat membuat masyarakat mengurungkan diri dalam mencari bantuan ataupun pengobatan. Mengutip dari artikel VOA Indonesia (Tuasikal, 2019), banyak orang dengan gangguan mental dinilai tidak waras, tidak dapat sembuh sepenuhnya, atau bahkan kurang mendalami agama, padahal menurut Psikiater Andreas Kurniawan, gangguan mental merupakan gangguan medis yang terjadi di dalam otak. Menurut Benny Prawira, koordinator dari komunitas Into the Light, stigma tersebut dapat dihilangkan dengan adanya pendidikan dan peningkatan kesadaran terkait kesehatan mental dan gangguan mental.

Peningkatan kesadaran ini sangatlah penting, karena jumlah penderita gangguan mental sendiri terus naik setiap tahunnya dan jika dibiarkan akan memberikan dampak buruk. Secara sosial, orang yang mengalami gangguan tersebut akan mengalami penyakit yang mengakibatkan keterbatasan dalam menjalankan hidup sehat sesuai keinginannya maupun orang lain (Semion, 2006:9 dalam Bismar, 2021). Selain itu juga, gangguan mental dapat berdampak buruk terhadap bidang ekonomi. *Disability-adjusted Life Year* atau waktu kerja yang hilang diakibatkan oleh gangguan mental di Indonesia sendiri selama masa pandemi mencapai 2.463,29 dalam populasi 100.000 orang (Ridlo, 2020). Maka dari itu, WHO pun menegaskan bahwa masalah kesehatan mental merupakan tanggung jawab dari pemerintah maupun masyarakat itu sendiri.

Dalam menyampaikan edukasi terkait mengenai gangguan mental selama masa pandemi COVID-19, berbagai media dapat digunakan untuk menyampaikan edukasi tersebut. Media tersebut idealnya dapat diakses dengan mudah melalui internet, karena selama masa pandemi di Indonesia sendiri pemakaian internet meningkat sebesar 30% hingga 40% (Prasetyani melalui kompas.com, 2021), diakibatkan seluruh kegiatan kini

diharuskan untuk dilaksanakan secara daring demi mencegah penyebaran virus. Media tersebut dapat berbentuk berbagai macam hal seperti artikel, unggahan pada media sosial, dan yang lainnya. Salah satu jenis media yang kini banyak digemari oleh anak muda di Indonesia adalah *webtoon*, yang bahkan hanya pada platform LINE Webtoon saja telah memiliki jumlah pembaca aktif sebesar 2 juta orang pada tahun 2020 (indotelko.com). Meskipun *webtoon* sendiri termasuk ke dalam kategori media hiburan (*entertainment*), hal tersebut tidak mencegah berbagai kreator untuk menggunakan *webtoon* sebagai kanal untuk menyampaikan pengetahuan mengenai kesehatan mental. Contoh dari hal tersebut dapat dilihat dari berbagai *webtoon* yang pernah sudah pernah dipublikasikan, beberapa di antaranya adalah *Lars the Awkward Yeti* karya Nick Seluk, *How to Love* karya Dorris McComics, dan *The World Where I Belong* karya GMWOW.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dibahas di atas, permasalahan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Anak muda merupakan golongan usia yang kondisinya paling terpengaruh pada masa pandemi COVID-19.
2. Adanya stigma mengenai kesehatan mental di kalangan masyarakat.
3. Masih banyak orang yang kesehatan mentalnya terganggu tetapi tidak melakukan apapun untuk mengatasi hal tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan di atas, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

- Bagaimana merancang sebuah *webtoon* mengenai kesehatan mental pada masa pandemi untuk anak muda?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan tugas akhir ini tidak akan dibuat terlalu luas, sehingga penulis dapat hanya memfokuskan terhadap beberapa hal, antara lainnya adalah:

a. Apa

Penelitian serta perancangan untuk tugas akhir ini akan difokuskan terhadap perancangan *webtoon* mengenai kesehatan mental pada masa pandemi bagi anak muda. Hasil perancangan berupa *webtoon* nantinya akan dipublikasikan ke *platform* komik daring.

b. Kenapa

Masih ada banyak anak muda di Indonesia yang tidak memedulikan kesehatan mentalnya dan enggan meminta bantuan atau medikasi dikarenakan stigma yang ada di masyarakat.

c. Siapa

Target pembaca dari *webtoon* ini adalah remaja dan anak muda usia 17-24 tahun.

d. Di mana

Penelitian dan perancangan untuk tugas akhir ini akan dilakukan di Bandung.

e. Kapan

Penelitian akan dilakukan dari Oktober 2020 hingga April 2021, sementara perancangan karyanya akan dilakukan pada tahun 2021.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *webtoon* ini adalah untuk menciptakan media edukasi berbasis komik digital yang dapat meningkatkan kesadaran anak muda tentang kesehatan mental, terutama pada masa pandemi COVID-19.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1 Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir ini, beberapa di antaranya adalah:

a. Wawancara

Mengutip dari Daymon dan Holloway (2002:259) dalam Soewardikoen (2019:54), wawancara merupakan percakapan dengan suatu tujuan dan lebih dari sekadar percakapan biasa. Dalam melakukan wawancara, pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan agar diskusi mengenai topik tertentu dapat berjalan ke arah yang diinginkan. Wawancara pun dapat menjadi sarana dalam pembagian ilmu pengetahuan dari narasumber kepada pewawancara, maka dari itu wawancara harus dilaksanakan secara kolaboratif.

Sebelum melakukan wawancara, pewawancara diharuskan memilih narasumber secara *purposive sampling* atau mencari narasumber yang dapat memenuhi kriteria dari tujuan penelitian yang sudah ditentukan. Dalam prosesnya, pewawancara pun harus merasakan empati dan melakukan pendekatan kepada narasumber yang sedang diwawancarai, dengan begitu akan terbentuk rasa saling percaya sehingga narasumber pun dapat menjelaskan suatu topik dan pengalamannya secara jelas. (Soewardikoen, 2019:54)

b. Kuesioner

Mengutip dari Soewardikoen (2019:59), kuesioner merupakan daftar pertanyaan mengenai suatu hal atau bidang tertentu yang harus diisi oleh responden. Kuesioner merupakan cara untuk memperoleh data secara singkat, dengan banyak partisipan yang dapat diminta untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Data dari kuesioner sendiri bersifat tertulis, sehingga kebenarannya dapat selalu dicek atau diperiksa kembali saat melakukan interpretasi mengenai suatu data yang telah diperoleh.

c. Observasi

Menurut Soewardikoen (2019:48), observasi dalam bidang penelitian visual berarti mengamati dan mencatat unsur-unsur yang terdapat pada gambar. Gambar tersebut diamati secara teliti untuk diolah menjadi persepsi yang akhirnya merangkai sebuah informasi.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan analisis dari bahan dokumentasi untuk pengkajian lebih lanjut yang akan menentukan pencapaian pada topik tertentu dalam sebuah teks. (Wiratna, 2014:23)

1.6.2 Analisis Data

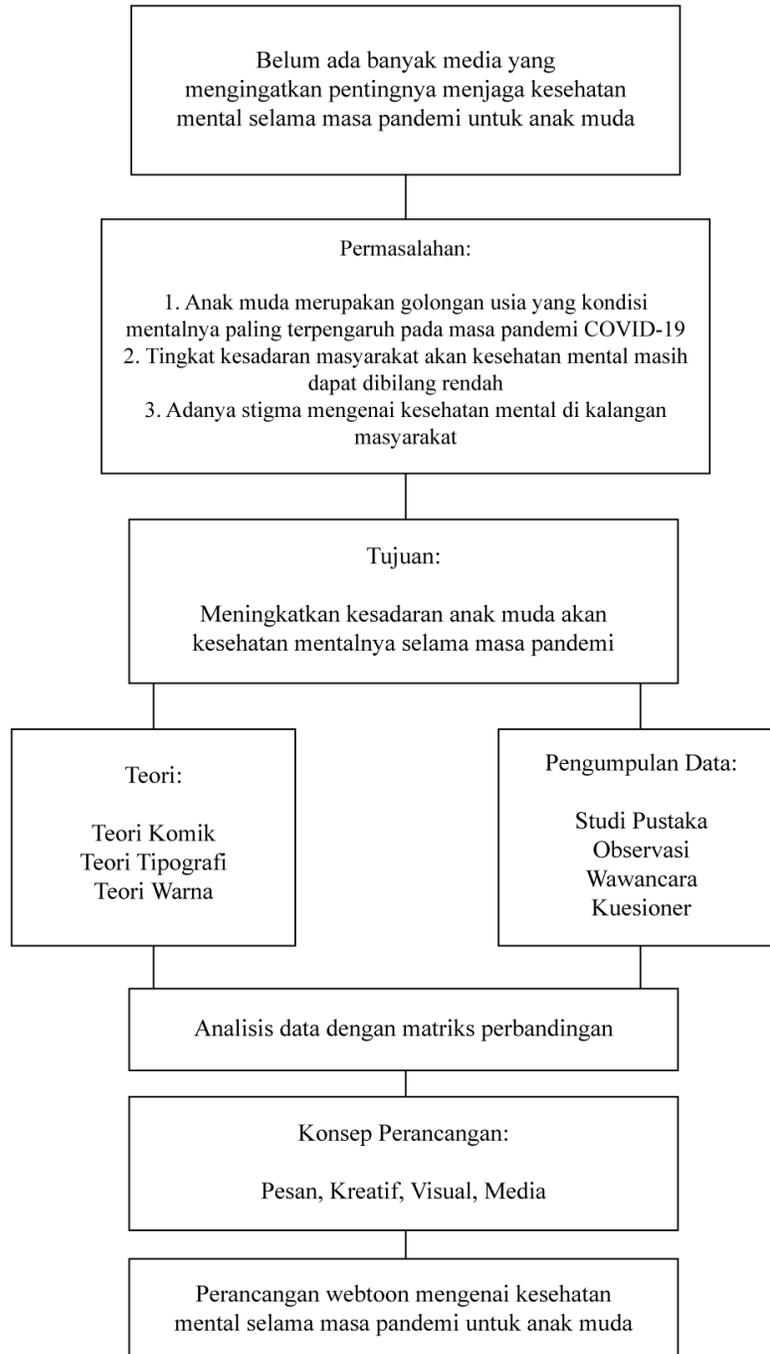
a. Analisis Matriks

Analisis matriks merupakan cara analisa yang dilakukan dengan membandingkan atau menjajarkan data yang telah dikumpulkan dan teori yang berkaitan pada suatu tabel. (Soewardikoen, 2019:104)

b. Analisis Kuesioner

Analisis kuesioner merupakan cara analisa yang dilakukan dengan menghitung jawaban dari kuesioner yang telah disebarluaskan, sehingga terlihat pilihan mana saja yang umum dipilih maupun tidak oleh responden. (Soewardikoen, 2019:99)

1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka penelitian

1.8 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan dan analisis dari data, kerangka penelitian, serta pembabakan.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini akan memuat dasar teori yang mendukung penelitian serta perancangan tugas akhir ini. Bab ini pun akan memuat hasil dari studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

c. Bab III Penelitian dan Analisis Data

Bab ini akan memuat dan menguraikan hasil pencarian dan analisis data, diantaranya adalah data observasi, data hasil wawancara, data kuesioner dan hasil analisis kuesioner tersebut.

d. Bab IV Perancangan

Bab ini akan menguraikan proses perancangan *webtoon* berdasarkan hasil analisis dan landasan teori yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

e. Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan mengenai tugas perancangan ini dan saran pada saat waktu sidang.