

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan sebuah masa peralihan dari anak ke dewasa. Pada masa ini terjadi perubahan baik fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas terlihat pada bentuk fisik, ditandai dengan adanya masa pubertas. Masa remaja menurut Santrock dalam bukunya *Adolescence* berkisar pada usia 12-23 tahun [1]. Masa remaja merupakan masa dimana emosi bergejolak. Pada masa ini remaja mulai menghadapi masalah-masalah yang serius baik dari diri sendiri maupun dari lingkungannya. Remaja dihadapkan dengan pengambilan keputusan yang cukup krusial untuk menentukan arah masa depan mereka [2]. Belum lagi tuntutan lingkungan dan kewajiban yang mesti dilakukan seringkali sangat membebani pikiran dan melelahkan jiwa. Maka dari itu remaja menjadi masa yang problematik bagi sebagian orang.

Problematika pada masa remaja dipengaruhi oleh perkembangan psikologi yang sebagian besar dipengaruhi oleh pergaulan dan keluarga. Hubungan kekeluargaan yang kurang harmonis dan pertemanan yang kurang sehat, seperti kurangnya kedekatan pada teman, dapat mengantarkan remaja ke berbagai masalah emosional [3]. Selain masalah kedekatan secara emosional dengan orang lain dalam hubungan kekeluargaan dan pertemanan, tindakan perundungan dan tekanan akademik juga bisa menjadi penyebab ke berbagai masalah emosional lainnya.

Berbagai masalah emosional yang dialami oleh remaja yang akan berdampak negatif apabila tidak disalurkan dengan baik. Masalah emosional yang terus dipendam dapat menghantarkan pada perilaku *self injury*. *Self injury* adalah tindakan melukai diri sendiri sebagai suatu cara untuk dapat mengatasi rasa sakit psikologis yang tidak mampu diungkapkan. *Self injury* dilakukan dengan menimbulkan rasa sakit dan tidak nyaman pada permukaan tubuh yang menghasilkan luka baik memar atau berdarah, dalam skala ringan hingga sedang [4]. Tindakan yang termasuk dalam deskripsi tersebut diantaranya; menyayat,

membakar, atau memukul, sehingga menimbulkan bekas luka maupun memar pada para korbannya.

Self injury merupakan bentuk kenyamanan yang membantu para remaja korbannya untuk lepas dari fase tertekan baik itu rasa kesepian, rendah diri, depresi, kecemasan, ataupun pemberontakan dimana dibutuhkan suatu penyaluran emosi [5]. *Self injury* dapat menimbulkan rasa tenang sesaat karena sakit fisik yang ditimbulkan dapat menutupi rasa sakit psikis yang tidak tertahankan. *Self injury* memberikan efek negatif pada para korbannya, tidak hanya bekas luka fisik, *self injury* terus dilakukan juga membuat korbannya merasa rendah diri karena merasa dirinya telah rusak, jika korban berani bicara pun belum tentu lawan bicaranya mampu memahami dan tidak menghakimi. Sehingga *self injury* bukanlah hal yang umum untuk dibicarakan. Karena para pelaku *self injury* sendiri cenderung diam dan menyembunyikan bekas luka yang ditimbulkan dari tindakan *self injury*.

Buku dan literasi mengenai *self injury* sudah ada, begitu pula dengan informasi mengenai *self injury*, mulai dari penyebab sampai solusi dapat ditemui di laman Instagram yang berbau motivasi dan psikologi. Namun hal tersebut belum cukup untuk menghentikan seseorang dari tindakan *self injury*. Contohnya saja dari survei daring melalui *Change.org* pada Mei 2021 oleh komunitas pencegahan bunuh diri remaja Indonesia, *Into the Light*, yang melibatkan 5.211 peserta dengan rentang usia remaja 18-24 tahun dan dewasa muda 25-34 tahun [6]. Dimana dalam survei tersebut 98% peserta merasakan kesepian dalam sebulan terakhir dan 2 dari 5 orang peserta memiliki pemikiran bunuh diri dan *self injury* dalam dua minggu terakhir

Riset dari *The Conversation* yang melibatkan 393 remaja dengan rentang usia 16-24 tahun pada 28 Oktober 2021 menyatakan rentang usia tersebut adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja, dimana sebanyak 95,4% responden menyatakan bahwa mereka pernah mengalami gejala kecemasan (*anxiety*), dan 88% pernah mengalami gejala depresi. dalam menghadapi permasalahan selama di usia ini [7]. Melalui riset tersebut, penyelesaian masalah yang dilakukan diantaranya adalah bercerita pada teman (98,7%), menghindari masalah tersebut (94,1%), mencari informasi tentang cara mengatasi masalah dari internet (89,8%).

Namun, sebagian juga berakhir dengan menyakiti diri mereka sendiri (51,4%), atau bahkan menjadi putus asa serta ingin mengakhiri hidup (57,8%).

Kemudian kasus yang terjadi baru-baru ini di salah satu SMP Kecamatan Ngariboyo, Kabupaten Magetan, ditemukan 73 pelajar yang menyayat diri sendiri dengan benda tajam, dimana mayoritasnya adalah perempuan [8]. Awalnya disadari oleh Dinkes saat melakukan cek tekanan darah pada *screening* kesehatan massal, ditemukan bekas luka sayat di pergelangan tangan seorang anak, setelah ditelusuri ternyata ada 73 anak dengan bekas luka yang sama. Penyebab dari *self injury* yang dilakukan di antaranya terkait dengan masalah keluarga dan asmara.

Self injury merupakan suatu fenomena yang seperti gunung es, dimana jumlah keseluruhan kasusnya sulit untuk diketahui karena dilakukan dengan sembunyi-sembunyi. Maka dari itu dibuatlah perancangan komik digital bertema *self injury* sebagai media baru sekaligus sarana edukasi bagi pembaca remaja dengan masalah *self injury*. Komik ini diperuntukkan bagi remaja khususnya usia 15 tahun keatas, atau peralihan dari SMP ke SMA karena seringkali usia tersebut adalah saat dimana tendensi akan *self injury* itu muncul. Komik ini akan membicarakan mengenai apa itu *self injury*, bagaimana itu terjadi, dan motivasi untuk berhenti dari *self injury* dengan mencari bantuan profesional. Diharapkan komik ini juga mampu menjadi pengertian untuk para remaja dan orang dewasa yang tidak mengalami *self injury* agar memahami apa yang terjadi pada pelaku *self injury* sehingga tidak menghakimi dan membantu menyemangati orang-orang terdekatnya yang menjadi korban.

Media yang dipilih berupa komik digital karena cerita bergambar dinilai lebih fleksibel dalam menyampaikan informasi edukasi dan tentunya akan lebih menarik minat remaja daripada buku teks. Menurut Febridani dalam survey *Peran Seni Komik-Komik Indonesia Sebagai Media Komunikatif Dalam Pendidikan* menunjukkan 65% koresponden remaja mengatakan komik bukan sekedar bacaan anak-anak tapi juga memberi pengetahuan dan menghilangkan stres [9]. Gambar komik membuat pesan dalam cerita mudah diserap atau dipahami, sementara teks dalam komik membuat komik menjadi mudah dimengerti sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah untuk diingat [10]. Selain itu banyak *platform* publikasi yang tersedia saat ini untuk komik-komik digital, seperti LINE Webtoon.

LINE Webtoon adalah sebuah aplikasi penyedia konten komik digital asal Korea Selatan yang tersedia dalam berbagai bahasa termasuk Indonesia. Line Webtoon didirikan oleh Kin Junkoo pada tahun 2004 di Korea Selatan, masuk di Indonesia pada tahun 2015 dan tercatat memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia pada tahun 2016 [11]. Line Webtoon adalah platform komik digital yang populer di Indonesia, selain memiliki banyak pembaca aktif dari usia remaja hingga dewasa, Line Webtoon juga banyak digunakan oleh seniman komik lokal untuk memamerkan karya komiknya. Aplikasi Line Webtoon gratis untuk diunduh, tersedia dalam *android* atau *IOS*, berbasis *online* sehingga komik yang ada di dalamnya dapat dibaca kapanpun dan dimanapun. Segala kelebihan tersebut membuat Line Webtoon menjadi media utama yang sesuai untuk tujuan penulis. Aplikasi ini memudahkan akses untuk mempublikasikan komik digital edukasi dan motivasi mengenai *self injury* pada remaja.

Sementara itu data dan rincian informasi dari *self injury* yang dibutuhkan oleh penulis diperoleh melalui kerjasama dengan Poliklinik Jiwa di Rumah Sakit Margono Soekarja, Purwokerto, dua orang penyintas *self injury*, dan pengalaman pribadi penulis. Data akan diambil melalui wawancara dengan Dokter Wiharto selaku Spesialis Kesehatan Jiwa, penyintas *self injury* dan studi literatur lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sesuatu yang ingin ditemukan jawabannya dalam kegiatan penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang ingin ditemukan adalah:

1.2.1 Bagaimana merancang komik digital mengenai *self injury* untuk mengedukasi remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan indikasi ke arah mana penelitian akan dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1.3.1 Untuk merancang komik digital berisi edukasi mengenai *self injury* terhadap remaja.

1.4 Batasan Perancangan

Batasan masalah adalah batas untuk membatasi penelitian agar lebih relevan dan terkendali sesuai dengan kebutuhan peneliti. Batasan masalah untuk proposal penelitian ini adalah:

1.4.1 Perancangan berfokus pada edukasi *self injury* pada remaja, serta motivasi, dan solusi yang dapat dilakukan untuk berhenti dari *self injury*.

1.4.2 Perancangan ini meliputi pembuatan komik digital dengan karakter, dan cerita.

1.4.3 Target *audience* pada perancangan ini adalah remaja sampai dewasa muda, usia 15-23 tahun.

1.4.4 Komik digital yang dirancang akan mempunyai 5 *chapter* yang akan diunggah melalui laman Webtoon Canvas.

1.4.5 Perancangan ini akan menggunakan media pendukung berupa postingan sosial media, cermin, poster, totebag, *notebook*, dan x-banner.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah penjelasan hasil yang dapat diperoleh jika penelitian ini telah selesai. Manfaat penelitian dari *Komik Digital Sebagai Media Edukasi Bagi Remaja Dengan Isu Self Injury* ini adalah:

1.5.1 Keilmuan DKV

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi dalam ranah keilmuan Desain Komunikasi Visual dengan objek atau media serupa. Penelitian ini akan berguna untuk menambah kekayaan karya tulis, dan referensi bagi mahasiswa Institut Telkom Purwokerto dalam bidang keilmuan DKV mengenai bagaimana penulisan tugas akhir serta contoh tugas akhir dalam program studi DKV.

1.5.2 Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mewujudkan visi misi institusi, serta mewujudkan ITTP sebagai perguruan tinggi yang menerapkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang *Healthcare* khususnya kesehatan mental bagi kemaslahatan masyarakat.

1.5.3 Masyarakat

Melalui perancangan ini diharapkan agar dapat mengedukasi masyarakat mengenai eksistensi *self injury* dalam kehidupan remaja, dan membuka mata para pelaku *self injury* di luar sana bahwasanya harapan masih ada, serta setiap sisi dari tubuh mereka itu berharga.