BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sifat dasar manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Interaksi dengan sesama manusia merupakan suatu hal yang mutlak diperlukan oleh setiap orang. Remaja merupakan kelompok masyarakat yang relatif memiliki tingkat interaksi yang tinggi dengan sesamanya. Hal ini dikarenakan remaja selalu aktif bersekolah, kuliah, dan aktivitas lainnya. Menurut (Hurlock, 1976) remaja memiliki kecenderungan untuk diterima oleh kelompok sosialnya, yang disebut dengan peer attitudes, sehingga mereka cenderung saling memengaruhi. Hal ini menunjukan bahwa dalam bersosialisasi dapat mengubah sikap dan sifat seseorang, baik melalui perkataan maupun tindakan.

Dimasa modern ini muncul fenomena yang memiliki istilah *toxic positivity* dikalangan remaja. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penelti kepada Yoana Theolia A. Y., M.Psi., Psikolog, *toxic positivity* merupakan konsep cara berpikir dimana berfokus pada hal positif dan optimistik dengan mengabaikan emosi-emosi lain dalam diri invidu itu sendiri. Ungkapan ini menunjukan bahwa remaja masa dewasa ini bisa saja salah dalam menanggapi permasalahan seseorang dengan mengabaikan perasaan sesungguhnya dari orang yang dirundung masalah tersebut. Jika berkelanjutan hal ini bisa menimbulkan dampak buruk yang permanen. Maraknya *toxic positivity* dikalangan remaja juga disebabkan oleh tingkat kedewasaan remaja yang masih goyah pendiriannya, belum memiliki pemikiran matang, serta mudah dipengaruhi (Hurlock, 1976). Kurangnya kesadaran, kepekaan, dan ketidaktahuan terhadap *toxic positivity* dapat meningkatkan terjadinya pengalaman *toxic positivity* dikalangan remaja.

Melalui survei awal yang telah dilakukan peneliti didapatkan data bahwa 54% dari 90 orang remaja menyatakan bahwa mereka pernah mengalami kejadian *toxic positivity*. Dari survei tersebut pula didapatkan bahwa para responden berusia 18 tahun hingga 23 tahun. Hal ini menunjukan masih banyak remaja yang belum sadar terhadap dampak dari kata-kata positif yang mereka lontarkan. Oleh karena itu, perlu dirancang komunikasi visual untuk menyadarkan keberadaan *toxic positivity*.

Komik adalah pendekatan yang banyak digunakan untuk remaja karena bersifat ringan dandapat menyampaikan informasi secara utuh. Menurut (Handayani, 2010) komik merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap dari pembacanya. Media gambar, atau yang bisa disebut juga dengan komik, memiliki kelebihan, yaitu lebih realistis dalam menunjukan pokok permasalahan, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan dalam pengamatan, juga dapat memperjelas permasalahan dan dapat mencegah kesalah pahaman, serta tidak membutuhkan peralatan khusus. (Sadiman dalam (Handayani, 2010))

I.1 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya *toxic positivity*?

I.2 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengurangi terjadinya *toxic positivity* di kalangan remaja

I.3.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

i. Bagi Penulis
   - Meningkatkan wawasan penulis mengenai *toxic positivity.*
   - Memenuhi tugas proyek akhir sebagai syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual.

ii. Bagi Masyarakat
   - Dapat memberikan wawasan tentang makna dan pentingnya pengetahuan tentang *toxic positivity.*
   - Dapat meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap perasaan orang lain.

iii. Bagi Akademik
   - Menambah referensi perpustakaan Unika Soegijapranata Semarang.

I.3 Metodologi Perancangan

I.4.1. User research

Bersadarkan kuesioner dan wawancara:

1. Remaja usia 18-23 tahun
2. aktif menggunakan gadget
3. mahasiswa dan pekerja muda yang kurang peka
4. belum sadar keberadaan *toxic positivity* dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan studi pustaka:

Remaja merupakan kelompok individu yang menjalani masa sosialisasi paling banyak dan kompleks. Memiliki beban pengakuan dari lingkungan sosialnya, juga merupakan tahapan pada manusia yang masih kurang kepekaannya dan masih berkembang. Hal ini ditunjukan dengan adanya kesadaran rendah pada diri sendiri.

I.4 2. Insight

Insight berdasar riset penulis antara lain:

1. *toxic positivity* muncul ketika suatu hal yang memiliki maksud positif namun memberikan dampak negatif.
2. *toxic positivity* bisa muncul dari seseorang yang juga sering mendapat *toxic positivity.*
3. sebagian banyak dari responden survei tidak memahami sungguh-sungguh perasaan/masalah lawan bicaranya saat memberi masukan/motivasi.
4. sebagian banyak responden merespon permasalahan dengan membandingkannya dengan masalahnya sendiri.

I.4.3. Background research

Untuk keperluan data peneliti mengumpulkan data melalui survey dan juga wawancara langsung. Dari survey tersebut sebesar 46% dari 90 orang responden memiliki potensi untuk menjadi *toxic positivity* bagi orang lain. Beberapa ada yang memang tidak peduli terhadap yang dirasakan lawan bicaranya terhadap apa yang ia katakan, namun sebagian lagi memerdulikan. Hal ini membuktikan selain karena kesengajaan namun juga ketidak sadaran para responden.

Sebesar 54% dari 90 orang responden terindikasi pernah mengalami pengalaman *toxic positivity*. Hal ini menunjukan *toxic positivity* memang ada dan terjadi disekitar tanpa kita sadari. Dan juga membuktikan bahwa tingkat kesadaran responden terhadap perasaan orang lain cukup rendah. Dari survey juga didapat bahwa orang yang mengalami pengalam *toxic positivity* juga memungkinkan untuk menjadi orang yang *toxic positivity*. Dan orang yang tidak pernah merasakan pengalaman *toxic positivity* menjadi orang yang memiliki toleransi tinggi dan tidak menjadi orang yang *toxic positvity*. Hal ini merupakan pembuktian dari teori behaviorisme menurut Gage dan Berline, bahwa suatu tingkah dan perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang ia dapatkan

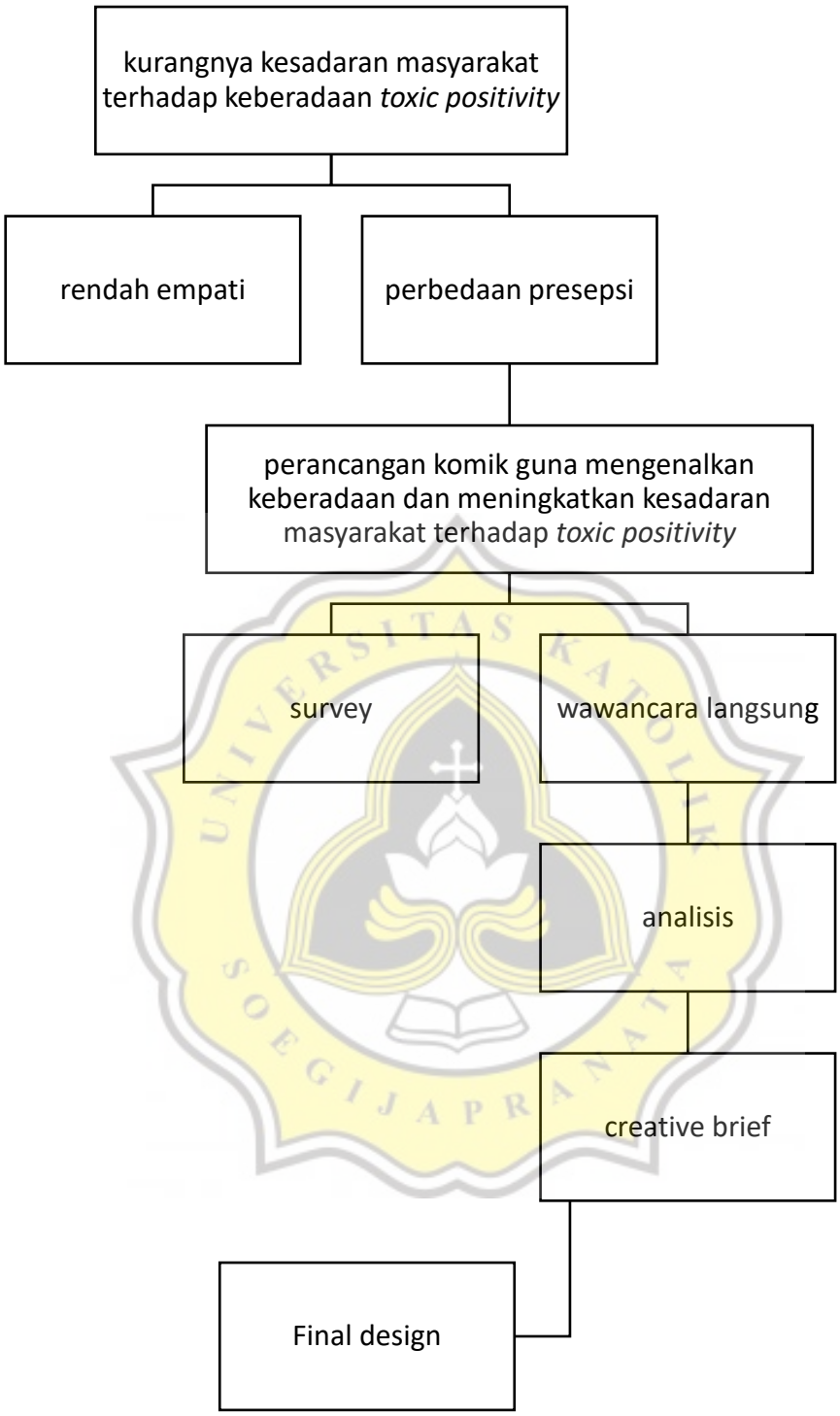
Dalam wawancara juga didapatkan pandangan baru bahwa *toxic positivity* bergantung pada persepsi setiap masing-masing individu. Ada dan tidaknya *toxic positivity* juga bergantung pada dampak yang dihasilkan dari suatu tindakan atau pikiran ataupun perbuatan yang dilakukan. Jika memberi dampak positif sesuai maksud awalnya, maka hal tersebut bukanla *toxic positivity*, begitupun sebaliknya. Jika hal tersebut berdampak negatif maka hal tersebut merupakan *toxic positivity*.

I.4.4. Initial Concept

Dari permasalahan-permasalahan tersebut untuk itulah akan dibuat perancangan komunikasi visual komik yang mengenalkan dan menjelaskan *toxic positivity*. Perancangan ini dibuat agar remaja dapat lebih sadar dan memperhatikan perasaan orang disekitarnya.

Komik dibuat dengan genre slice of life, yaitu genre yang berisikan kejadian-kejadian hidup yang dialami seseorang maupun kelompok. Komik ini bersifat informatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan dalam menginformasi remaja tentang *toxic positivity* yang dikemas secara ringan dan menarik.

I.4 Skema Perancangan



Bagan I.1 Skema Perancangan

I.5 Tinjauan Pustaka

Dari artikel hellosehat.com pada bagian psikologi, oleh (Amanda, 2019), bahwa *toxic positivity* adalah ungkapan positif yang menjadi bumerang, dimana kata-kata positif tidak membuat seseorang merasa lebih baik namun justru merasa lebih terpuruk, terutama untuk mereka yang mengalami depresi. *Toxic positivity* hanya memicu orang yang tertimpa persoalan menutupi perasaan sesungguhnya.

Dari artikel thepsychologygroup.com, oleh (Quintero & Long, 2019) bahwa hawa positif memiliki sisi kelamnya, yang sekarang ini disebut dengan *toxic positivity*, menunjukan penggunaan hawa positif yang berlebihan dapat menyakiti dan penderitaan yang berkepanjangan. *Toxic positivity* didefinisikan sebagai generalisasi bahagia yang berlebihan dan tidak efektif, dan merasa optimis tanpa memerhatikan kondisi dan situasi. Proses *toxic positivity* menghasilkan penolakan, pengucilan, dan penyangkalan dari pengalaman otentik emosi manusia.

Remaja adalah makhluk sosial yang paling aktif dalam bersosialisasi pada masa umurnya. Menurut (Hurlock, 1976, p. 237) seorang remaja dapat bertindak dan berperilaku sesuai dengan pengaruh yang diberikan kelompok sosialnya, dampak yang diberkan ini juga memiliki efek yang lebih besar daripada bersosialisasi dengan orang tua mereka. Hal ini menunjukan bahwa dalam bersosialisasi dapat mengubah sikap dan sifat seseorang, baik melalui perkataan maupun tindakan.

Komik menurut (McCloud, 1993) komik sebagai susunan tatanan gambar dengan kumpulan kata berurutan yang berisi informasi. Di dalam komik berisi gambar yang sudah memunculkan adegan yang dapat bercerita. Komik memunculkan ekspresi dari beberapa ide dan pemikiran dari pembuat komik tersebut.

Sadiman dalam (Handayani, 2010) juga mengemukakan bahwa media gambar, atau yang bisa disebut juga dengan komik, memiliki kelebihan, yaitu lebih realistis dalam menunjukan pokok permasalahan, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan dalam pengamatan, juga dapat memperjelas permasalahan dan dapat mencegah kesalahpahaman, serta tidak membutuhkan peralatan khusus.