

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Modernisasi yang semakin pesat, salah satunya memiliki dampak yaitu mudahnya kebudayaan luar masuk ke Indonesia . oleh karena itu, banyak masyarakat Indonesia yang mulai lupa dan meninggalkan kebudayaannya sendiri. Salah satu contoh yang terlupakan dari kebudayaan Indonesia adalah sikap hidup saling menghargai dan menjaga lingkungan tetap lestari. Dalam kasus ini, banyak masyarakat yang secara sengaja merusak alam, seperti menebang pohon tertentu, dan melakukan tindakan asusila di tempat yang tidak sesuai, sikap sopan santun itulah yang sekarang ini telah menghilang di masyarakat Indonesia. Kita sebagai manusia tentu harus mengerti bagaimana menerapkan sikap tersebut. Seperti menjaga alam dalam menjaga lingkungan sesama manusia. Hal tersebut dapat di temui dalam berita VOA Indonesia (*Youtube*), seorang pembuat film asal Perancis, Benjamin ortega, yang mempublikasikan bahwa di Gunung rinjani Nusa Tenggara Barat dipenuhi sampah.(Ortega, 2011)

Dunia Hantu (alaming lembut) merupakan suatu hal yang tetap eksis hingga saat ini. Dalam hal ini spencer berpendapat bahwa hantu adalah bagian dari konsep “ada” makhluk spiritual. Meskipun konsep hantu simpang siur dan berbeda serta sulit dipahami tetapi hantu tetap ada,(Humaeni, 2015) .Terlepas percaya atau tidaknya bukti realitas yang masih sering ditemukan.

Pada masa modern ini banyak keberadaan dan kekayaan alam telah dieksplorasi bahkan diesploitasi tanpa mempertimbangkan dampak buruk yang ditinggalkan. Terlebih lagi banyak masyarakat sekarang ini yang menganut aliran Pragmatisme. Pragmatisme merupakan sifat atau ciri seseorang yang cenderung berfikir praktis, sempit dan instant. segala sesuatu yang dikerjakan atau yang diharapkan ingin segera tercapai tanpa mau berfikir panjang dan tanpa melalui proses yang lama.(Kemahasiswaan, 2008)

Contoh kasus saat ini melalui riset yang penulis sudah lakukan, banyak content creator menyuguhkan konten di platform sosial media mereka dengan sengaja datang ke

tempat-tempat yang awalnya memang dijaga dan tidak tersentuh peradaban manusia, mereka sengaja membuat onar dan merekam demi mendatangkan sesosok makhluk halus tersebut. contoh itu dapat kita temui melalui salah satu akun youtube Family Laslos. mereka sengaja membuat konten ditengah hutan. dan berlaku seenaknya di tempat tersebut.

Di kasus lain, banyak pendaki yang seenaknya mengotori lingkungan gunung selama pendakian. Seperti contoh studi kasus yang terjadi di Gunung rinjani yang baru baru ini terjadi di 11 agustus 2021 melalui akun youtube berita VOA Indonesia, dimana ditemukan banyak sekali sampah yang dibawa oleh para pendaki. Bisa saja hal tersebut dapat berakibat orang itu menjadi korban keadaan dimana dia diganggu makhluk halus (kerasukan), bahkan bisa sampai sakit dan meninggal dunia. Dalam kedua kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat bertindak tanpa berfikir panjang, kita seharusnya sebagai manusia tetap melestarikan sikap hidup sopan santun, menjaga dan melestarikan alam dan lingkungan sekitar agar kita bisa hidup berdampingan.

Oleh karena itu edukasi dalam menghargai sekitar, baik kepada sesama bahkan dengan makhluk spiritual yang “tak terlihat” perlu ditanamkan dan diingatkan kembali kepada masyarakat luas. Sehingga kita dapat menciptakan lingkungan saling menghormati satu sama lain tanpa merusak dan mengganggu lingkungan mereka.

Dari permasalahan diatas munculah suatu gagasan untuk membuat proyek mengenai “PERANCANGAN KOMIK HOROR SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERHATIAN PADA LINGKUNGAN SEKITAR” Media ini dipilih karena dapat memberikan media edukatif, dan menarik di setiap kalangan. Serta menyertakan ilustrasi sebagai daya tarik visualnya. Media ini dipilih atas riset dasar yang sudah dilakukan. Menurut psikolog Frank T. McAndrew "Menonton adegan yang menakutkan dapat meningkatkan perhatian di otak sekaligus meningkatkan suasana hati bagi sebagian orang." (CNN Indonesia, 2019) Itu sebabnya, genre horor memiliki banyak penggemar di dunia.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyak masyarakat mulai melupakan sikap saling menghormati, menjaga sikap ditempat baru dan menjaga lingkungan dengan baik.
2. Cara edukasi kepedulian lingkungan yang kurang sesuai dengan target saat ini.
3. Media sosial / penyedia konten yang menyungguhkan konten dengan merusak lingkungan.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah dilakukan penjabaran masalah pada tahap identifikasi masalah. Adapun batasan masalah yang ditetapkan agar tidak menyimpang dari tujuan, yaitu :

1. Perancangan ini dibatasi hanya untuk merancang komik horror sebagai media edukasi moral sebagai solusi dari permasalahan terkait, dengan pembahasan seperti menjaga lingkungan, secara sederhana sehingga dapat diterapkan dengan mudah.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, rumusan masalah yang didapat yaitu Bagaimana merancang media yang dapat menyampaikan pesan edukasi dalam menjaga lingkungan dengan bahasa informatif serta visual yang menarik agar meningkatkan kembali rasa peduli terhadap lingkungan melalui media cerita horor.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk sarana edukasi nilai nilai moral terlebih dalam menjaga sikap dan perilaku baik kepada lingkungan dan sesama manusia dimana kita sebagai makhluk hidup juga harus menghargai lingkungan mereka dengan tidak mengganggu dan merusak lingkungan. Sehingga nilai- nilai sopan santun, dan menjaga alam tersebut dapat ditanamkan kembali dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi media edukasi moral, menanamkan sikap saling menghargai, menjaga perilaku saat berada di tempat baru, ataupun di lingkungan sendiri demi menghormati sesama bahkan.

1. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

Dapat menambah sumber bacaan dan media baru dalam menyampaikan edukasi moral.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 *User Research*

Penggunaan metode ini yaitu bertujuan untuk menemukan target *user* melalui studi pustaka yaitu dengan memakai data, artikel, dan jurnal yang berkaitan. Di bantu dengan pemberian kuesioner online yang disebarakan kepada masyarakat responden berusia 18-25 tahun. Target tersebut dipilih karena mereka adalah pengguna aktif media sosial, sering berhubungan dan berkontak langsung dengan media, memiliki ketertarikan juga terhadap cerita horror. Maka target dipilih guna mengetahui tingkat minat masyarakat dalam media komik dan cerita horor.

- Target Primer : Warga asli kota Semarang, Jawa Tengah

Dikarenakan area penulis di Semarang sehingga akan mempermudah jangkauan.

- Target Sekunder : Warga Luar Semarang.

Target sekunder merupakan target pengembangan setelah target primer telah terjangkau.

1.7.2 Insight

Didasari pada keadaan modern masa kini, nilai-nilai moral layaknya sikap sopan santun, menjaga perilaku di tempat dan lingkungan baru, serta mengeskloitasi alam secara berlebih tanpa memikirkan dampak yang disebabkan, mulai menghilang. Masyarakat yang saat ini, berlomba-lomba membuat konten demi popularitas dan uang dengan merusak, berperilaku tidak pantas yang berkaitan dengan hal mistis dengan sengaja mencari dan mengganggu di tempat yang seharusnya masih terjaga demi dapat memunculkan sesosok spiritual tersebut. Tentu hal ini berdampak pada mereka sendiri, tak hanya kerasukan bahkan mereka juga mengeluh sakit dan hingga meninggal dunia. Dari permasalahan ini penulis terinspirasi untuk membuat media berupa komik horror dimana media tersebut nantinya dapat memberikan “*awareness*” yaitu bila kita tidak menanamkan sikap sopan, dan menghargai serta berperilaku baik dan menjaga lingkungan dengan benar, ancaman atau dampak negative yang ditimbulkan bisa muncul dari variabel yang tidak terduga seperti makhluk spiritual. Nantinya pembaca komik ini dapat memahami bahwa nilai-nilai moral tersebut sangat penting kita tanamkan dalam kehidupan sehari-hari.

1.7.3 Background Research

Lingkungan sekitar kita terpengaruh terhadap perilaku manusia. Tetapi banyak perilaku manusia yang tidak memperhatikan hal tersebut. Banyak kondisi kerusakan lingkungan seperti (Sonadi, 2015):

- a. Banyak masyarakat yang membuag sampah di sungai dan menyebabkan pencemaran air.
- b. Banyak pembangunan industri yang melakukan pelanggaran dan menyebabkan pencemaran udara, air, dan tanah.

Dari perihal tersebut bisa disimpulkan lingkungan sekitar memang kurang diperhatikan, dan dibutuhkannya edukasi yang dapat menyampaikan pesan untuk masyarakat merubah perlilaku tersebut.

Media online merupakan cara yang lebih efektif dibanding media offline dalam mengedukasi. Dikarenakan generasi sekarang lebih aktif menggunakan media online. Bagi penulis, komik salah satu media edukasi yang dapat menyampaikan pesan. Soejono Trimo “menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya. Sifat komik yang dimaksud adalah: banyak mengandung unsur humor yang sehat, berisi unsur kegairahan, mengandung elemen hiburan, handy, berfokus pada manusia. (Saputo, 2015)

Adapun pendapat Nana Sudjana bahwa “komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca” (Saputo, 2015). Dari kutipan diatas, komik merupakan media hiburan, dimana jika menautkan pesan dalam suatu komik akan mudah diterima oleh masyarakat.

1.7.4 Initial Concept

Melalui data yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat yang mulai lupa dan tidak menanamkan sikap saling menghargai serta sikap sopan santun. Maka dari itu munculah ide merancang sebuah komik horror agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami, menghibur dan unik karena disamping dari cerita horor tersebut banyak nilai-nilai positive yang dapat diterapkan di kehidupan. Pemasaran akan dilakukan melalui media utama platform komik online sehingga dapat diakses dengan mudah dan tidak dipungut biaya. Serta penggunaan media pendukung promosi akan dilakukan di platform seperti Instagram, media seperti poster dan merchandise.

1.7.5 Skema Perancangan

