

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Skizofrenia adalah gangguan mental yang terjadi dalam jangka panjang. Gangguan ini menyebabkan penderitanya mengalami halusinasi, delusi atau waham, kekacauan berpikir, dan perubahan perilaku. Gejala tersebut merupakan gejala dari psikosis, yaitu kondisi di mana penderitanya kesulitan membedakan kenyataan dengan pikirannya sendiri. Perilaku skizofrenia disebabkan oleh perubahan kimia (neurotransmitter) di otak yang dipicu oleh berbagai macam masalah seperti stress, masalah ekonomi, keluarga, dan sebagainya. Skizofrenia diketahui pula bisa menjadi penyebab depresi, suasana hati menjadi tak tenang, dan neurotisme (mengalami kecemasan, kemurungan, kekhawatiran yang tinggi, mudah iri, frustrasi, cemburuan, dan merasa kesepian).

Skizofrenia di Indonesia menjadi permasalahan yang semestinya segera dibenahi, baik dari segi medis maupun sosial. Dalam segi medis, pelayanan kesehatan penyakit skizofrenia masih minim. Ditambah lagi, di ranah sosial, penderita penyakit ini kerap mendapat stigma negatif hingga diskriminasi. Stigma dan diskriminasi terhadap penderita skizofrenia menyebabkan mereka menjadi sasaran kekerasan psikologis dan fisik di masyarakat. Beberapa data menunjukkan bahwa gangguan skizofrenia dan gangguan afektif mungkin berhubungan secara genetik. Ada peningkatan resiko terjadinya gangguan skizofrenia diantara keluarga dengan gangguan skizoafektif. Gangguan Skizoafektif merupakan kelainan mental yang rancu ditandai dengan adanya gejala gangguan afektif.

Gangguan skizoafektif adalah penyakit dengan gejala psikotik yang persisten, seperti halusinasi atau delusi, terjadi bersama-sama dengan masalah suasana (mood disorder) seperti depresi, manik, atau episode campuran. Gangguan skizoafektif diperkirakan terjadi lebih sering daripada gangguan bipolar. Diagnosis gangguan skizoafektif hanya dibuat apabila gejala-gejala

definitif adanya skizofrenia dan gangguan afektif bersama-sama menonjol pada saat yang bersamaan, atau dalam beberapa hari sesudah yang lain, dalam episode yang sama. “*Schizoaffective disorder* atau gangguan skizoafektif adalah kelainan mental yang gejalanya merupakan gabungan dari skizofrenia dan gangguan mood (misalnya depresi atau *bipolar disorder*).” (Hellosehat.com 2017)

Indonesia, negara dengan kepercayaan tinggi akan hal mistis membuat para pengidap skizofrenia dianggap terkutuk atau kerasukan makhluk gaib. Tak banyak dari mereka yang mendapatkan penanganan medis, bahkan dipasung oleh keluarga sendiri. Skizofrenia merupakan penyakit gangguan jiwa berat. Pengidapnya disebut dengan Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). Yang menyedihkan, penyakit ini kurang mendapat perhatian di masyarakat. Banyaknya stigma negatif membuat mereka menjadi makhluk terasing. Kondisi tersebut diperparah dengan minimnya tenaga ahli dan fasilitas medis di Indonesia. Di negara dengan populasi terbesar ke-3 di dunia, jumlah psikiater di Indonesia tidak sampai 800 orang, dengan psikolog klinis sekitar 400 orang.

Maka dari itu kita sebagai Masyarakat Indonesia harus lebih sadar lagi tentang gangguan kesehatan mental yang ada disekitar kita, karena mereka juga berkesempatan untuk sembuh dan menjalani kehidupan seperti orang-orang normal pada umumnya, tentu saja dengan penanganan yang tepat dan segeralah konsultasi pada psikolog atau psikiater. Diharapkan dengan adanya komik yang akan penulis buat ini mampu memberikan dampak positif kepada para pembaca tentang gangguan skizoafektif, agar mereka dapat diobati dan diberi penanganan yang tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan melihat latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana strategi memberikan edukasi kesadaran dini kepada masyarakat, khususnya *target audience* ?

2. Bagaimana merancang komik yang edukatif mengenai skizoafektif dan memberikan dampak yang positif kepada para pembaca ?
3. Bagaimana strategi meningkatkan daya tarik *target audience* untuk membaca komik yang bersifat kampanye sosail mengenai gangguan skizoafektif ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dikemukakan untuk itu agar penulis lebih terarah dan fokus dalam suatu masalah mengenai Kesadaran Terhadap Skizoafektif Melalui Media Web Komik sebagai berikut :

Perancangan Kampanye sosial ini memiliki maksud agar *Target Audience* dapat memahami perasaan para penderita gangguan skizoafektif dan dapat menyebarkan *awareness* dini melalui karya web komik, adapun yang akan ditujukan kepada :

Demografis:

- Usia 15 – 40 tahun
- Gender laki-laki dan perempuan
- Profesi pelajar, penulis, ilustrator, desainer, komikus
- Edukasi SMA ke atas
- Semua Kalangan

Psikografis:

Remaja dan Dewasa yang gemar membaca komik dan menghabiskan waktunya dengan *smartphone*.

Geografis:

Wilayah Bekasi dan sekitarnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Merancang komik dengan cerita yang membahas tentang penderita gangguan skizoafektif agar masyarakat di Indonesia lebih *aware* dini mengenai skizofrenia atau skizoafektif karena deteksi sejak awal bisa menyembuhkan si

penderita tersebut dengan cara diobati dan juga pengidap *mental illness* sebaiknya didukung, bukan dijauhkan karena mereka juga manusia biasa yang bisa menjalani kehidupan normal. Maka dari itu komik bukan hanya sebagai media hiburan saja tetapi bisa menambah edukasi dan wawasan terhadap masyarakat tentang *mental illness*.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Dengan adanya komik ini diharapkan bisa memberikan edukasi positif kepada para *audience* mengenai *awareness* terhadap gangguan kesehatan mental, serta membangun empati masyarakat terhadap penderita gangguan skizoafektif dengan harapan dapat memberi wawasan dan membuka pandangan masyarakat terhadap penyakit skizoafektif, serta dapat menerima dan mendukung mereka dalam proses pemulihannya.

1.4.2.1 Manfaat Bagi Institusi

Mempromosikan tentang Institusi tersebut agar lebih diketahui oleh masyarakat luas, mengingat pesan visual dengan ilustrasi komik akan lebih terngiang dibandingkan dengan pesan suara maupun sebuah pesan tulisan.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat yang didapatkan oleh platform komik lokal yaitu dapat menarik minat baca para target audiens dan semakin banyak para pembaca yang mengunduh aplikasi tersebut untuk melihat beberapa karya komik lainnya.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Meningkatkan peluang motivasi untuk para *author* atau komikus lokal untuk terus berkarya dalam dunia perkomikan yang ada Indonesia, khususnya *genre* horror agar menghasilkan komik yang berkualitas dan memberikan edukasi kepada para pembaca.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Data-data seputar gangguan jiwa mengenai skizoafektif akan diperoleh melalui jurnal maupun internet. Selain itu juga akan dilakukan observasi lapangan yang dilakukan dengan mendatangi dan mengamati secara langsung kegiatan *Talkshow* dari YOT (*Young On Top*) yang bertema Isu *Mental Health*.



Gambar 1.1 Talkshow yang diadakan YOT
Sumber: Sayudi Salim, 2020

Selain observasi, juga akan ada *sharing session* berlangsung sesudah selesai acara *talkshow* yang diadakan oleh organisasi psikologi “Kata Djiwa”, pada saat *sharing session* berlangsung penulis mendapat arahan oleh salah satu anggota komunitas Kata Djiwa, untuk mengunjungi tempat penampungan ODGJ yang bernama Yayasan Al-Fajar Berseri yang terletak di Tambun Selatan, Bekasi, Jawa Barat.

Dalam pengambilan data lapangan, penulis membaginya menjadi dua data bagian, yaitu:

A. Data Observasi / Survei



Gambar 1.2 Yayasan Al-Fajar Berseri
Sumber: Sayudi Salim, 2020



Gambar 1.3 Kegiatan persiapan makan siang
Sumber: Sayudi Salim, 2020



Gambar 1.4 Mengantri untuk mengambil makanan
Sumber: Sayudi Salim, 2020



Gambar 1.5 Foto bersama dengan salah satu pasien Yayasan Al-Fajar Berseri
Sumber: Sayudi Salim, 2020

B. Data Wawancara (*Interview*)

Demi memperoleh informasi lebih lanjut tentang penderita gangguan skizofrenia, maka penulis turut melakukan wawancara kepada Bapak Marsan Susanto, beliau adalah mantan kusir delman asal Tambun, Bekasi. Saat membawa delman pada tahun 1992, beliau tidak sengaja bertemu seseorang dengan gangguan kejiwaan yang merubah hidupnya sekarang. Kini, beliau sudah memiliki panti rehabilitasi orang dengan gangguan kejiwaan yang bernama Yayasan Al-Fajar Berseri.



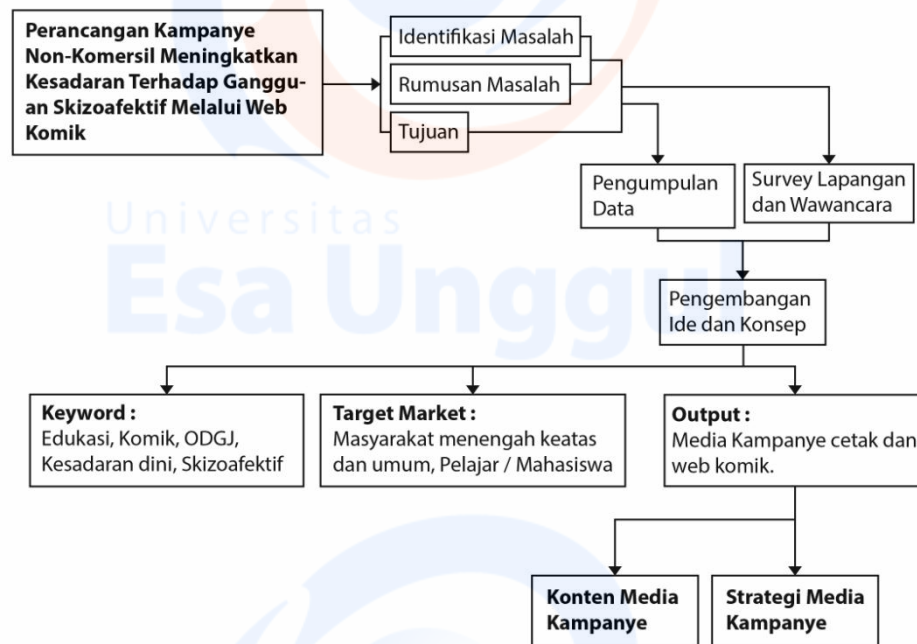
Gambar 1.6 Foto bersama Bapak Marsan Susanto, Pendiri Yayasan Al-Fajar Berseri
Sumber: Sayudi Salim, 2020

Bulan	Kelayan Datang / Masuk Orang	Kelayan Pergi / Meninggalkan Yayasan			Bekerja	Menikah	Jumlah yang ada saat ini		
		Sembuh Pulang Ke Keluarga	Pergi Tanpa Izin	Meninggal Dunia			Laki	Perempuan	Total
Januari	27	19	2	9	-	-	278	129	407
Februari	17	11	3	5	-	-	262	135	397
Maret									
April									
Mei									
Juni									
Juli									
Agustus									
September									
Oktober									
November									
Desember									

Tabel 1.1 Data pasien ODGJ Yayasan Al-Fajar Berseri
Sumber: Sayudi Salim, 2020

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir yang logis dan dibuat dalam bentuk diagram yang memiliki tujuan untuk menjelaskan secara garis besar pola substansi penelitian yang akan dilaksanakan. Biasanya kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema agar mempermudah memahami variabel-variabel yang akan diteliti dalam tahap selanjutnya. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang penulis buat, sesuai dengan topik yang diangkat.



Tabel 1.2 Kerangka Berpikir
Sumber: Sayudi Salim, 2020

1.7 Skematika Perancangan

Dalam proses penyusunan tugas akhir, skematika perancangan dibagi menjadi 5 bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan. Bab ini dimaksud untuk menjelaskan apa saja yang menjadi latar belakang serta maksud dan tujuan mengapa dibuatnya tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA

Bab ini berisikan landasan teori yang terdiri dari beberapa aspek desain dan analisa data yang berkaitan dengan pokok pembahasan yang menjadi dasar dari pembuatan tugas akhir.

BAB III KONSEP PERANCANGAN KAMPANYE NON KOMERSIL

MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP GANGGUAN
SKIZOAFEKTIF MELALUI MEDIA WEB KOMIK

Bab ini membahas bagaimana konsep dalam perancangan tugas akhir berupa media komunikasi visual dalam kampanye, yang dimulai dari pra-produksi hingga pasca produksi.

BAB IV MEDIA dan APLIKASI

Bab ini menjelaskan bagaimana desain untuk kampanye yang telah dibuat sebagai sarana promosi, dimulai dari logo hingga merchandise sebagai pelengkap.

BAB V PENUTUP