

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Digitalisasi merupakan proses mengubah informasi analog menjadi format digital. Proses ini melibatkan penggunaan teknologi digital untuk mengubah berbagai aspek kehidupan diantaranya komunikasi, operasi bisnis dan manajemen data (F. Chen et al., 2022). Era digital ditandai dengan kemunculan jaringan internet khususnya teknologi komputer dan telepon selular. Dalam bidang komunikasi, digitalisasi telah memperbaharui bagaimana setiap individu dapat terhubung dan berinteraksi satu sama lain. Komunikasi dapat terhubung melalui berbagai macam saluran digital seperti email, media sosial, serta konferensi video. Media tersebut memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan efisien, melampaui batas fisik dan memungkinkan konektivitas secara global (Kencana et al., 2023).

Masyarakat saat ini lebih memilih menggunakan perangkat digital dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam hal membaca. Dan salah satu yang populer saat ini adalah membaca komik secara digital (Mamolo, 2019). Komik merupakan susunan gambar berurutan yang berisikan cerita dan karakter tokoh yang didesain semenarik mungkin agar mendapat perhatian para pembacanya (Lestari, 2020). Menurut Gumelar (2011), komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita dapat tersampaikan. Selain gambar, alur cerita juga dibutuhkan sebagai unsur utama dalam sebuah komik.

Alur cerita yang beragam diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan gaya, tema, serta fungsi komunikatif berdasarkan aspek estetika, sosial, lembaga, budaya dan psikologis yang lebih luas atau yang biasa disebut sebagai genre (Bondebjerg, 2015). Salah satu genre yang sering digunakan adalah genre *horror* dimana genre ini diangkat dari imajinasi tak terbatas yang dimiliki oleh manusia serta rasa takut sebagai emosi tertinggi manusia. Genre *horror* sering disamakan dengan genre *thriller*, *science fiction*, dan *fantasy*. Genre *horror* tidak hanya menargetkan rasa takut, namun *horror* harus memiliki unsur mengancam baik fisik, psikologis, sosial, moral dan spiritual (Noel Carroll, 1990; Prohászková, 2012). Berdasarkan Muhammad, Nabilah (2023), peminat genre *horror* menempati peringkat tertinggi

dilihat dari jumlah penonton film layar lebar bergenre *horror* yang berada pada urutan 10 film terlaris di pertengahan tahun 2023, dan ditandai dengan munculnya berbagai konten yang beredar di beberapa *platform* media bertemakan *horror*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Statista Research Department (2021, 2023) di Korea Selatan, genre *horror/detective/Thriller* sebagai genre yang diminati seperti komedi, romantis, aksi, fantasi dan drama dengan perolehan 7.4%.

Komik yang telah didigitalisasi dapat dengan mudah dibaca melalui *website*, aplikasi dan *platform* media lainnya yang dapat diakses dengan hanya melalui telepon genggam. Saat ini, telah banyak perusahaan yang mengeluarkan aplikasi penyalur komik digital, salah satunya 'TAPAS Comic'. TAPAS Comic merupakan salah satu *platform* penerbit digital komik web dan novel dengan pertumbuhan yang tercepat di Amerika Utara. TAPAS menyediakan ruang bagi *creator* pemula agar dapat mengembangkan kreativitasnya bidang komik dan novel.

Melihat minat akan penggunaan *platform* digital komik yang tinggi, komik digital saat ini memperluas jangkauannya dari yang awalnya hanya untuk hiburan, menjadi sarana untuk memberikan pengalaman baca yang inovatif serta peningkatan kenyamanan bagi pembaca di seluruh dunia (Aggleton, 2019). Media grafis seperti komik digital dinilai efektif menjadi media untuk menyampaikan pesan dikarenakan komik dapat memberi gambaran visual akan suatu fenomena yang terjadi dan bahkan materi pembelajaranpun dapat divisualisasikan. Menggunakan komik, pembaca akan lebih mudah memahami materi ajar dan fenomena yang terjadi, sebab komik sudah dirancang sesuai dengan kebutuhannya agar mampu dipahami oleh pembacanya. Hal ini yang membuat komik digital menjadi media yang potensial dan efektif sebagai media untuk menyampaikan pesan (Ahsanah & Utomo, 2020).

Media edukasi mempunyai peran aktif sebagai teknologi pembawa informasi yang bermanfaat. Media edukasi diciptakan sebagai alternatif dalam menyampaikan serta menyebarkan informasi untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran pembaca. Melalui media edukasi yang tepat, pesan yang dipaparkan dapat lebih efektif, dan diharapkan dapat memotivasi para pembacanya (Fatimah et al., 2019). Media edukasi berisikan informasi serta pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau memiliki makna pengajaran baik formal maupun non formal

(Harmawati et al., 2020). Media edukasi diperlukan sebab menurut PISA (*Programme for International Students Assessment*), tingkat literasi Indonesia masih tergolong rendah. Menurut hasil PISA di tahun 2018 menyatakan bahwa kemampuan literasi pelajar Indonesia memiliki perolehan skor sebesar 371 dari rata-rata 487 menjadikan Indonesia berada pada peringkat 71 dari 79 negara (Markus, 2019). Skor ini mengalami penurunan dari capaian rata-rata di tahun 2015 yang memperoleh skor sebesar 397. Menurut *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) di tahun 2019, sebesar 30% siswa di Indonesia berada pada level 2, dimana siswa dapat mengidentifikasi sebuah gagasan utama dari sebuah paragraf secara sederhana. Dilihat dari tingkat literasi serta pemahaman yang rendah, penggunaan media edukasi dibuat semenarik mungkin agar pembaca tidak mudah bosan, dan bagaimana informasi dapat tersampaikan secara singkat namun bermakna.

Komik digital sebagai media edukasi dapat memuat berbagai pesan, baik sosial, pendidikan, sains, kesehatan, fenomena dan lainnya yang dikemas dalam rentetan cerita beralur serta gambar yang dapat memvisualisasikan informasi tersebut. Dalam bidang kesehatan, penggunaan komik sebagai media edukasi menunjukkan hasil yang positif terhadap perubahan perilaku, serta kegiatan berkomunikasi dalam bidang kesehatan masyarakat sebagai media meningkatkan kesadaran masyarakat (Mioramalala et al., 2021). Kesadaran masyarakat akan kesehatan menjadi topik yang sedang digaungkan saat ini. Salah satunya mengenai kesadaran akan kesehatan mata (Tricard et al., 2022).

Kesehatan mata seseorang terkadang dianggap sebagai masalah yang sepele, seperti kondisi rabun jauh atau miopia. Menurut AOA (*American Optometric Association*) miopia merupakan kondisi dimana mata mengalami kesalahan pembiasan objek yang jatuh di depan retina ketika mata tidak dalam kondisi berakomodasi. Pembiasan tersebut mengakibatkan kontraksi otot mata yang berlebih saat mata berusaha untuk fokus. Selain ini, bola mata yang terlalu panjang juga dapat menjadi salah satu faktor terjadinya miopia sebab, lalu berkas cahaya yang memasuki mata jatuh di depan retina dan sinar bersilangan dengan lensa menyebabkan penyebaran sinar kemudian membentuk lingkaran semu (difus)

sehingga bayangan tampak kabur. Miopia dapat terjadi akibat durasi penggunaan komputer atau gadget yang terlalu lama. (Goss et al., 2006; Tricard et al., 2022).

Angka penderita miopia terus meningkat setiap tahunnya. WHO (*World Health Organization*) memprediksi ditahun 2050, 10% warga dunia menderita miopia diatas -5 dioptrres. Menurut Rahi et al., (2011) 49% masyarakat UK menderita gangguan penglihatan. Gangguan penglihatan yang sering ditemukan adalah katarak pada orang lanjut usia dan miopia patologis pada kalangan muda. Miopia yang dialami dari usia remaja tidak hanya berdampak pada kerusakan retina namun dapat meningkatkan resiko katarak di usia lanjut (World Health Organization, 2016). Dalam rentang usia 11-18 tahun terjadi peningkatan angka penderita miopia yang semula 16% yang terjangkit menjadi 58% hanya dalam 5,5 tahun ditambah dengan adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan aktivitas banyak dilakukan menggunakan gadget (Tricard et al., 2022). Hasil wawancara dengan refraksi optisi Muhammad Yusuf Supriadi Amd. RO, bahwa terjadi peningkatan penderita miopia dalam tiga tahun kebelakang sebesar 40%. Sekitar 25% penderita miopia baru dengan tingkat *dioptric* -1, sedangkan penderita lama meningkat 15% dengan rata-rata kenaikan  $\frac{1}{4}$  hingga  $\frac{1}{2}$ .

Dilihat dari tingginya tingkat penderita miopia, upaya peningkatan kesehatan mata sangatlah penting khususnya bagi remaja dan dewasa awal. Salah satu upaya yang dilakukan, dengan melakukan promosi kesehatan mata. Pemeliharaan terhadap kesehatan mata serta pencegahan peningkatan angka miopia telah dilakukan oleh berbagai pihak, seperti yang dilakukan oleh OPO (*Ophthalmic & Physiological Optics*). OPO melakukan program Bernama “*Miopi Control 2020*” dimana mereka melakukan cek kesehatan mata rutin di sekolah serta melakukan konseling kepada orang tua siswa mengenai penggunaan *gadget* dan aktivitas siswa yang harus dilakukan (Bullimore & Richdale, 2020). Lalu ada pula kampanye yang dilakukan oleh *Bosch Automotive Aftermarket (AA)* dengan tema “*Care for life*” bekerjasama dengan *JEC Eye Hospitals & Clinics* dan *SOS Children’s Village Indonesia* untuk memulihkan kesehatan mata anak-anak yang mengalami gangguan penglihatan (Sayekti, 2022). Promosi Kesehatan mata saat ini tidak hanya menggunakan metode konvensional seperti penyuluhan, ceramah dan lainnya.

Dengan adanya digitalisasi, promosi kesehatan dapat dilakukan melalui media digital.

Penelitian yang merancang komik sebagai sarana edukasi mengenai promosi kesehatan sudah pernah dilakukan oleh (Haan et al., 2022; Komang et al., 2021; Mioramalala et al., 2021; Reis et al., 2022; Roswati et al., 2019; Terlouw et al., 2020). Namun, belum ditemukannya penelitian mengenai komik digital bergenre *horror* sebagai media untuk menyampaikan pesan dari permasalahan kesehatan mata tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan merancang komik digital bergenre *horror* ‘*The Stare*’ sebagai media untuk menyampaikan pesan kesehatan mata pada remaja. Materi mengenai miopia digunakan sebab terjadinya peningkatan penderita miopia di usia remaja dalam 5,5 tahun terakhir yang menyebabkan meningkatnya prediksi penderita katarak di usia lanjut. Namun, minimnya tingkat kesadaran remaja akan kesehatan mata, menjadikan edukasi kesehatan mata disebarkan agar para remaja mulai sadar akan pentingnya menjaga dan merawat kesehatan mata. Komik digital dipilih sebagai media edukasi karena daya tarik komik itu sendiri agar dapat menyampaikan edukasi secara kreatif yang tidak hanya berpaku pada edukasi yang akan disampaikan, namun penggunaan alur cerita dan visualnya agar pembaca tidak mudah bosan. Selain itu, komik digital dapat diakses dalam perangkat apapun selama terdapat koneksi internet. Sehingga diharapkan edukasi kesehatan mata menggunakan komik digital bergenre *horror* dengan judul ‘*The Stare*’ dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media edukasi agar remaja memahami pesan kesehatan mata dari penyakit rabun jauh atau miopia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, adapun perumusan masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan komik digital bergenre *horror* ‘*The Stare*’ untuk mengedukasi kesehatan mata pada remaja?
2. Bagaimana visualisasi pesan kesehatan mata pada komik digital ‘*The Stare*’?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana perancangan komik digital bergenre horror ‘*The Stare*’ untuk mengedukasi mata pada remaja
2. Mengetahui bagaimana visualisasi pesan kesehatan mata pada komik ‘*The Stare*’

### 1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan komik digital sebagai media edukasi kesehatan mata untuk remaja ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman mengenai bagaimana perancangan komik digital bergenre *horror* untuk mengedukasi kesehatan mata.

2. Bagi keilmuan Desain

Komik digital bergenre *horror* sebagai media edukasi kesehatan mata ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam penelitian serupa serta mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai komik digital bergenre *horror* sebagai media edukasi.

3. Bagi Remaja

Memperoleh pengetahuan mengenai kesehatan mata akan upaya pencegahan dan perawatan kondisi mata rabun jauh atau miopia.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Berisi pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Pada BAB II kajian Pustaka terdiri dari komik dimana terdapat pembahasan mengenai elemen-elemen komik, komik digital, dan komik digital sebagai media edukasi. Selanjutnya membahas unsur-unsur desain, TAPAS Media, *visual*

*storytelling*. Setelahnya terdapat pembahasan mengenai kesehatan mata, pembahasan mengenai remaja, kerangka berpikir dan hasil penelitian terdahulu.

### 3. Bab III: Metode Penelitian

BAB III berisi metode penelitian, subjek dan objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, analisis data, dan proses perancangan.

### 4. Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan berisi konsep umum yang di dalamnya terdapat data mengenai hasil test awal pada remaja, lalu wawancara dengan refraksi optisi. Selanjutnya terdapat pembahasan mengenai ide dan gagasan utama, tema, *synopsis*, penokohan, *background setting*, konsep ilustrasi, proses perancangan, *visual storytelling*, alur cerita, poin-poin dalam komik digital ‘*The Stare*’ dan visualisasi pesan Kesehatan mata pada komik digital ‘*The Stare*’.

### 5. Bab V: Penutupan

Pada BAB V penutupan akan berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.