

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media digital memainkan peranan penting dalam membentuk opini publik, mempengaruhi perilaku masyarakat, serta menyebarkan pengetahuan di tengah derasnya arus informasi global (Pambayun, 2022). Komik digital kini menjadi salah satu platform media paling jamak dikonsumsi kalangan remaja, selain media sosial dan game online (Permatasari & Juliadi, 2021). Webtoon buatan Korea telah menjadi fenomena baru bentuk hiburan digital di Indonesia dengan akses pengguna mencapai 6 juta orang (Agnes, 2016). Selain menghadirkan variasi konten hiburan, Webtoon turut memberi peluang seluas-luasnya bagi komikus lokal untuk turut berkarya dengan beragam genre dan pesan yang ingin disampaikan.

Fenomena di Indonesia dewasa ini adalah merebaknya kasus penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba yang kian mengkhawatirkan (BNN RI, 2023). Data terbaru menunjukkan kenaikan tajam kasus impor dan penyeludupan narkoba serta meningkatnya penyalahgunaan di berbagai kalangan, terutama generasi muda dan pelajar. Tingginya angka penyalahgunaan narkoba pada remaja ini tak lepas dari besarnya rasa ingin tahu dan eksplorasi pada masa pubertas, yang diperparah dengan mudahnya akses dan pengaruh pergaulan sebayanya (Yulianengsih et al., 2022). Dampak penyalahgunaan narkoba terhadap kesehatan fisik dan mental sudah jelas sangat merugikan masa depan generasi bangsa (Dewi & Widiasavitri, 2021). Meski kemajuan teknologi dan transportasi kini bisa dimanfaatkan untuk upaya-upaya pencegahan (Sari, 2020), pada sisi lain ia turut memfasilitasi perputaran narkoba lewat ruang maya.

Data Badan Narkotika Nasional (BNN) pada bulan Februari 2023 menunjukkan peningkatan kasus narkoba yang cukup signifikan dibanding tahun-tahun sebelumnya (BNN, 2023). Total kasus narkoba di Indonesia mencapai 18 ribu kasus dengan jumlah tertangkap 22 ribu orang, naik 68% dari 2022. Deputi Bidang Pencegahan BNN Edy Brotosusilo mengatakan bahwa pelaku kejahatan narkoba saat ini menjadi lebih "profesional". Peredaran narkoba sudah

menggunakan alat-alat yang canggih dengan jaringan super rapi. Narkoba masuk dari luar negeri

meningkat karena jaringannya semakin canggih, menggunakan internet, aplikasi berbasis android untuk memasarkannya (BNN, 2023). Korbannya sebagian besar adalah kalangan remaja dengan rentang usia 15-23 tahun atau dapat dikatakan mayoritas yang menjadi korban penyalahgunaan narkoba adalah usia remaja pertengahan sampai remaja akhir. Berdasarkan laporan Badan Narkotika Nasional (BNN) tahun 2024, prevalensi penyalahgunaan narkoba pada kelompok remaja usia 15-23 tahun mencapai 2,8% (BNN, 2024). Angka ini menunjukkan peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 2,5% (BNN, 2024).

Remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, mental, emosi dan sosial. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 15-23 tahun. Sedangkan menurut UU Perlindungan Anak, remaja Indonesia adalah penduduk berusia 10-18 tahun. Masa remaja ditandai dengan munculnya ciri-ciri seks sekunder, kematangan mental dan psikososial, serta terjadinya interaksi dan adaptasi sosial menyongsong masa dewasa (Wulandari, 2022). Lebih spesifik lagi, Santrock (2003) mendefinisikan remaja sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional. Terjadi pencarian identitas diri yang intens di masa remaja. Remaja mengalami masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, ditandai dengan perubahan fisik, mental, dan psikososial menuju kematangan (Wulandari, 2022).

Melihat 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 efektif menjadi media untuk menyampaikan pesan secara singkat dan mudah dipahami dikarenakan komik digital dapat memberi gambaran visual dari suatu fenomena yang terjadi. 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 dapat memotivasi para pembacanya (Fatimah, 2019).

Komik digital sebagai media edukasi menyampaikan berbagai pesan, baik sosial, pendidikan, sains, kesehatan, fenomena dan lainnya yang dikemas dalam alur cerita dengan penggambaran informasi yang ingin disampaikan.

Penelitian ini bertujuan merancang sebuah komik digital bergenre *thriller* dengan judul 'Behind the Sun' yang akan diterbitkan di platform Webtoon, sebagai media edukasi kampanye anti-narkoba untuk meningkatkan kesadaran publik khususnya kalangan remaja dan milenial. Pesan utama komik dikonstruksi lewat alih wahana lirik-lirik lagu dari grup band legendaris Nirvana, yang vokalisnya justru terseret kasus overdosis narkoba hingga berujung tragis dengan bunuh diri (Cross, 2018). Harapannya, pengemasan konten dan visualisasi dampak dari penyalahgunaan narkoba dapat menyampaikan pesan inti tentang bahaya narkoba secara jelas. Komik digital dengan genre *thriller* dipilih karena genre ini fokus membangun ketegangan, serangan mental (*psychological*) dengan konsep kebebasan, yang sesuai dengan karakter remaja yang memiliki rasa ingin tahu besar akan hal-hal baru.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah terurai maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan komik digital dengan judul Behind The Sun sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja ?
2. Bagaimana respon terhadap penggambaran dampak penyalahgunaan narkoba pada komik digital dengan judul Behind The Sun?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah terurai maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan komik digital dengan judul Behind The Sun sebagai media edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja.
2. Mengetahui respon terhadap penggambaran dampak penyalahgunaan narkoba pada komik digital dengan judul Behind The Sun.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Perancangan komik digital dengan judul *Behind The Sun* diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman tentang perancangan komik digital bergenre *thriller*.

2. Bagi Keilmuan Desain

Diharapkan penelitian terkait perancangan komik digital dengan genre *thriller* dapat menjadi salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya dengan tema perancangan komik digital dengan genre yang sama dengan penelitian yang lebih mendalam.

3. Bagi Remaja

Memperoleh pengetahuan dan kesadaran tentang bahaya penyalahgunaan narkoba.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia. Struktur penelitian ini memiliki 5 Bab sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

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

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada kajian Pustaka menunjukkan perkembangan dalam dunia keilmuan dari teori yang dikaji peneliti. Berisi penelitian terdahulu yang relevan diteliti, teori-teori yang relevan dengan penelitian dari berbagai sumber baik buku, jurnal, internet dan pendapat para ahli.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisi metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Bersifat prosedural yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui alur penelitian. Metode yang dipakai untuk meneliti, didalamnya berisi desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyampaikan hal utama dalam penelitian yaitu hasil temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan uraian metode penelitian.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian sebagai masukan pada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.