

BAB I

PENDAHULUAN

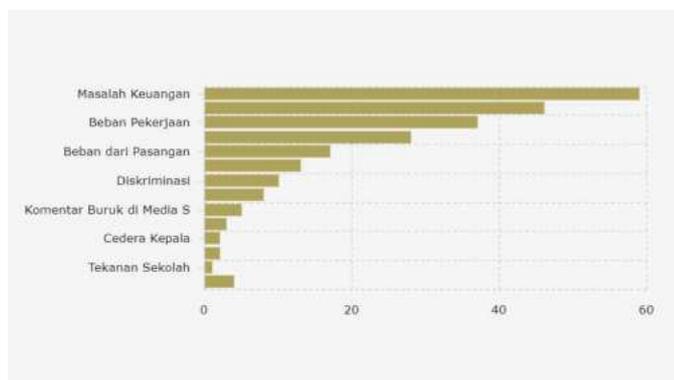
1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin seseorang berada dalam keadaan tenang dan damai, sehingga memungkinkan seseorang untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) kesehatan mental itu sendiri merupakan suatu kondisi kesejahteraan yang disadari oleh individu, yang di dalamnya terdapat berbagai kemampuan mengelola stres kehidupan yang wajar, untuk bekerja secara produktif, menghasilkan, dan berperan serta di komunitasnya. Menurut riset, kelompok usia 16-24 tahun adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja dan anak muda di Indonesia. Usia tersebut merupakan sebuah transisi dari masa remaja menuju ke dewasa, yang mana seseorang berhadapan dengan berbagai tantangan dan pengalaman baru.

Fenomena ini diperkuat dengan artikel yang dimuat pada *website* Berandainspirasi.id yang mengungkapkan sebuah penelitian yang dilakukan oleh tim Divisi Psikiatri Anak dan Remaja Fakultas Kesehatan Universitas Indonesia pada 2021, bahwa usia 16-24 tahun merupakan periode kritis seseorang mengalami gangguan kesehatan mental. Riset di atas dilakukan dengan memetakan keresahan mental remaja di periode transisi 16-24 tahun dari seluruh Indonesia (terutama pada mahasiswa tahun pertama), melalui survey online. Sebanyak 95,4% menyatakan bahwa mereka pernah mengalami gejala kecemasan (*anxiety*), dan 88% pernah mengalami gejala depresi dalam menghadapi permasalahan selama di usia ini. Selain itu, dari seluruh responden, sebanyak 96,4% menyatakan kurang memahami cara mengatasi stres akibat masalah yang sering mereka alami. Misalnya, pada periode ini, banyak remaja yang tiba-tiba harus menghadapi lingkungan baru, lingkaran pertemanan yang semakin meluas, tuntutan pendidikan atau karier yang semakin berat, hingga budaya yang bisa jadi sangat berbeda, disertai dengan berbagai masalah baru dan konflik yang kerap muncul dari perubahan ini.

Pada periode ini, banyak remaja tiba-tiba harus menjelajahi lingkungan yang baru, lingkaran pertemanan yang semakin luas, tuntutan pendidikan atau karier yang semakin berat, hingga budaya yang bisa jadi sangat berbeda, disertai dengan berbagai masalah dan konflik yang kerap muncul dari berbagai perubahan ini. Penyelesaian masalah yang paling sering mereka lakukan adalah bercerita pada teman (98,7%), menghindari masalah tersebut (94,1%), mencari informasi tentang cara mengatasi masalah dari internet (89,8%). Namun, sebagian juga berakhir dengan menyakiti diri mereka sendiri (51,4%) contohnya seperti

menyayat anggota tubuh mereka yang tertutup pakaian sehingga tidak terlihat, atau bahkan menjadi putus asa serta ingin mengakhiri hidup (57,8%). Remaja dengan kelompok usia di atas mulai memiliki legalitas hukum dan tanggung jawab yang besar, yang mana pada masa periode ini juga masih mengalami perkembangan psikologis, biologis, serta emosional hingga usia 20-an mereka. Selain itu, mulai aktifnya hormon reproduksi mereka, perkembangan otak yang terus berlangsung, serta pembentukan identitas diri yang disertai ketidakstabilan emosi, membuat remaja dalam periode ini cenderung rawan menderita gangguan kesehatan jiwa dan impulsif dalam mengambil keputusan. Faktor lingkungan juga banyak berpengaruh pada mereka, seperti bagaimana beradaptasi dengan kehidupan mereka yang mulai berubah, dihadapkan dengan orang-orang baru, kesulitan mengatur waktu dan keuangan pribadi, peningkatan rasa kesepian ketika belajar dengan merantau di kota yang jauh dari tempat tinggal.



Gambar 1. 1 Grafik Faktor Pemicu Gangguan Kesehatan Mental Penduduk Indonesia 2022

(sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/27/masalah-keuangan-hingga-tekanan-dari-pasangan-jadi-pemicu-kesehatan-mental-di-indonesia>, diakses tanggal 23 September 2023)

Dari penelitian oleh Eileen Kamtawijoyo, Co-Founder dan COO Populix, terungkap bahwa 52% masyarakat Indonesia, terutama perempuan berusia 18-24 tahun, menyadari bahwa mereka memiliki gejala gangguan kesehatan mental, baik dalam bentuk gejala ringan maupun berat. Mayoritas dari para responden juga menyadari bahwa telah mengalami gejala tersebut dalam 6 bulan terakhir tahun 2022. Berikut gejala umum kesehatan mental di Indonesia, yaitu perubahan mood (26%), perubahan kualitas tidur (19%), takut/cemas berlebihan (18%), kelelahan parah (10%), perasaan bingung, marah, mudah tersinggung, gelisah, cemas, serta ketakutan (8%). Sementara itu, faktor pemicu kesehatan mental di Indonesia juga terkait dengan kondisi perekonomian yang tak menentu, rasa kesepian, beban pekerjaan, hingga beban dari pasangan. Faktor dominan pemicu kesehatan mental di Indonesia, yaitu masalah keuangan (59%), kesepian (46%), beban pekerjaan (37%), trauma masa lalu (28%), beban dari pasangan (17%), tinggal di lingkungan buruk (13%), diskriminasi (10%), korban perundungan (8%),

komentar buruk di media social (5%), kekerasan di rumah (3%), cedera kepala (2%), permasalahan keluarga (2%), tekanan sekolah (1%), dan lainnya (4%). Survey tersebut dilakukan secara online melalui aplikasi Populix (Platform survei online yang menghubungkan bisnis dengan responden) terhadap 1.005 responden laki-laki dan perempuan dengan kelompok usia 18-54 tahun.

Sangat diperlukan peran dari generasi muda penerus bangsa khususnya dimulai dari remaja, yang dalam hal ini adalah meningkatkan pengetahuan akan pentingnya kesadaran mental di era digital saat ini. Kesehatan mental merupakan suatu aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Namun, masih banyak masyarakat yang saat ini cenderung mengabaikan masalah kesehatan mental secara umum. Berdasarkan data yang dilansir dari *website* sardjito.co.id menyebutkan bahwa Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk yang berusia lebih dari 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami depresi (Rokom, 2021). Data tersebut menunjukkan bahwa negara Indonesia belum dapat menyelesaikan masalah kesehatan mental secara tepat serta dengan adanya pandemi Covid-19 saat itu justru meningkatkan penderita gangguan jiwa, yang jika dibiarkan akan berdampak negatif. Belum adanya kepekaan dan tindakan yang baik dari masyarakat sekitar akan kesadaran kesehatan mental yang sebagaimana mestinya sehingga menimbulkan tingginya angka tersebut. Dampak dari rendahnya tingkat kesadaran tersebut dibuktikan dari banyaknya data yang menunjukkan bahwa semakin banyak kasus bunuh diri karena depresi.

Menurut laman Kompas.id (Arif, 2023), survei terbaru I-NAMHS (Indonesia National Adolescent Mental Health Survey) tahun 2022 menemukan, sekitar 1 dari 20 atau 5,5 persen remaja usia 10-17 tahun didiagnosis memiliki gangguan mental dalam 12 bulan terakhir, biasa disebut orang dengan gangguan jiwa (ODGJ). Sementara, sekitar sepertiga atau 34,9 persen memiliki setidaknya satu masalah kesehatan mental atau tergolong orang dengan masalah kejiwaan (ODMK). Survei ini merupakan kerja sama para peneliti FKKMK-UGM dengan The University of Queensland, Australia, dan Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health, Amerika Serikat. Para peneliti dari Indonesia, Australia, dan Amerika Serikat (AS). Hasil survei menemukan bahwa gangguan kecemasan (*anxiety*) merupakan gangguan mental yang paling banyak dialami oleh remaja, mencapai 26,7 persen. Berikutnya, masalah terkait pemusatan perhatian dan/atau hiperaktivitas (ADHD) mencapai 10,6 persen, dilanjutkan dengan depresi 5,3 persen, dan stres pascatrauma (PTSD) 1,8 persen. Beberapa remaja juga melaporkan kecenderungan perilaku bunuh diri dalam 12 bulan terakhir. Di antara keseluruhan sampel, 1,4 persen melaporkan bahwa mereka memiliki ide bunuh diri, 0,5 persen telah membuat rencana untuk bunuh diri, dan 0,2 persen melaporkan bahwa mereka telah mencoba melakukan percobaan bunuh diri dalam 12 bulan terakhir. Terkait dengan perilaku menyakiti diri sendiri,

tim peneliti juga menemukan, sebagian kecil (4,4 persen) dari remaja melaporkan pernah menyakiti diri sendiri secara sengaja, sementara 1 persen melaporkan bahwa mereka pernah melakukan perilaku menyakiti diri sendiri dalam 12 bulan terakhir. Sama dengan perilaku bunuh diri, kebanyakan remaja yang melaporkan perilaku menyakiti diri sendiri dalam 12 bulan terakhir mengalami suatu masalah kesehatan mental (88,3 persen). Selain menunjukkan besarnya masalah kesehatan mental di kalangan remaja di Indonesia, survei juga menemukan hanya 2,6 persen remaja dengan masalah kesehatan mental tersebut yang mengakses layanan bantuan dan konseling.

Temuan ini menambah urgensi peningkatan kesadaran, akses, dan kualitas layanan kesehatan mental di Indonesia. Apalagi belakangan marak berbagai kasus bunuh diri di kalangan remaja. Menurut peneliti, sedikitnya remaja yang bisa mengakses layanan bantuan dan konseling ini disebabkan beberapa faktor. Di antaranya, ketersediaan fasilitas konseling di Indonesia yang memang terbatas. Susy K Sebayang, peneliti Kesehatan Masyarakat dari Universitas Airlangga dan tim, dalam artikelnya di *The Conversation* (2018) menyebutkan, Indonesia memiliki populasi 260 juta, tetapi hanya 773 psikiater dan 451 psikolog klinis. Pada tahun 2008, pemerintah Indonesia mengakui psikolog sebagai tenaga kesehatan. Namun, penempatan psikolog di puskesmas di Indonesia masih sangat terbatas. Sejauh ini hanya Kota Yogyakarta, yang berhasil menempatkan seorang psikolog di seluruh 18 puskesmasnya sejak tahun 2010. Namun, tidak ada kota atau kabupaten lain yang memiliki kebijakan serupa. Selain itu, sekitar 75 persen tenaga psikiater dan psikolog klinis ini berada di Pulau Jawa. Selain keterbatasan tenaga psikiater dan psikolog klinis, masalah sosial budaya menghambat anak-anak untuk mendapat layanan terkait masalah kejiwaan. Sebagian besar orangtua cenderung tidak menyadari atau bahkan menyangkal masalah kesehatan mental anak-anak mereka.

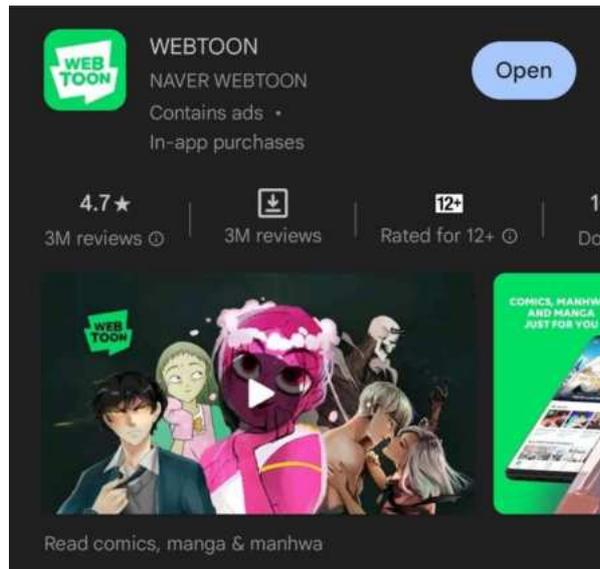
Menurut Survei I-NAMHS dalam laman Kompas.id (Arif, 2023) menunjukkan, hanya 4,3 persen dari orangtua atau pengasuh yang mengatakan bahwa anak remaja mereka membutuhkan bantuan terkait masalah kesehatan mental. Hal tersebut merupakan pernyataan dari mereka yang merasa anaknya butuh dukungan, hanya 16,7 persen (atau 1 dari 6) orangtua atau pengasuh yang mengaku bahwa kebutuhan anak remaja mereka telah terpenuhi. Namun, hampir setengahnya (43,8 persen) melaporkan bahwa mereka tidak mengakses layanan atau bantuan karena merasa bahwa mereka ingin menangani masalah tersebut sendiri atau bersama keluarga dan sahabat. Banyak dari mereka juga tidak mengetahui tempat mencari layanan bantuan (19,2 persen), menganggap anak remaja mereka bisa membaik dengan sendirinya (15,4 persen), dan merasa kesulitan membayar biaya layanan (13,6 persen). Masa remaja merupakan fase hidup yang sangat menentukan, terutama karena kondisi kejiwaan yang labil sementara tekanan semakin kompleks.

Di era digital ini, remaja cenderung menghabiskan waktunya di depan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, maupun laptop dan bermain sosial media, yang mana sosial media juga sangat berpengaruh bagi kesehatan mental seorang remaja itu sendiri. Media sosial juga merupakan salah satu *platform* yang kini begitu populer, tetapi rentan digunakan sebagai media *bullying* (*cyberbullying*), adanya pengaruh umpan balik negatif (*negative feedback*) dan perbandingan sosial, serta dapat menimbulkan kecanduan (*problematic social media use*) memicu kecemasan, kesepian hingga depresi. Selain itu, munculnya fenomena selebgram (Selebritis Instagram) yang menampilkan fitur tubuh ideal (*body goals*) dan berdampak pada ketidakpuasan terhadap tubuh (*body image dissatisfaction*) bagi pengguna Instagram yang lain. Hal ini tentunya dapat memicu kecemasan akan berat badan, perasaan tidak percaya diri (*insecure*) karena merasa orang lain jauh lebih baik, gangguan pola makan, merusak citra tubuh (*body image*), juga peningkatan suasana hati negatif dan menurunkan harga diri (*self-esteem*) (Aristantya & Helmi, 2019: 116). Hal tersebut juga dapat memicu kecemasan, gangguan tidur, depresi, hingga keinginan bunuh diri di kalangan remaja karena selalu membandingkan dirinya dengan orang lain sehingga merasa tidak berharga. Oleh karena itu, perlu diciptakannya suatu media pembelajaran guna memudahkan dan memaksimalkan edukasi untuk memberi pemahaman pada remaja tentang pentingnya kesadaran kesehatan mental (*mental health awareness*) di era digital saat ini sehingga remaja dapat lebih memahami masalah kesehatan mental yang mungkin mereka alami dan juga menggunakan media sosial secara bijaksana agar tidak berdampak negatif pada kesehatan mental. Dikutip dari noice.id, *Mental health awareness* merupakan kesadaran khalayak umum akan suatu upaya berkelanjutan untuk mengurangi stigma atau stereotip mengenai gangguan mental, emosi, dan psikis, guna menghapus diskriminasi terhadap penderita penyakit mental.

Pembahasan peningkatan kesadaran kesehatan mental (*mental health awareness*) ini termasuk topik yang cukup berbobot untuk dipahami, sehingga membutuhkan media yang menyenangkan, seru, informatif, dan dapat mudah dipahami oleh remaja karena mengasyikkan untuk disimak. Mengingat media digital yang kini sangat populer dan mudah diakses dimana saja melalui gawai (*gadget*), *Webcomic* atau komik berbasis digital dapat menjadi alternatif yang baik. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online mendefinisikan komik sebagai “cerita bergambar (di majalah, koran, atau buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu”. Selain berupa cerita bergambar, komik merupakan sebuah seni sekuensial, yang memanfaatkan gambar dan kata-kata secara berulang-ulang untuk menyampaikan sebuah ide hingga menjadi sebuah bentuk literatur (Eisner, 1985). Selain itu, pada buku yang berjudul “*Understanding Comics - The Invisible Art*” menyebutkan bahwa komik juga digunakan sebagai media untuk menghasilkan sebuah respon estetis (*aesthetics response*) dari dalam diri pembaca (McCloud, 1993: 9). Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, komik yang umumnya

disajikan dalam bentuk hasil cetak (*print*) sekarang dapat dibaca di internet. Komik yang memiliki karakteristik sedemikian rupa disebut sebagai komik *web* (*webcomic*) (Yonkie, 2017: 124). Komik *web* yang sebelumnya dipublikasikan secara independent oleh penciptanya melalui media social seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, ataupun *Tumblr*. Namun, seiring berkembangnya layanan portal komik *online* seperti *LINE Webtoon*, *Ciayo*, *BILIBILI Comics*, dan *Comica* bermunculan, para pencipta komik cenderung terdorong untuk menerbitkan karya mereka di sana karena melalui platform tersebut dapat memperoleh jangkauan yang lebih luas untuk karyanya. Komik *web* yang disajikan dalam layanan portal komik *online* tersebut akhirnya dikenal sebagai *webtoon*.

Webtoon (bahasa Korea: 웹툰) merupakan istilah yang mengacu pada *manhwa* (bahasa Korea: 만화; Hanja: 漫畫;), yaitu komik asal Korea Selatan yang dipublikasikan ke internet melalui layanan portal komik *web*. Situs portal *web* asal Korea Selatan, *Daum*, pertama membuka layanan *webtoon* pada tahun 2003, disusul dengan *Naver* pada tahun 2004. Sejak bulan Juli 2014, *Naver* telah menerbitkan sebanyak 520 judul *webtoon*, sedangkan *Daum* sebanyak 434 judul (Yonkie, 2017: 124). Kategori komik masuk dalam 25% penjualan buku di Korea Selatan, sementara lebih dari 3 juta pengguna internet di Korea Selatan menggunakan layanan berbayar untuk membaca komik secara *online*, dan 10 juta pengguna membaca *webtoon* secara gratis (Welsh, 2007). Layanan *webtoon* terus berkembang hingga akhirnya pada tahun 2010, *LINE Webtoon* diterjemahkan ke bahasa Inggris dan dapat dibaca oleh para pembaca global secara gratis, tak hanya pembaca Korea Selatan. Seiring berjalannya waktu, portal *webtoon* tersebut sampai ke kalangan pembaca Indonesia dan berbagai judul dari *webtoon* luar negeri diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Hal ini tentunya mendorong kalangan kreator anak muda Indonesia dan para penggemar komik, mulai beralih dari komik cetak ke komik digital melalui portal *webtoon*. Selain banyaknya judul yang menarik, format *layout* komiknya juga mudah dibaca, yaitu tidak perlu membalik halaman satu-persatu layaknya komik pada umumnya, tetapi di-*scroll* (geser) ke bawah mengikuti format layar *smartphone*. Kelebihan *webtoon* yang lainnya adalah dapat diakses dimana saja dan kapan saja, *compatible* dengan perangkat apa saja seperti; *smartphone*, komputer, tablet, maupun laptop, bahkan pengguna dapat mengunduh secara gratis *episode* yang ingin dibaca nanti untuk disimpan dulu. Hal ini sangat praktis karena memungkinkan pembaca untuk dapat tetap membaca *webtoon* meski dalam keadaan tidak ada koneksi internet atau *offline*.



Gambar 1. 2 Aplikasi *LINE Webtoon* pada *Playstore*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut observasi penulis mengenai berbagai macam judul yang rilis dalam *webtoon* dari tahun 2016 hingga 2013, terdapat sedikitnya 5 judul *webtoon* yang memiliki tema psikologi atau menyelipkan unsur kesehatan mental di dalam karakternya meski secara garis besar lebih berfokus pada unsur cerita fiksinya (aksi, romansanya, dan sebagainya). Seperti *Wonderwall* (karya Senaloli (2016-2021) dengan *genre romance* yang berfokus pada romansa remaja sekolah dengan tokoh utama seorang gadis SMA yang mengalami depresi karena trauma masa lalunya, setelah mengalami pelecehan seksual di sekolah. Kemudian, *Dr. Frost* karya JeongBeom Lee (2016-2017) dengan *genre drama* yang menceritakan tentang seorang professor yang memiliki masalah gangguan mental *Borderline Personality Disorder* (BDP) yaitu yaitu gangguan kepribadian ambang yang memengaruhi cara berpikir seseorang mengenai dirinya sendiri dan orang lain. *Arum Daun* karya Shinshinhye (2021-2023) *webtoon drama* yang bercerita tentang kisah seorang gadis bernama Arum yang berteman dengan sosok Alam, diduga Arum mengidap gangguan paranoid akibat trauma masa lalunya yang menyebabkan ia begitu menyimpan dendam kepada orang lain hingga sangat membenci manusia. Ia lebih suka menyendiri dengan berbicara ‘sendiri’ kepada tumbuh-tumbuhan di sekitarnya sampai muncullah sosok yang merupakan Alam itu sendiri. *Cheese In The Trap* karya Soonkki (2015-2017) *webtoon romance* yang mengisahkan tentang hubungan seorang mahasiswi dengan seniornya yang berpacaran. Seniornya tersebut memiliki sifat dingin, tidak berperasaan, dan kurang berempati yang ternyata hal tersebut disebabkan karena trauma masa lalunya. Terakhir, *Lookism* karya Taejoon Park (2015-2023) *webtoon action* yang mengisahkan tentang siswa SMA yang kerap dirundung oleh teman-temannya di sekolah. Hal tersebut karena penampilannya yang jelek dan kurang tampan. Suatu hari, keajaiban mendatangnya, tiba-tiba penampilannya berubah menjadi pria tampan yang diidolakan

banyak wanita. Dari kisah ini tentunya pembaca bisa mengetahui tentang banyak hal dalam *bullying* yang bisa memengaruhi psikis seseorang. Sekurang-kurangnya, belum ada *webtoon* yang berfokus membahas tentang *mental health awareness* (kesadaran kesehatan mental) terhadap jenis gangguan mental atau kejiwaan yang darurat terjadi di kalangan remaja khususnya usia 16-24 tahun.

Dengan permasalahan yang ada, topik peningkatan kesadaran isu kesehatan mental (*mental health awareness*) dapat diangkat dalam sebuah komik digital berbasis *webtoon* dengan cerita ber-*genre* drama khususnya *psychological*, dengan tujuan menyadarkan sekaligus memberi informasi kepada remaja usia 16-24 tahun tentang peningkatan *mental health awareness* tersebut. Perkembangan pembaca *webtoon* di Indonesia sendiri menurut data terbaru yang dilansir dari *website* indotelko.com, tercatat bahwa hingga tahun 2020 pengguna *webtoon* di Indonesia mencapai lebih dari 2 juta pengguna aktif memasuki tahun ke-5 tersebut. Jumlah ini terus bertambah, dengan rata-rata usia pengguna berkisar antara 18-25 tahun dan didapatkan dari berbagai *genre* sehingga mendapatkan segmen pembaca yang bervariasi. Sementara, untuk pengguna di seluruh dunia sejak tahun 2020 jumlahnya telah mencapai sekitar 60 juta pengguna. Mengingat berdasarkan data riset di atas, remaja saat ini cenderung memiliki minat baca yang tinggi terhadap komik digital (*webtoon*) dikarenakan aksesnya yang mudah dan gratis. Dengan tampilan visual yang menarik dan *platform* inovatif terkini, penyampaian informasi dari topik tersebut akan lebih seru dan berkesan dibandingkan dengan *textbook* pada umumnya ataupun buku ilustrasi yang cenderung untuk anak-anak. Kelebihan *webtoon* juga praktis dibandingkan dengan komik cetak yang harus mencari dan membelinya di toko buku terlebih dahulu.

1.2 Identifikasi Masalah

1. survei terbaru I-NAMHS (Indonesia National Adolescent Mental Health Survey) tahun 2022 mengemukakan bahwa gangguan kecemasan (*anxiety*) merupakan gangguan mental yang paling banyak dialami oleh remaja, mencapai 26,7 persen. Berikutnya, masalah terkait pemusatan perhatian dan/atau hiperaktivitas (ADHD) mencapai 10,6 persen, dilanjutkan dengan depresi 5,3 persen, dan stres pascatrauma (PTSD) 1,8 persen.
2. Dilansir dari *cssmora.org*, menurut salah satu penelitian yang dilakukan oleh dr. Fransiska M. Kaligis, Sp.KJ(K). pada tahun 2021 yang didukung oleh hasil temuan yang dilakukan Badan Kesehatan Dunia atau WHO mengatakan bahwa 1 dari 4 remaja berusia 16-24 tahun menderita penyakit gangguan kesehatan mental. Data tersebut merupakan data yang menjelaskan bahwa usia yang rentan terhadap gangguan kesehatan mental adalah pada usia remaja umur 16-24 tahun.

3. Kurangnya komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak dikarenakan pola pikir yang berbeda dan rendahnya kesadaran akan kesehatan mental dari salah satu maupun kedua belah pihaknya, sehingga isu kesehatan mental ini menjadi “tak nampak” dan dapat memicu masalah yang lebih serius. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap penyintas penyakit mental tersebut. Maka dari itu, perlu adanya suatu media penyampaian pesan tentang lingkup kesehatan mental.
4. Belum ada *webtoon* yang berfokus membahas tentang *mental health awareness* (kesadaran kesehatan mental) terhadap jenis gangguan mental atau kejiwaan yang darurat terjadi di kalangan remaja khususnya usia 16-24 tahun. Menurut observasi penulis mengenai berbagai macam judul yang rilis dalam *webtoon* dari tahun 2016 hingga 2013, terdapat sedikitnya 5 judul *webtoon* yang memiliki tema psikologi atau menyelipkan unsur kesehatan mental di dalam karakternya meski secara garis besar lebih berfokus pada unsur cerita fiksinya (aksi, romansanya, dan sebagainya). Seperti Wonderwall (karya Senaloli (2016-2021) dengan *genre romance* yang berfokus pada romansa remaja sekolah dengan tokoh utama seorang gadis SMA yang mengalami depresi karena trauma masa lalunya, setelah mengalami pelecehan seksual di sekolah. Kemudian Dr. Frost karya JeongBeom Lee (2016-2017) dengan *genre drama* yang menceritakan tentang seorang professor yang memiliki masalah gangguan mental *Borderline Personality Disorder* (BDP) yaitu yaitu gangguan kepribadian ambang yang memengaruhi cara berpikir seseorang mengenai dirinya sendiri dan orang lain. Arum Daun karya Shinshinhye (2021-2023) *webtoon drama* yang bercerita tentang kisah seorang gadis bernama Arum yang berteman dengan sosok Alam, diduga Arum mengidap gangguan paranoid akibat trauma masa lalunya yang menyebabkan ia begitu menyimpan dendam kepada orang lain hingga sangat membenci manusia. Ia lebih suka menyendiri dengan berbicara ‘sendiri’ kepada tumbuh-tumbuhan di sekitarnya sampai muncullah sosok yang merupakan Alam itu sendiri. Cheese In The Trap karya Soonkki (2015-2017) *webtoon romance* yang mengisahkan tentang hubungan seorang mahasiswi dengan seniornya yang berpacaran. Seniornya tersebut memiliki sifat dingin, tidak berperasaan, dan kurang berempati yang ternyata hal tersebut disebabkan karena trauma masa lalunya. Terakhir, Lookism karya Taejoon Park (2015-2023) *webtoon action* yang mengisahkan tentang siswa SMA yang kerap dirundung oleh teman-temannya di sekolah. Hal tersebut karena penampilannya yang jelek dan kurang tampan. Suatu hari, keajaiban mendatangnya, tiba-tiba penampilannya berubah menjadi pria tampan yang diidolakan banyak wanita. Dari kisah ini tentunya pembaca bisa mengetahui tentang banyak hal dalam *bullying* yang bisa memengaruhi psikis seseorang layaknya depresi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang mengarah terhadap masalah yang dituju sebagai berikut:

Bagaimana merancang *webtoon* tentang *mental health awareness* sebagai media edukasi terhadap remaja usia 16-24 tahun untuk dapat *surive* dan mengelola stres di era digital ini, dengan eksekusi yang menarik, informatif, *relatable* (berhubungan dengan yang mereka rasakan), dan mudah dipahami oleh remaja.

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan *webtoon* ini berfokus pada informasi tentang peningkatan kesadaran kesehatan mental pada remaja khususnya gangguan kecemasan (*anxiety*), masalah pemusatan perhatian atau hiperaktivitas (ADHD), depresi (*depressive disorder*), dan stres pascatrauma (PTSD).
2. Pembahasan mengenai isu kesehatan mental dikemas dalam bentuk komik digital *Webtoon* dengan alur cerita yang berkaitan dengan topik. Tidak dalam bentuk buku cetak.
3. Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah di atas, batasan masalah dalam perancangan ini diterapkan untuk menghindari melebarnya masalah maka perancangan ini akan dibatasi untuk remaja usia 16-24 tahun dengan media *webtoon* sebagai edukasi tentang isu kesehatan mental di era digital saat ini.
4. Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *webtoon*, pemilihan *webtoon* dikarenakan mudah diakses, dan melalui media *webtoon* penulis ingin menyampaikan pesan kepada para remaja akan isu kesehatan mental dengan media yang unik tetapi praktis dan sedang populer di kalangan anak muda saat ini.

1.5 Tujuan Perancangan

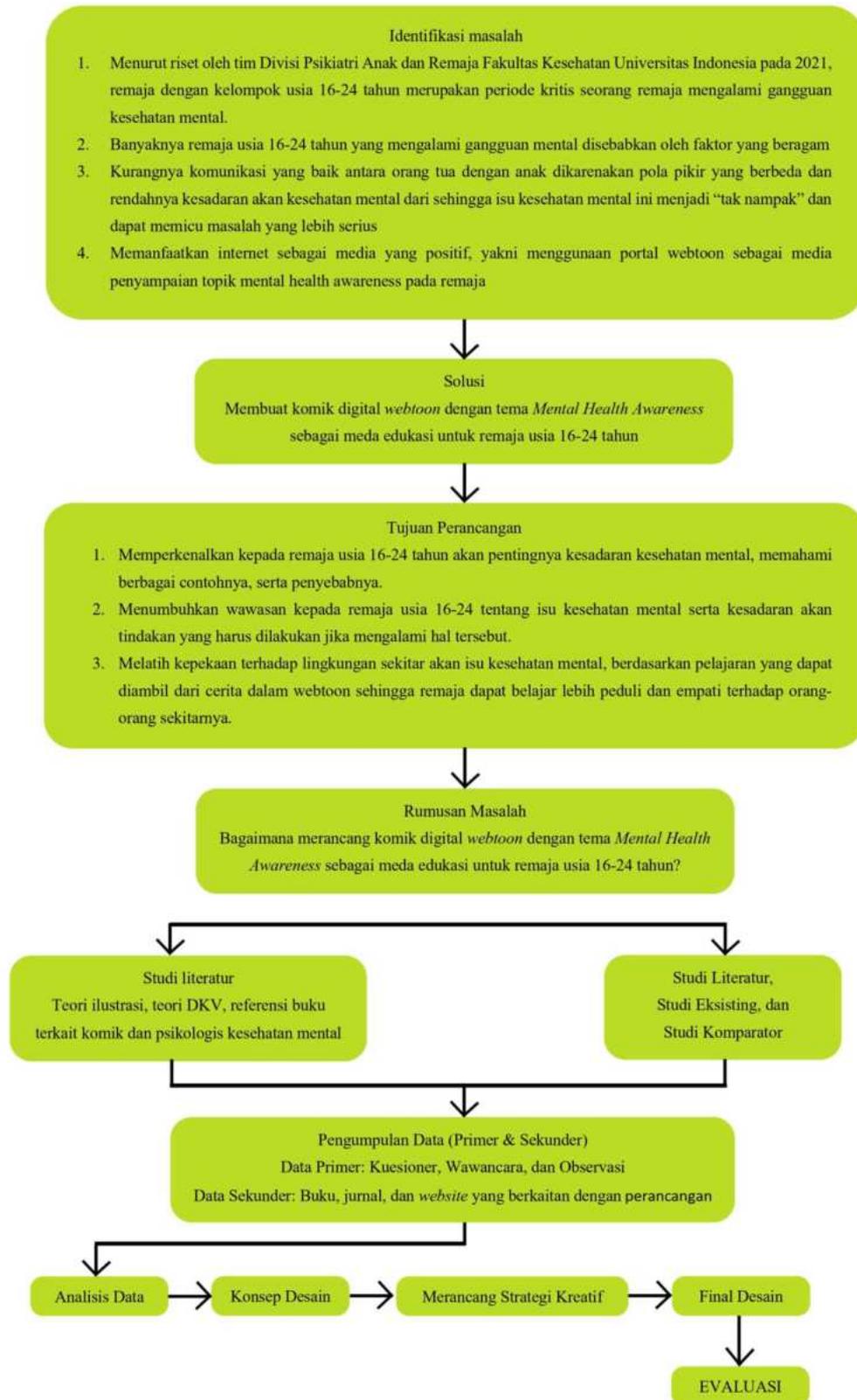
1. Menemukan media baru dengan komik digital *Webtoon* untuk memperkenalkan kepada remaja usia 16-24 tahun akan pentingnya kesadaran kesehatan mental, memahami berbagai contohnya, serta penyebabnya.
2. Menggabungkan seni dan wawasan psikologi sebagai sarana penyampaian pesan kepada remaja usia 16-24 tentang isu kesehatan mental serta kesadaran akan tindakan yang harus dilakukan jika mengalami hal tersebut.

3. Melatih kepekaan terhadap lingkungan sekitar akan isu kesehatan mental, berdasarkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita dalam *webtoon* sehingga remaja dapat belajar lebih peduli dan empati terhadap orang-orang sekitarnya.
4. Mengembangkan keterampilan literasi visual remaja Indonesia melalui bentuk ilustrasi komik.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat dari segi akademis, yaitu menambah bahan edukasi tentang psikologi manusia khususnya mengenai kesadaran akan kesehatan mental dan berbagai jenis penyakitnya kepada remaja usia 16-24 tahun.
2. Dari segi Desain Komunikasi Visual, yaitu menjadikannya sebagai acuan dalam merancang *webtoon* ber-*genre* drama dengan *subgenre psychological fiction* dan memberikan referensi gaya gambar beserta unsur desain grafis lainnya pada pembaca.
3. Dari segi kemasyarakatan, yaitu menambah wawasan tentang pentingnya menjaga kesehatan mental sebagai sebuah indikator kondisi pada setiap individu mengenai kestabilan jiwa, perasaan, ataupun ketenangan batin seseorang sehingga masyarakat lebih peka dan meningkatkan jiwa kepedulian mereka terhadap orang-orang sekitarnya.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 3 Skema Kerangka Perancangan *Webtoon*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)