

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

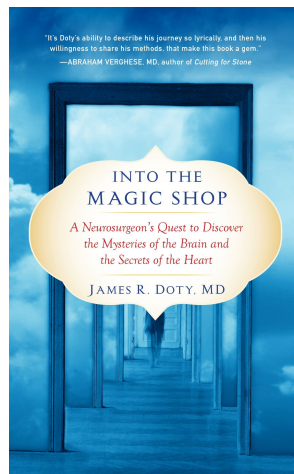
Isu mengenai *mental health* bukan lagi isu yang asing bagi para remaja di seluruh dunia. UNICEF mengatakan bahwa menjadi seorang remaja di kala pandemi merupakan hal yang sangat sulit. Di saat seharusnya para remaja menikmati masa mudanya untuk bebas bereksplorasi dan mengalami berbagai hal baru saat remaja, namun hal-hal tersebut tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi yang mengharuskan mereka untuk tetap di rumah dan kehilangan kesempatan untuk bersosialisasi secara langsung (UNICEF/UN0140097/Humphries 2020). Di Indonesia sendiri, benar adanya bahwa isu ini memang bukan isu yang baru. Namun, di Indonesia, *awareness* akan isu kesehatan mental ini baru beberapa akhir tahun ini digencarkan. Entah itu melalui kampanye, media televisi, media sosial, ataupun film.

Sejak adanya pandemi COVID-19 di tahun 2020, seluruh dunia menjadi lebih fokus dengan apa yang terpapar online. Terdapat banyak sekali info mengenai kesehatan mental yang dapat diakses secara daring melalui media sosial. Ditambah, banyak anak muda yang merasa bahwa dirinya diliputi dengan rasa stress dan cemas selama pandemi ini (UNICEF/UNI358605/Wilander 2020). Sayangnya, akses untuk menerima bantuan tentang *mental health* ini masih sangat terbatas dan terbilang masih tabu bagi orangtua sang anak. Informasi yang ada di media sosial memang banyak sekali dan dapat dikatakan

membantu. Namun, terkadang dengan begitu banyaknya informasi yang diterima, justru semakin kewalahan untuk memproses informasi-informasi tersebut. Stigma yang dianut oleh masyarakat di Indonesia mengenai isu kesehatan mental ini pun masih sangat kental apalagi bagi kalangan orang tua para muda mudi ini. Bantuan ataupun akses konseling bagi kesehatan mental muda mudi semakin sulit untuk dicapai.

Selain itu, media sistem daring ataupun segala media yang berhubungan dengan layar dapat menambah rasa lelah di kala pandemi ini. Maka membaca buku fisik merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengakses informasi lebih. Buku sendiri merupakan media informasi, media komunikasi, dan media pembelajaran berbasis baca tulis.

Dalam perancangan proyek akhir ini, penulis memilih untuk mengangkat novel non fiksi yang bertema *self help* yang dibalut dalam narasi autobiografi dan *memoir*, yang berjudul “*Into the Magic Shop: A Neurosurgeon's Quest to Discover the Mysteries of the Brain and the Secrets of the Heart*” oleh James R. Doty (Gambar 1.1).



**Gambar 1.1 Buku Into the Magic Shop: A Neurosurgeon's Quest to Discover the Mysteries of the Brain and the Secrets of the Heart**

**Sumber: [www.amazon.com](http://www.amazon.com)**

Buku ini dipilih oleh penulis karena memiliki konten yang berhubungan dengan isu kesehatan mental. Dikemas melalui sebuah cerita sang penulis buku mengenai masa lalunya yang penuh liku dan problema sejak kecil yang sesungguhnya bisa menjadi alasan kuat bagi dirinya untuk menyerah dan merasa putus asa, namun dengan beberapa “trik” yang ditemukannya melalui sebuah peristiwa, akhirnya bisa membantunya merasa kuat dan menaklukkan kehidupan. Diharapkan dengan dibacanya buku ini oleh kalangan remaja di Indonesia yang mengalami isu kecemasan pada tahap awal dapat merasa terinspirasi dan dapat menerapkannya dalam kehidupan pribadinya.

Menurut data yang didapat oleh Program for International Student Assessment (PISA) melalui survei yang dirilis oleh Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara yang berpartisipasi. Dengan kata lain

Indonesia merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah. Di sisi lain, tercatat sejumlah 60 juta penduduk di Indonesia memiliki *gadget*, hal ini mengindikasikan bahwa Indonesia merupakan negara urutan kelima dengan kepemilikan *gadget* terbanyak. Menurut Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer, pada 2018 lalu, Indonesia merupakan negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia, setelah Cina, India, dan Amerika. Walaupun tingkat literasi masyarakat Indonesia rendah, namun menurut data dari *wearesocial* per Januari 2017, masyarakat Indonesia menatap layar kurang lebih 9 jam per hari nya. Bahkan karena keaktifan masyarakat dalam media sosial, Microsoft menobatkan masyarakat Indonesia sebagai netizen paling aktif di tahun 2021. Secara kesimpulan, sebagian besar remaja pengguna media sosial lebih suka menggunakan media sosial untuk mencari sebuah informasi. Oleh karena itu, kebiasaan membaca menjadi tergantikan dengan budaya visual dan auditif. Kepraktisan dari sebuah status atau *tweet* dinilai lebih mudah dicerna daripada membaca buku secara keseluruhan (Suprihatin, 2014).

Pada tahun 2009, University of Sussex melakukan riset mengenai kegiatan membaca buku. Hasil riset tersebut menyatakan bahwa kegiatan membaca buku dinilai dapat mengurangi stress hingga 68%. Membaca buku dinilai lebih cepat dan efektif daripada mendengarkan musik atau meminum secangkir teh hangat. Dengan begitu, membaca buku secara fisik merupakan hal yang dapat membantu pembacanya untuk bisa lebih mengingat tentang apa yang dibaca dibandingkan pembaca buku digital. Tentu saja, kedua hal tersebut

merupakan hal yang baik karena keduanya sama-sama merupakan kegiatan membaca. Namun, pembaca buku fisik terbukti lebih memiliki ikatan fisik antara pembaca dengan objeknya sehingga memiliki kedalaman karakter dan cerita yang tertulis di dalam buku. Gerakan membalik halaman saat membaca buku fisik dinilai membantu tubuh menjadi lebih rileks karena menurunkan detak jantung dan mengurangi ketegangan pada otot (Tucker, 2014, p. 41). Buku sendiri memiliki banyak jenis, salah satunya adalah buku non fiksi.

Buku non fiksi sendiri merupakan sebuah karya narasi yang ditulis berdasarkan fakta. Tokoh maupun situasi yang ditulis di dalam buku non fiksi adalah kejadian yang betul terjadi dalam kehidupan penulisnya yang kemudian menjadi sebuah karya sastra dalam bentuk teks tulisan atau kata-kata. Genre dari buku non fiksi pun juga sangat fleksibel. Dimulai dari biografi, kejadian historis, *travel*, sains, agama, filosofi, dan seni (Study.com 2014).

Berhubungan dengan buku yang dikenal hanya dipenuhi tulisan, sebuah karya sastra berbentuk buku juga dapat diolah menjadi bentuk seni yang lain. Salah satu bentuk seni lain yang dapat diolah dari sebuah buku non fiksi adalah buku berilustrasi. Buku non fiksi yang biasanya hanya dipenuhi dengan tulisan, kali ini memiliki elemen lainnya yang mengacu kepada penjelasan narasi yang lebih dalam melalui gambar bersama dengan tulisan yang memiliki arti berkaitan dengan teks narasi dalam bukunya (Godbey 2010). Maka itu, berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan sebelumnya, penulis akan membuat sebuah buku ilustrasi fisik dari buku *“Into the Magic Shop: A*

*Neurosurgeon's Quest to Discover the Mysteries of the Brain and the Secrets of the Heart*”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditelaah, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Berhubungan dengan buku non fiksi pilihan penulis merupakan buku yang mengacu kepada praktek, dibutuhkan ilustrasi yang dapat membantu merepresentasikan gambaran visual.
2. Dibutuhkan buku bergenre *self-help* yang lebih menarik dan praktis bagi pembaca remaja yang membutuhkan informasi bantuan mengenai kesehatan mental pada tahap awal.

## **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat ilustrasi yang dapat membantu memberikan gambaran dan representasi visual imajinatif yang berkaitan dengan narasi dalam buku non fiksi?
2. Bagaimana membuat buku non fiksi berilustrasi yang dapat mengkomunikasikan informasi yang efektif dan menyenangkan bagi pembacanya?

## **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Agar buku non fiksi “*Into the Magic Shop: A Neurosurgeon's Quest to Discover the Mysteries of the Brain and the Secrets of the*

*Heart*” yang diadaptasi menjadi buku non fiksi berilustrasi dapat menyampaikan pesan dan informasi yang lebih mudah dan efektif kepada pembacanya.

2. Ilustrasi yang dirancang dapat membantu memberikan gambaran dan representasi visual yang menarik bagi pembacanya.
3. Agar buku non fiksi *“Into the Magic Shop: A Neurosurgeon's Quest to Discover the Mysteries of the Brain and the Secrets of the Heart”* ini dapat menjadi sebuah buku non fiksi *self help* yang menarik dan praktis.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

##### **1. Bagi Desain Komunikasi Visual**

Diharapkan dapat menjadi sumber referensi, inspirasi dan bahan pembelajaran dalam memvisualisasikan buku non fiksi ke berbagai media lain dengan menerapkan prinsip desain

##### **2. Bagi Universitas**

Diharapkan karya proyek akhir ini dapat menjadi referensi dan pembelajaran guna untuk menambah pengetahuan dalam menghadirkan visualisasi sebuah karya sastra.

##### **3. Bagi Masyarakat**

Diharapkan dengan adanya proyek ini, para pembaca yang membutuhkan referensi dan bantuan mengenai kesehatan mental

dapat menjadikan karya ini sebagai sebuah alternatif yang menarik untuk dibaca dan dipelajari.

