

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Fobia atau *phobia* yang berasal dari kata *phobos* bahasa Yunani mempunyai arti yaitu takut. Fobia adalah rasa takut atau reaksi berlebihan terhadap suatu hal yang sedang dihadapi. Rasa takut itu beragam, rasa takut akan suatu situasi, tempat atau bahkan objek tertentu (Korgeski, 2012). Akibat dari munculnya rasa takut yang berlebihan ini dapat berdampak buruk pada penderita, penderita dapat mengalami gangguan fokus dan sulit untuk memberikan reaksi kepada lingkungan sekitarnya akibat terlalu takut hingga cemas berlebihan dan mendapatkan serangan panik (Pane, 2020). Clark dalam Purnamasari (2020) menyatakan, kecemasan merupakan sistem respon kognitif, afektif, fisiologis, dan perilaku yang rumit dan aktif jika terdapat keadaan yang dianggap tidak menyenangkan karena keadaan tersebut tidak terduga dan tak terkendali serta berpotensi mengancam kepentingan individu. Dari segala fobia yang ada di dunia, salah satu fobia yaitu fobia terhadap hewan atau serangga laba-laba.

Ketakutan yang berlebih terhadap laba-laba atau Arachnophobia merupakan salah satu fobia yang dianggap umum di kalangan masyarakat. Kondisi dimana seseorang merasa tidak nyaman saat melihat laba-laba berada di dekatnya, bahkan meskipun ukurannya kecil atau laba-laba tersebut hanya satu (Trifiana, 2021). Reaksi penderita dalam hal ini juga beragam, ada yang berteriak dan bahkan sampai mengalami serangan kepanikan. Dalam beberapa kasus, penderita dengan kondisi Arachnophobia cenderung bergantung kepada siapapun yang berada di dekatnya untuk mendapatkan perlindungan dan pertolongan, walaupun penderita ada yang memilih mengatasi ketakutannya sendirian dengan cara pergi menjauhi laba-laba tersebut (Fritscher, 2020).

Para ahli psikologis juga tidak begitu yakin tentang penyebab pasti mengenai ketakutan berlebih untuk serangga laba-laba. Beberapa pendapat psikolog mengenai fobia menyatakan bahwa ketakutan tersebut merupakan bagian dari insting bertahan hidup yang ada pada manusia sejak nenek moyang terdahulu (Hapsari, 2021). Davey dalam Buddle (2014), menjelaskan bahwa hal ini dipicu

oleh manusia yang secara sadar jelas mengetahui bahwa kebanyakan laba-laba merupakan hewan yang berbahaya karena racunnya meskipun tidak sampai taraf mematikan untuk skala manusia. Meski begitu, seseorang dengan Arachnophobia secara tidak sadar tetap berpikir bahwa laba-laba itu sendiri merupakan hewan yang berbahaya dan mengancam keamanan dirinya sendiri.

Pada akhirnya ketakutan tersebut tetap berlangsung, dalam skala besar Arachnophobia merupakan fobia yang cukup umum, dan bisa saja disembuhkan dengan konseling atau terapi agar setidaknya dapat membantu pasien untuk mengurangi atau menghilangkan ketakutan penderita (Wodele, 2019). Hal ini juga sangat disarankan untuk beberapa individu yang memiliki fobia akut terhadap serangga. Permasalahan fobia terhadap serangga laba-laba atau Arachnophobia di Indonesia tidak mendapatkan perhatian yang serius dari masyarakat, masyarakat menganggap bahwa fobia ini merupakan hal yang umum dialami khususnya oleh kaum perempuan, padahal penderita Arachnophobia merasa kesehatan mentalnya terganggu dan membutuhkan pertolongan. Permasalahan Arachnophobia dianggap permasalahan fobia yang tidak penting.

Meski saat ini sudah ada beberapa usaha-usaha yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan secara umum mengenai fobia terhadap laba-laba atau Arachnophobia melalui bacaan atau gambar visual singkat, tetap saja masih terdapat beberapa kekurangan, terutama materi yang disampaikan mengenai Arachnophobia pada media informasi yang sudah ada tidak lengkap, tidak menarik dan membosankan, sehingga informasi tersebut diabaikan. Selain muatan pesan, secara visual informasi mengenai Arachnophobia yang sudah ada sangat kurang memanfaatkan unsur dan prinsip desain, seperti ilustrasi, tipografi, warna, tata letak dan lainnya sehingga media informasi tersebut tidak maksimal.

Berdasarkan hal tersebut lembaga CPMH (*Center for Public Mental Health*). CPMH sebagai pusat layanan di bidang kesehatan mental masyarakat didukung oleh organisasi HIMPSI (Himpunan Psikologi Indonesia) ingin memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai Arachnophobia dengan media yang dapat menarik khalayak, agar khalayak mau menyimak sehingga dapat mengetahui dan memahami informasi mengenai Arachnophobia.

I.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- Permasalahan Arachnophobia di Indonesia dianggap sebagai permasalahan fobia yang tidak penting.
- Terdapatnya media informasi mengenai Arachnophobia yang memiliki muatan pesan tidak lengkap dan tidak menarik perhatian.
- Terdapatnya media informasi mengenai Arachnophobia yang secara visual tidak memanfaatkan unsur dan prinsip desain secara maksimal, sehingga informasi tidak menarik dan membosankan.
- Kurangnya media informasi mengenai Arachnophobia dalam bentuk digital terutama dalam bentuk video animasi.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah, rumusan permasalahan yang didapatkan yaitu, “Bagaimana memberikan pengetahuan mengenai Arachnophobia yang memaksimalkan unsur dan prinsip Desain Komunikasi Visual dan melalui media kreatif yang diminati oleh khalayak”.

I.4. Batasan Masalah

I.4.1. Objek Permasalahan

Permasalahan dibatasi pada anggapan masyarakat umum terhadap Arachnophobia sebagai hal yang biasa, bukan sebagai gangguan kesehatan mental yang serius. Informasi mengenai Arachnophobia yang masih terbatas dan dengan visualisasi yang tidak maksimal.

I.4.2. Waktu Mengerjakan Analisis dan Solusi Permasalahan

Waktu melakukan Analisis permasalahan dan mengerjakan solusi permasalahan dengan perancangan Visual dilakukan sekitar Bulan Maret hingga bulan Agustus 2021.

I.4.3. Lokasi Mengerjakan Analisis dan Solusi Permasalahan

Lokasi melakukan Analisis permasalahan dan solusi permasalahan dengan perancangan visual dilakukan di Indonesia.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan, tujuan Perancangan adalah sebagai berikut:

Membuat karya desain terkait topik Arachnophobia yang lebih komunikatif dan menarik untuk khalayak dengan memanfaatkan media digital.

Membuat media informasi dengan elemen desain yang kreatif dan sesuai terkait dengan topik Arachnophobia .

I.5.2. Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, manfaat dari perancangan ini bisa terbagi menjadi 2 bagian, yakni sebagai berikut:

- **Manfaat Teoritis**

Mengembangkan keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual terutama yang berkaitan dengan perancangan secara kreatif.

- **Manfaat Praktis**

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi referensi untuk bidang Desain Komunikasi Visual dan dapat menambah pengetahuan bagi lingkungan akademik Desain Komunikasi Visual.