

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Provinsi Lampung merupakan masyarakat dengan kebudayaan yang masih lekat dengan kepercayaan terhadap hal gaib dan mistis, sehingga pada umumnya masyarakat sangat menyukai cerita-cerita Hantu. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya peminat terhadap tayangan dan komik Horror. Namun dampak dari melihat tayangan Horor membuat rasa takut muncul setelahnya, terutama yang dialami oleh anak-anak dan remaja. Rasa takut berlebih terhadap hantu yang dialami oleh masyarakat di Indonesia kurang mendapatkan perhatian, hal tersebut dianggap sesuatu yang biasa.

Perasaan takut yang berlebihan merupakan gangguan kecemasan atau lebih dikenal dengan istilah fobia. Fobia didefinisikan sebagai penolakan yang mengganggu yang diperantarai oleh rasa takut yang tidak proporsional dengan bahaya yang dikandung oleh objek atau situasi tertentu dan diakui oleh si penderita sebagai sesuatu yang tidak berdasar (Davidson dkk dalam Ridwan, 2020).

Terdapat banyak teori tentang penyebab dari fobia, Gunawan (2006), mengatakan bahwa kebanyakan fobia terbentuk melalui dua proses. Proses pertama adalah peristiwa *sensitizing event* (kejadian yang membuat seseorang menjadi sensitif), dan proses kedua adalah *activating event* (peristiwa yang mengaktifkan). Penyebab fobia lainnya adalah peristiwa mengerikan yang terjadi selama masa kanak-kanak.

Salah satu jenis fobia yaitu Phasmophobia. Phasmophobia adalah jenis fobia atau ketakutan yang berlebihan terhadap hantu. Sama seperti fobia lainnya, penderita phasmophobia bisa merasakan ketakutan berlebihan hingga rasa cemas dan gelisah yang tidak bisa diabaikan. Kata phasmophobia berasal dari bahasa Yunani, yaitu *phobos* (rasa takut) dan *phasmose* (supranatural) (Indozone, 2019). Jenis Phasmophobia lainnya yaitu Phasmophobia dengan paranoid, yaitu salah satu dari sekelompok kondisi yang melibatkan cara berpikir aneh atau eksentrik. Orang gangguan paranoid mengalami paranoia, yaitu ketidakpercayaan yang tak henti-hentinya dan kecurigaan terhadap orang lain, bahkan ketika tidak ada alasan untuk curiga (Halodoc, 2020).

Fenomena Phasmophobia pada masyarakat global didapatkan data bahwa banyak anak takut pada hantu atau makhluk dunia lain sejak mereka masih kecil. Biasanya rasa takut ini hilang setelah memasuki masa pubertas. Namun, bagi penderita fobia, ketakutan ini akan terus ada. Faktanya, hal itu bisa memburuk menjadi fobia kronis dan membuat Anda ketakutan (Halodoc, 2020). Apa yang menyebabkan atau memicu situasi ini? Tidak jelas mengapa fobia itu terjadi. Beberapa orang dengan kecenderungan genetik untuk gangguan kecemasan memiliki peningkatan risiko semua jenis fobia (Fadli, 2020). Ini biasanya merupakan trauma atau peristiwa kehidupan dan dapat menjadi dasar fobia. Tetapi bagi orang lain, situasi ini dapat berkembang tanpa memicu. Orang dengan fobia sering melaporkan bahwa "sesuatu" ada saat sendirian. (Fadli, 2020).

Gejala fobia yang paling umum, seperti panik yang sering berujung pada gangguan jiwa, takut menyebabkan insomnia, dan menghindari situasi tertentu yang diduga dapat meningkatkan rasa takut (Ernawati, Aria, 2018). Gejala lain termasuk reaksi horor, termasuk mual, mulut kering, dan irama jantung yang cepat. Untuk mengobatinya, biasanya dilakukan terapi bicara kognitif untuk mulai memahami ketakutan pasien dan menemukan sumber ketakutannya. Setelah itu, pasien dapat memilih untuk mulai mengubah keyakinan dan pemikirannya yang menimbulkan rasa takut. Karena ketakutan ini terkadang disebabkan oleh kurangnya keyakinan agama, maka cara terbaik adalah dengan bantuan pemuka agama selain terapi tradisional (Ernawati, Aria, 2018). Bisa dengan CBT (cognitive behavioral therapy), BT (behavioral therapy), desentisasi sistematis atau exposure.

Ketakutan akan hantu bisa muncul kapan pun dan dimana pun dalam kehidupan sehari-hari, belum tentu berhubungan dengan malam atau kesepian. Ketakutan ini membuat Anda gelisah atau cemas dengan aktivitas sehari-hari. Indikasi jika mengidap Phasmophobia menurut data yang didapat adalah jika melihat gambar/visual yang berkaitan dengan hantu maupun supranatural, maka akan menimbulkan sikap yang sangat ketakutan diiringi gemetar, keringat dingin dan tidak bisa mengontrol pikiran.

Dari hasil data yang didapat, masih banyak masyarakat di Provinsi Lampung yang tidak mengetahui bahwa ketakutan berlebih terhadap hantu ini adalah gejala dari

Phasmophobia. Hal tersebut dapat saja dampak dari keberadaan media informasi yang berkaitan dengan phasmophobia yang minim. Berdasarkan penelusuran awal terhadap istilah Phasmophobia melalui Google, jika menggunakan kata kunci 'Phasmophobia' pada pencarian gambar maka yang muncul adalah informasi terkait game yang bernama Phasmophobia. Tetapi jika mencari dengan kata kunci 'Apa itu phasmophobia' maka akan muncul deretan informasi umum yang dijelaskan di berbagai sumber artikel di situs internet. Dari penelusuran tersebut didapatkan keberadaan media informasi mengenai Phasmophobia masih minim, juga media informasi Phasmophobia dalam bentuk komik, poster masih belum ada.

I.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- Masyarakat Provinsi Lampung masih menganggap ketakutan berlebih terhadap Hantu merupakan hal yang biasa.
- Masyarakat Provinsi Lampung belum banyak yang mengetahui apa itu Phasmophobia.
- Keberadaan media informasi yang berkaitan dengan phasmophobia masih minim.
- Media informasi mengenai Phasmophobia dalam bentuk komik atau poster belum ada.

I.3. Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah di atas, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana memberikan pengetahuan mengenai Phasmophobia kepada masyarakat Provinsi Lampung melalui perancangan visual yang kreatif dan sesuai dengan khalayak dengan kaidah Desain Komunikasi Visual?”

I.4. Batasan Masalah

● Objek Permasalahan

Pengetahuan mengenai Phasmophobia yang didapatkan oleh masyarakat Provinsi Lampung masih minim. Keberadaan media informasi mengenai Phasmophobia

masih minim. Keberadaan media informasi mengenai Phasmophobia dalam bentuk komik belum ada.

- **Waktu Pelaksanaan**

Analisis permasalahan dan pelaksanaan perancangan dilakukan dari bulan Maret sampai bulan Agustus 2021.

- **Lokasi Pelaksanaan**

Lokasi melakukan analisis permasalahan dan pelaksanaan perancangan di sekitar Kota Bandar Lampung dan Kab. Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan media informasi mengenai Phasmophobia adalah sebagai berikut:

- Memberi informasi umum tentang Phasmophobia pada masyarakat Indonesia.
- Membuat media informasi yang sudah ada yaitu komik digital mengenai Phasmophobia yang kreatif dan menghibur agar masyarakat Provinsi Lampung tertarik terhadap hasil rancangan yang dibuat.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara akademis dan manfaat secara teoritis.

- **Manfaat Teoritis**

Untuk pengembangan keilmuan DKV terutama yang berkaitan dengan perancangan media kreatif/populer komik.

- **Manfaat Praktis**

Dapat dijadikan sebagai rujukan ataupun referensi untuk khalayak di lingkungan akademis khususnya Desain Komunikasi Visual.