

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Setiap orang selalu mengeluarkan banyak ekspresi setiap harinya, karena ekspresi merupakan cara alamiah manusia untuk mengungkapkan maksud, tujuan atau perasaan yang hendak disampaikan. Ekspresi termasuk dalam salah satu cara manusia berkomunikasi melalui gerakan, gestur atau mimik wajah yang ditampilkan. Ekspresi wajah memiliki berbagai makna yang dapat mempengaruhi komunikasi secara verbal pada manusia sesuai tujuan atau perasaan yang ingin disampaikan.

Salah satu ekspresi yang sering digunakan adalah tertawa. Tertawa merupakan ekspresi yang dapat menggambarkan perasaan senang atau bahagia. Tertawa tidak dapat dipaksakan, seseorang akan tertawa ketika mau. Terdapat berbagai stimulus yang dapat membuat orang tertawa salah satunya yaitu sentuhan fisik, seperti dikutip healthmeup.com (dalam Kupas Bengkulu 2015) sentuhan ringan dan lembut dapat menimbulkan sensasi geli pada tubuh seseorang yang membuat orang itu tertawa. Stimulus lain yang membuat orang tertawa yaitu humor. Humor merupakan satu hal yang membuat seseorang tertawa atau tersenyum dan digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian, menurut Ross (dalam Isningtyas 2016). Tetapi humor tidak dapat membuat semua orang tertawa, karena tertawa terpengaruh dari pengalaman pribadi seseorang tentang suatu hal yang dibahas, seseorang dapat tertawa jika mempunyai pengalaman tentang hal yang dibahas, karena pengalaman tentang kelucuan pada dasarnya merupakan pengalaman personal, menurut Sumarthana (dalam Rahmanadji 2007).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan perancang pada bulan Oktober 2022, kepada seorang Psikolog bernama Linota Dasril Mamayo, terdapat berbagai jenis tertawa menurut kondisi perasaan orang tersebut. Kondisi tersebut merupakan perasaan bahagia, sedih, bingung, kesepian atau marah. Tawa yang ditampilkan dari kondisi setiap perasaan tersebut berbeda.

Semua orang menyukai tertawa karena menimbulkan rasa bahagia ataupun sebaliknya, perasaan bahagia yang menimbulkan tawa. Tapi ternyata tawa dapat saja menyinggung perasaan orang lain, dapat karena seseorang yang dijadikan objek tertawaan ataupun sesuatu yang dekat dengan orang tersebut. Pada tahun 2018 banyak yang tersinggung karena materi *stand up comedy* Pandji Pragiwaksono yang membahas tentang kucing pada pertunjukan *stand up comedy* nya yang berjudul “Pragiwaksono *World Tour*”. Dalam materinya tersebut dikatakan bahwa kucing dan cicak adalah hewan gembel, dan banyak orang yang tersinggung karena kucing disebut hewan gembel, tetapi ironinya tidak ada yang tersinggung untuk sebutan gembel ke cicak.

Tertawa juga dapat dijadikan alat untuk meruntuhkan suatu wibawa kekuasaan, dapat menyadarkan masyarakat tentang suatu aturan pemerintah yang dianggap keliru. Menurut Mark Twain yang dikutip Adriano Qalbi (dalam video YouTube TEDx Talks 2022) kekuasaan, kekayaan, persekusi ini dapat membuat kolosal yang jika dirubuhkan itu akan lama, tetapi jika ditertawakan akan sekejap runtuh wibawanya, tidak ada yang dapat bertahan dari serangan tawa. Contohnya lelucon dari Adriano Qalbi (dalam video YouTube YouthProactive 2013) yang menanggapi kebijakan pemerintah tentang wajib lapor pajak “kenapa pemerintah mewajibkan masyarakat untuk lapor pajak, padahal yang seharusnya melapor adalah pemerintah, apakah uang yang diterima itu sama dengan yang diserahkan ke negara, itu yang seharusnya pemerintah laporkan ke masyarakat bukan sebaliknya”. Pesan dalam lelucon yang dibawakan Adriano Qalbi tersebut cepat diterima oleh penonton dengan pendekatan humor untuk menyadari adanya kekeliruan dari kebijakan pemerintah. Maka dari itu humor menjadi sesuatu yang ditakuti penguasa, bahkan sampai pernah muncul satu slogan dari grup lawak Warkop DKI yaitu “tertawalah sebelum tertawa itu dilarang” karena dalam lawaknya terkadang terselip sebuah kritikan, dan pernah diinterogasi sebelum tampil melawak menurut Aditya (2016).

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi, baik akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas menurut Hartadji (dalam Lastary dan Rahayu 2018). Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematangan pendirian hidup menurut Yusuf (dalam Hafizhuddin 2019). Mahasiswa seringkali mengalami stres menghadapi tugas, saat mulai mengerjakan skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana dan tekanan lainnya karena belum stabilnya pengelolaan emosi, apalagi saat ini berdasarkan penelitian internasional, isu kesehatan mental mahasiswa maupun siswa kini menjadi masalah utama di beberapa negara, di Indonesia tercatat kasus kecemasan dan kesehatan mental pelajar dan mahasiswa meningkat menjadi 63,6% menurut Aryatama (2022). Wanita muda memiliki risiko terbesar mengalami depresi berat dan gangguan mental secara global. Depresi lebih dari dua kali lebih banyak terjadi pada wanita muda daripada pria (usia 14 tahun – 25 tahun), tetapi rasio ini menurun seiring bertambahnya usia menurut Wijaya dkk (2023). Ternyata tertawa dapat menurunkan tingkat stres, ini dapat membantu mahasiswa dalam menghadapi stres, apalagi tertawa mudah sekali dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Afifah Thohiroh yang berjudul “Pengaruh Terapi Tertawa Terhadap Tingkat Stres Pada Mahasiswa Keperawatan Tingkat Akhir di Sekolah Tinggi Kesehatan Palembang Tahun 2021”. Berdasarkan hasil analisisnya, ada pengaruh terapi tertawa pada mahasiswa tingkat akhir di STIK Bina Husada Palembang dan IKes T Muhammadiyah Palembang. Dikarenakan mahasiswa memiliki intensitas yang tinggi dalam mengembangkan suatu aktifitas sosial bersama kelompok, sehingga terapi tertawa dapat direkomendasikan untuk membantu mengurangi tingkat stres pada mahasiswa tingkat akhir.

Banyak sekali penyebab, pengaruh dan manfaat dari tertawa, dan berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang dilakukan pada bulan Oktober 2022 kepada mahasiswa dengan umur 18-25 tahun sebanyak 54 responden yang berdomisili di Kota Bandung, diketahui bahwa hampir semua responden belum mengetahui secara

mendalam tentang manfaat tertawa. Berdasarkan penelusuran perancang melalui *market place* dan Gramedia Merdeka Bandung pada Oktober 2022, bahwa tidak ada buku yang membahas spesifik tentang tertawa. Tertawa melalui media buku sebagai suplemen informasi dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkenalkan dan memfasilitasi pengalaman tertawa dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi mereka yang terlalu terikat pada teknologi digital.

Penerbitan buku dengan konten yang menghibur dan lucu telah ada, tetapi informasi yang disajikan tidak membahas spesifik tentang tertawa. Informasi yang disajikan dalam media *online* salah satunya yaitu artikel juga sepotong, sehingga harus mencari pada artikel lain untuk mendapatkan informasi yang lengkap. Oleh karena itu, perancangan informasi tentang tertawa melalui media buku sebagai suplemen informasi bertujuan untuk memberikan informasi alternatif berupa buku dengan merangkum materi tentang tertawa untuk dapat membangun lagi kebiasaan lama untuk mencari informasi yaitu dengan membaca buku, selain itu juga dengan mengetahui tentang tertawa dapat membantu pembaca untuk mengetahui apa itu tertawa, alasan orang tertawa, jenis humor, tipe tertawa sehingga dapat membantu pembaca untuk mengetahui jenis humor apa yang pembaca suka agar dapat menghadirkan tawa, dan juga dengan mengetahui tipe tertawa pembaca menjadi tahu tipe dapat menghindari tertawa yang terkesan kurang baik serta dapat mengelola emosi dengan cara tertawa.

Dalam pengembangan perancangan informasi ini, penting untuk mempertimbangkan beragam kelompok pembaca, termasuk anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Konten buku harus disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan audiens yang dituju agar dapat memberikan pengalaman tertawa yang menyenangkan dan bermanfaat.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sebagai berikut:

- Mayoritas responden tidak mengetahui secara mendalam manfaat dari tertawa.
- Belum banyaknya buku yang memberikan informasi tentang tertawa secara mendalam.
- Khalayak suka tertawa, tetapi tidak mengetahui apa tipe tertawa nya.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dapat dikaji adalah bagaimana cara memberikan informasi tentang tertawa melalui media komunikasi visual?

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan terfokus maka dalam perancangan ini, bahasan yang dibahas adalah seputar tertawa dalam humor, perancang juga akan terfokus pada mahasiswa umur 18-25 tahun agar dapat mengetahui tentang tertawa.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

Memberikan informasi kepada mahasiswa tentang definisi tertawa, jenis tertawa dan manfaat tertawa, yang tidak banyak dibahas dalam buku, agar mahasiswa dapat mengelola stres dengan cara tertawa.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini yaitu mahasiswa lebih mengetahui tentang tertawa, dapat membedakan jenis tertawa, dapat menghindari penyebab tertawa yang kurang baik untuk mencegah adanya ketersinggungan dan malah menimbulkan stres. Manfaat utama yang diharapkan yaitu dapat membantu mahasiswa untuk mampu mengelola stres dengan cara tertawa.