BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Menjalani aktivitas sehari-hari yang sama setiap hari tentunya merupakan hal yang membosankan. Apalagi ditambah dengan kehidupan perkotaan yang penuh dengan kemacetan akan menambah tingkat kejenuhan. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan kegiatan yang bisa menghilangkan tingkat kejenuhan dari kehidupan sehari-hari.

Kejenuhan atau yang biasa masyarakat sebut dengan stres menurut KBBI (2005) merupakan gangguan kekacauan mental dan emosional yang disebabkan oleh faktor luar, ketegangan. Sedangkan menurut (Hasibuan, 2012, h.204) orang yang mengalami stres akan menjadi *nervous* dan merasakan kekuatiran kronis sehingga orang tersebut menjadi sering marah, agresif, tidak dapat relaks serta memperlihatkan sikap yang tidak kooperatif. Pendapat ahli lain, Charles D Spielberger (Handoyo, 2001, h.63) mendefinisikan stres sebagai tuntutan-tuntutan eksternal yang menimpa seseorang, misalnya obyek-obyek dalam lingkungan atau stimulus yang secara objektif adalah berbahaya. Stres juga bisa diartikan sebagai tekanan, ketegangan atau gangguan yang tidak menyenangkan yang berasal dari luar diri seseorang. Terdapat beberapa penyebab stres, faktor lingkungan kerja dan faktor personal (Dwiyanti, 2001, h.75). Faktor lingkungan kerja tersebut dapat berupa kondisi fisik, manajemen kantor maupun hubungan sosial di lingkungan pekerjaan. Faktor personal bisa berupa tipe kepribadian, peristiwa atau pengalaman pribadi maupun kondisi sosial-ekonomi keluarga.

Belakangan ini banyak media *infotainment* yang diterbitkan dengan sasaran konsumen orang dewasa. Media *infotaiment* yang dimaksud adalah media yang menyediakan informasi sekaligus memberikan hiburan. Media *infotainment* tersebut berisikan banyak materi dengan jenis atau tema yang berbeda-beda. Ada media

infotainment dengan tema permainan, buku mewarnai, dan lain-lain. Media *infotainment* tersebut dipercaya dapat menenangkan hati dan menghilangkan stres.

Salah satu tema media *infotainment* yang jarang diangkat adalah cerita mahluk-mahluk mitos. Mahluk mitos Irlandia bisa menjadi salah satu tema yang menarik untuk media *infotainment*. Hal itu disebabkan mahluk mitos Irlandia cukup banyak dan mempunyai karakter serta visualisasi yang menarik. Sejarah panjang bangsa Irlandia penuh dengan mitologi kuno dan cerita rakyat. Masyarakat kuno Irlandia, Druid dan Celtic, percaya pada kekuatan sihir, dan banyak dari keyakinan ini menyebar ke legenda dunia modern di banyak bangsa. Cerita tentang prajurit dengan semua pengetahuan tentang dunia, peri pada pemilik pertanian dan Leprechaun yang menyembunyikan emas pada akhir waktu pelangi menambah daya tarik Irlandia yang misterius. Cerita mitos bangsa Irlandia dikenal oleh hampir seluruh masyarakat dunia. Dikenal melalui banyaknya film dan cerita dengan basis dasar cerita makhluk-makhluk mitos bangsa Irlandia. Banyak cerita dalam mitologi bangsa Irlandia memiliki pesan positif dan bermakna bagi pembentukan pribadi masing-masing individu. Cerita mitos bangsa Irlandia membawa peranan penting dalam perkembangan dunia hingga menjadi seperti yang sekarang ini. Banyak penelitian yang dilakukan guna menjawab mitos yang diciptakan oleh orang Irlandia saat itu.

Para makhluk mitos bangsa Irlandia digambarkan dengan karakter yang unik dan berbeda-beda, sebagian besar penggambaran para makhluk mitos bangsa Irlandia didasarkan pada cerita yang terkandung dalam karya sastra Irlandia kuno yang menggunakan gaya bahasa yang puitis, beberapa karya tersebut diantaranya adalah Lebor Gabala Erenn (The Book of Invasions) (1072), Lebor na Huidre (The Book of the Dun Cow) (1106), The Yellow Book of Lecan (1401) dan The Book of Leinster (1160).

Oleh karena itu pembuatan media *infotainment* dengan mengangkat tema mahluk mitos Irlandia diharapkan menjadi media *infotainment* yang dapat mengatasi stres.

Penggambaran mahluk mitos Irlandia yang unik dan juga mempunyai karakter menarik dapat menghibur sekaligus menambah wawasan lebih luas mengenai mahluk mitos Irlandia.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Aktivitas sehari-hari di perkotaan yang monoton membuat orang semakin jenuh dan stres.
- Hampir seluruh sumber mengenai makhluk mitos Republik Irlandia bersumber dari karya sastra menggunakan gaya bahasa yang puitis dan rumit, sehingga sangat sulit untuk dipahami oleh orang diluar daerah tersebut khususnya masyarakat Indonesia.

I.3 Rumusan Masalah

Dengan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah "Bagaimana membuat media *infotainment* yang dapat menghilangkan stres dengan tema mahluk mitos Irlandia?"

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka terdapat batasan masalah yaitu:

1. Pembatasan makhluk mitos bangsa Irlandia yang akan difokuskan berjumlah 8 karakter yaitu Changeling, Banshee, Dullahan, Leprechaun, Dagda, Nuada, Lugh dan Balor. Pembatasan ini didasari pada makhluk-makhluk yang sering diceritakan di Republik Irlandia.
2. Penelitian diawali pada bulan September 2014 hingga bulan Januari 2015. Penelitian dilanjutkan dengan perancangan tugas akhir yang dimulai dari bulan Maret 2017 hingga selesainya perancangan yang akan dibuat.

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi mengenai sosok makhluk mitos bangsa Irlandia, agar masyarakat bisa lebih mengenal tokoh makhluk mitos bangsa Irlandia sekaligus membantu mengurangi tingkat jenuh dan stres.

I.6 Manfaat Perancangan

Dengan hasil perancangan ini masyarakat di Indonesia diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan atau pun stres melalui media *infotainment* yang bertemakan mahluk mitos Irlandia. Media *infotainment* tersebut juga diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat Indonesia mengenai mahluk mitos Irlandia melalui visualisasi dan karakter yang disampaikan melalui media *infotainment*.