

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Etika yang baik dapat menghasilkan dampak positif di lingkungan kerja (Humas Universitas Ma Chung, 2024). Namun, pada saat ini, Generasi Z terkenal mempunyai reputasi bekerja yang tidak baik (CNBC Indonesia, 2025). Mereka dikenal sebagai generasi yang mudah menyerah, tidak mau menerima kritik, mempunyai kelemahan mentalitas, sulit bekerja sama, tidak mempunyai semangat kerja tinggi, mudah tersinggung, serta menggunakan *mental health* sebagai alasan *resign*, menyebabkan 74% dari 1300 manager beserta satu per enam HRD menolak mempekerjakan mereka (Somantri, 2024; Tambunan, 2025). Salah satu kasus nyata tentang generasi Z yang dipecat karena dianggap tidak mampu bekerja sama dibuktikan oleh Gebsy, nama samaran dari seorang narasumber yang diwawancarai oleh pihak CNBC Indonesia. Gebsy mengaku kehilangan motivasi bekerja karena merasa tidak puas dengan gaji yang diberikan (CNBC Indonesia, 2025). Perilaku Gebsy bertolak belakang dengan “Pencerahan Batin” yang mengajarkan semangat bekerja. Banyak faktor perusak nilai-nilai dasar yang menjadi pedoman kehidupan generasi Z, sehingga mereka harus diberikan pendidikan tentang akhlak demi mempertahankan moralitas (Times Indonesia, 2024). Salah satu pedoman yang mengajarkan tentang akhlak dan moralitas yang dapat menjadi solusi adalah “Pencerahan Batin”.

“Pencerahan Batin” merupakan buku yang ditulis oleh Bhiksu Dutavira Sthavira berisikan Dhamma tentang moral, termasuk bagaimana generasi Z harus menjaga etika dan tetap semangat dalam meraih kesuksesan. Dalam buku tersebut, Y.M. Maha Bhiksu Dutavira Sthavira bersabda, “Dalam kehidupan sehari-hari, bila kita tidak memperoleh pencerahan maka bagaikan orang buta berjalan di siang hari, ia tidak tahu harus bagaimana yang terbaik untuk bersikap” (h.2). Dengan demikian, Dhamma ‘Pencerahan Batin’ menjadi penting untuk diinformasikan. Hal tersebut dikarenakan pribadi yang baik

dibangun atas nilai moral dan etika (Vidya & Utami, 2024, h.11). Oleh karena itu, mendengarkan Dhamma, ajaran Buddha, penting untuk menciptakan kesadaran moral dengan landasan yang kuat agar terhindar dari persepsi yang keliru (Tim Buddha Wacana, 2023a). Tidak hanya itu, Yassin (2024) menyebutkan bahwa sesungguhnya Buddhisme bukan hanya sekedar agama, namun juga sebuah ilmu kebijaksanaan sebagai jalan hidup.

Masalahnya, buku “Pencerahan Batin” yang diterbitkan tahun 2009 hanya berisikan teks dan tidak terdapat versi digital, sehingga tidak diminati oleh Generasi Z. Berdasarkan survey PowerReviews (2024), 68% generasi Z lebih banyak mengandalkan konten berbasis visual interaktif dalam bentuk media digital untuk mendapatkan informasi karena mereka mempunyai rentang fokus 8 detik (Bagus, 2024; Chan & Lee, 2023, h.6). Jika umat Buddhis tidak mengikuti Dhamma sebagai pedoman hidup mereka, maka mereka berkemungkinan mengikuti arah yang keliru (Tim Buddha Wacana, 2023a).

Berdasarkan data yang dijabarkan, generasi Z membutuhkan media visual interaktif dan dapat diakses dengan mudah secara daring, salah satunya adalah komik digital. Komik digital dapat diakses dengan mudah, sehingga mengizinkan pembaca untuk mengaksesnya tanpa memandang waktu ataupun tempat tertentu (Mekalungi et al., 2025, h.1216). Interaktifitas juga turut menjadi suatu kewajiban untuk mempertahankan fokus dari Generasi Z (Bagus, 2024; Chan & Lee, 2023, h.6). Berdasarkan landasan tersebut, maka solusi yang ditawarkan adalah berupa komik digital interaktif. Dalam perancangan ini, komik digital dipublikasi dengan *website*. *Website* memanfaatkan *search engine* untuk mendeteksi isinya, konten *online* di internet dan lebih mudah diakses dibandingkan aplikasi (Bahtiar, 2017; School of Computing Telkom University, 2024). Dengan adanya komik digital interaktif “Pencerahan Batin”, generasi Z diharapkan bisa mendapatkan ajaran moral dan etika yang baik sebagai pedoman hidup. Dari 67 cerita, tiga buah cerita dipilih untuk dikembangkan karena ajaran moral berkaitan dengan dunia kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Generasi Z terkenal mempunyai reputasi bekerja yang tidak baik, sehingga mereka sering ditolak perekrut kerja.
2. Buku “Pencerahan Batin” yang diterbitkan tahun 2009 hanya berisikan teks dan tidak terdapat versi digital, sehingga tidak diminati oleh Generasi Z yang mengandalkan media digital serta konten berbasis visual interaktif.

Berdasarkan rangkuman yang telah disebutkan, pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan komik digital interaktif “Pencerahan Batin” oleh Bhiksu Dutavira Sthavira?

1.3 Batasan Masalah

Media informasi visual berupa komik digital yang bersifat interaktif ini dirancang dengan target audiens berupa generasi Z berusia 18-25 tahun, dari kalangan SES B, gemar membaca, serta berdomisili di Jakarta dan sekitarnya. Dengan adanya komik digital interaktif berbasis *website* yang dapat diakses melalui daring, hasil karya dapat dijangkau oleh target audiens dengan lebih mudah. Konten perancangan komik tersebut diangkat dari beberapa judul yang sesuai target isi ceramah *Dhamma* di buku “Pencerahan Batin” milik Biksu Dutavira Sthavira. Jumlah cerita diambil sebanyak tiga cerita.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan, penulis akan membuat perancangan komik digital ‘Pencerahan Batin’ oleh Bhiksu Dutavira Sthavira.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan suatu media menjadi lebih baik dengan adanya manfaat yang mendukung. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua penjabaran, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dalam perancangan ini

berfokus pada ilmu desain komunikasi visual yang terdapat dalam laporan. Sedangkan itu, manfaat praktis berfokus pada implementasi hasil rancangan karya. Dengan demikian, tugas akhir membawa kedua jenis manfaat.

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan menjadi wadah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi pembuatan visual dengan hasil akhir komik digital interaktif. Tidak hanya itu, laporan ini juga mengandung teori desain yang digunakan. Oleh karena itu, perancangan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau peneliti yang ingin merancang media informasi komik digital interaktif lainnya khususnya yang berhubungan dengan agama Buddha.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi sumber ajaran Buddha bagi seluruh pembaca komik digital ‘Pencerahan Batin’ berbasis *website* ini. Karya perancangan yang dapat diakses secara daring ini juga dapat memudahkan pembaca untuk mendapatkan ilmu mengenai moralitas sehari-hari berdasarkan ajaran Buddha. Dengan demikian, para pembaca diharapkan untuk selalu senantiasa menjaga perilaku dalam bermasyarakat setelah membaca “Pencerahan Batin”.