

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kasus bunuh diri semakin bertambah setiap tahun. Isu bunuh diri menjadi isu yang cukup serius baik pada tingkat global, regional maupun nasional. Data dari WHO pada publikasi kesehatan “**Suicide worldwide in 2019**” yang dikeluarkan tahun 2021 menunjukkan lebih dari 700 ribu orang meninggal karena bunuh diri setiap tahunnya. Kasus bunuh diri ini paling banyak ditemui pada usia 15-29 tahun. Ini merupakan penyebab kematian kedua terbanyak pada usia tersebut. Di Indonesia, rasio bunuh diri berada pada angka 2,4 per 100 ribu penduduk. (World Health Organization, 2021). Kasus bunuh diri ini tentunya berkaitan erat dengan masalah kesehatan jiwa dan gangguan mental. Menurut hasil survey kesehatan mental yang dilakukan oleh I-NAMHS (Indonesia National Adolescent *Mental health* Survey) menunjukkan bahwa 1 dari 3 remaja di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental (National Adolescent Mental Health, 2022).

Pandemi COVID juga memberikan dampak pada kesehatan mental masyarakat. Kondisi mental masyarakat yang memburuk disebabkan oleh faktor umur, pendidikan maupun status perkawinan (Amalia & Anggraeni, 2022; Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh (Purnawati et al., 2022) menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 berdampak luas pada kesehatan mental kelompok usia muda (anak-anak, remaja, dewasa muda dan dewasa) Kondisi mental yang buruk secara terus menerus pada kelompok remaja dikhawatirkan dapat menyebabkan seseorang mengalami gangguan mental serius. Gangguan mental yang muncul pada pandemic COVID-19 pun beragam, seperti anxiety, depresi, *stress*, PTSD, insomnia dan lain lain (Ahmed et al., 2021; Fauzaania et al., 2022; Liu et al., 2021; Nie et al., 2022).

Provinsi Jawa Barat merupakan wilayah yang memiliki jumlah penduduk terbanyak se-Indonesia. Bandung sebagai Ibu Kota Jawa Barat memiliki jumlah

penduduknya mencapai 2,53 juta jiwa (Kusnandar, 2022) yang mana dapat dikatakan Bandung merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia. Mengutip dari Halodoc yang ditulis oleh (Fadli, 2019) menyebutkan bahwa kehidupan di Kota besar dapat meningkatkan resiko gangguan mental hingga 40% lebih tinggi dibandingkan dengan penduduk yang tinggal di pedesaan. Menurut artikel tersebut pula disebutkan gangguan mental yang biasanya dialami penduduk Kota besar yaitu PTSD, manajemen kemarahan, gangguan kecemasan, hingga skizofrenia dan paranoia. Ini dibuktikan dengan jumlah kunjungan pasien gangguan jiwa di seluruh faskes (Fasilitas Kesehatan) yang ada. Bandung pada tahun 2021 yang mencapai kurang lebih 37 ribu orang (Dinas Kesehatan, 2022). Selain itu, Bandung menjadi wilayah dengan kasus kekerasan paling banyak di provinsi Jawa Barat dengan jumlah sebanyak 455 korban sepanjang tahun 2020 – 2021. Hal tersebut merupakan penyebab dari banyaknya penderita gangguan mental di Bandung dan sekitarnya. Seperti pada penelitian yang dilakukan di SMAN 4 Cimahi menunjukkan bahwa 54,3 % siswa pada sekolah tersebut mengalami gangguan mental kecemasan (Wahyuni et al., 2024).

Kelompok usia remaja merupakan usia yang paling rentan mengalami gangguan mental. Usia dengan rentang 16 – 24 tahun ini merupakan transisi seseorang menuju dewasa yang mana dalam rentang waktu tersebut tentunya banyak terjadi perubahan fisik, psikis, maupun emosional (Kaligis et al., 2021). Selain itu, banyak terjadi perilaku kekerasan seksual dan bullying. Fenomena terjadinya kasus kekerasan seksual dan bullying ini kerap terjadi pada institusi pendidikan. (Iman, 2024) menunjukkan data kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan UPI sepanjang tahun 2020 – 2022 dengan jumlah sebanyak 135 kasus yang mana dari jumlah tersebut diyakini masih banyak korban yang belum melaporkan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Pragholapati et al., 2020) menemukan fakta bahwa pada SMK X di Bandung 88% siswa di sekolah tersebut merupakan korban bullying. Pengalaman bullying dan kekerasan seksual dapat berdampak serius pada kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan dan PTSD (Nadhira & Rofi'ah, 2023; Wulandari & Saefudin, 2024). Hasil survey yang dikemukakan oleh psikiater RS Hasan Sadikin Bandung dr. Teddy Hidayat Sp.KJ.

Agnia Rini Sadewi, 2024

Perancangan Media Informasi “Gangguan Mental PTSD” Berbasis Motion Graphic Pada Remaja

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan bahwa 30,5 persen mahasiswa di Bandung mengalami depresi, 20% berpikir serius untuk bunuh diri, dan 6% telah melakukan percobaan bunuh diri seperti melompat, menabrakkan diri, *cutting*, membenturkan badan dan lain lain. Penelitian menunjukkan bahwa 75,7 % remaja di desa Cihanjuang mengalami gangguan mental PTSD (Kartikasari et al., 2024).

Banyaknya kasus bunuh diri maupun gangguan mental yang terjadi di masyarakat masih sangat sedikit penderita yang mencari bantuan profesional untuk mengatasi masalah kesehatan mental yang terjadi pada mereka. Dalam 1 tahun terakhir, hanya 2,6% remaja Indonesia yang memiliki masalah mental menggunakan fasilitas kesehatan mental atau konseling (National Adolescent Mental Health, 2022). Alasan terjadinya fenomena ini adalah karena kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental (R. S. Putri, 2022). Stigma negatif yang ditujukan pada penderita kesehatan mental ini biasanya dikaitkan dengan tingkat keimanan seseorang. Maka dari itu, perlu dilakukan sosialisasi ataupun informasi kepada masyarakat terkait kesehatan mental ataupun gangguan mental agar dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental dan menghilangkan dan mengurangi stigma negatif yang ada di masyarakat tentang gangguan mental.

Sosialisasi ataupun informasi kepada masyarakat terkait kesehatan mental ini dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk media nya pun dapat berupa tulisan, gambar, *audio* maupun video. Media yang dinilai efektif untuk menyampaikan informasi ataupun menginformasi masyarakat tentang kesehatan mental adalah media video.

Pemanfaatan media melalui video yang menarik dapat mempermudah proses penerimaan informasi dan tidak membosankan (M. P. Sari et al., 2019). Bentuk video pun bermacam macam, yaitu film, animasi 3D, animasi 2D, hingga *motion graphic*. Video berbentuk *motion graphic* dapat menarik perhatian audiens karna lebih cocok dan lebih mudah diterima di kalangan muda / remaja. Selain itu, media ini dapat dijangkau dengan mudah menggunakan media yang sudah umum digunakan saat ini.

Informasi terkait gangguan mental menggunakan media video saat ini sudah banyak dilakukan. Namun, masih ada beberapa gangguan mental yang belum banyak dibahas atau diinformasikan. Salah satunya adalah gangguan mental PTSD. Gangguan mental ini cukup banyak dialami oleh masyarakat. Gangguan mental PTSD ini dapat dijumpai pada 5 sampai 10% populasi dunia dimana prevalensi peristiwa traumatis dalam hidup setiap individu dilaporkan sebanyak 61%-80%, termasuk kematian keluarga atau sakit yang mengancam nyawa (Supriyanto, 2021). Adanya pandemic COVID-19 juga menambah kasus PTSD yang telah ada sebelumnya dimana terdapat studi yang mendapatkan hasil bahwa dari total 381 responden penyintas COVID-19 ada 30,2% yang mengalami gejala PTSD (Kariisa et al., 2021). Hal yang sama juga terjadi di Indonesia, hasil survey yang dilakukan oleh PSDKJI (Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia) menunjukkan bahwa dari jumlah responden sebanyak 2.364 orang 77 % responden mengalami trauma psikologis dan responden terbanyak berasal dari Provinsi Jawa Barat yaitu sebanyak 24% (Mutia, 2021).

Penelitian terkait pemanfaatan media *motion graphic* sebagai media informasi atau informasi telah banyak dilakukan sebelumnya. Diantaranya adalah Perancangan Video *Motion graphic* sebagai Media Informasi Tentang *Cyber crime* (Bangun, 2019), dimana penelitian ini bertujuan untuk mensosialisasikan kepada mahasiswa mengenai Tindakan *Cyber crime* dan dampaknya. Penelitian lain tentang perancangan media informasi berbasis *motion graphic* adalah Perancangan Video Informasi Animasi 2 Dimensi Berbasis *Motion graphic* Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja (I. P. Sari, 2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video animasi *motion graphic* merupakan media komunikasi *visual* yang dapat memberikan pengemasan informasi yang menarik. *Motion graphic* juga memperjelas informasi yang ingin disampaikan.

Informasi atau Sosialisasi kesehatan mental menggunakan media pernah dilakukan oleh (Muli, 2022) dimana penelitian ini membuat beberapa media untuk melakukan kampanye sosial tentang *mental health*. Hasil penelitian ini memiliki beberapa produk multimedia yang media utamanya berupa *motion comic* / komik

bergerak dan media pendukung berupa poster, akun youtube dan lainnya. Penelitian ini juga merupakan solusi tentang permasalahan mental yang berinovasi dengan perkembangan teknologi dan zaman saat ini.

Berdasarkan *literature review* dan data yang telah ditemukan oleh peneliti, ternyata masih belum ada yang membuat media *Motion graphic* yang membahas gangguan mental PTSD terutama dengan sampel remaja. Perancangan media informasi *motion graphic* tentang gangguan mental PTSD akan menjadi solusi dari permasalahan yang ada pada rumusan masalah. Mempertimbangkan berbagai aspek yang telah dijabarkan, maka peneliti ingin menghasilkan sebuah produk multimedia berupa video *motion graphic* untuk kebutuhan informasi / informasi tentang kesehatan mental PTSD yang nantinya ditargetkan di kalangan remaja Bandung agar kedepannya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang gangguan mental dan mengurangi stigma negatif pada penderita gangguan mental, khususnya gangguan mental PTSD dengan melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA INFORMASI “GANGGUAN MENTAL PTSD” BERBASIS *MOTION GRAPHIC* PADA REMAJA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang media informasi tentang gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* pada kalangan remaja Bandung yang layak?
2. Bagaimana respon audiens (Remaja Bandung) mengenai Video Informasi Tentang Gangguan Mental PTSD berbasis *Motion graphic*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang media informasi tentang gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* di kalangan remaja Bandung yang layak.
2. Mengetahui respon audiens (remaja Bandung) mengenai video informasi tentang gangguan mental PTSD berbasis *motion graphic* yang telah dibuat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Spesifiknya, manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua aspek :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi berharga dalam pengembangan ilmu *motion graphic*, terutama dalam konteks penggunaannya sebagai alat informasi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian lanjutan yang terkait dengan perancangan media informasi berbasis video *motion graphic*.
3. Harapannya, penelitian ini akan memberikan pemahaman dan pengetahuan baru kepada pembaca, terutama mereka yang terkait dengan isu-isu yang diteliti dalam karya ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Perancangan media informasi gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi penulis, hasil dari penelitian ini akan menjadi wadah untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama studi di Program Studi Pendidikan Multimedia, serta menjadi sumber referensi untuk penelitian mendatang.
2. Bagi masyarakat, perancangan media informasi tentang gangguan mental PTSD menggunakan video *motion graphic* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai kondisi tersebut, memungkinkan masyarakat untuk belajar secara mandiri, tanpa batasan ruang dan waktu.
3. Bagi lembaga atau pemerintahan, penelitian ini memiliki potensi untuk menjadi alternatif dalam penggunaan media informasi guna meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental. Dampaknya dapat

berpengaruh terhadap kemajuan suatu wilayah atau negara dalam hal kesadaran akan pentingnya kesehatan mental.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi pengenalan gangguan mental PTSD berbasis video *motion graphic* untuk remaja Bandung. Batasan berikut dibuat untuk menentukan ruang lingkup penelitian:

1. Peserta: Penelitian melibatkan remaja pada rentang umur 16 – 26 tahun.
2. Lokasi Geografis: Penelitian akan dilakukan di Bandung
3. Metodologi: Penelitian akan menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai Teknik pengumpulan data.
4. Tema: Penelitian akan mengeksplorasi tema berikut yang terkait dengan pengenalan materi gangguan mental PTSD yang meliputi tentang: gambaran kasar penderita PTSD, pengertian PTSD, penyebab PTSD, gejala PTSD, Pencegahan PTSD dan tindak lanjut pada penderita PTSD.

1.6 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari skripsi ini mengikuti Sistematika Penulisan yang berlaku di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia dan terdiri dari lima bab yang saling terkait. Tiap bab memiliki tujuan dan fokus yang berbeda, membentuk kerangka yang komprehensif untuk penulisan skripsi dengan urutan yang logis dan terkait erat antara satu bab dengan bab lainnya. Segmentasi dari setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Bab I - Pendahuluan: Menyajikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi dari penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II - Kajian Pustaka: Memperlihatkan perkembangan terbaru dalam bidang ilmu atau state of art dari teori yang menjadi fokus penelitian. Isinya mencakup konsep, teori, hukum, model, dan rumus utama beserta penerapannya sebagai landasan ilmiah yang mendukung penelitian. Kajian Pustaka juga memaparkan penelitian sebelumnya yang relevan, termasuk

prosedur, subjek, temuan, dan posisi teoritis yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

3. Bab III - Metode Penelitian: Berisi uraian mengenai metode yang diterapkan dalam penelitian. Bab ini bersifat prosedural dan memberikan panduan kepada pembaca mengenai langkah-langkah penelitian, desain penelitian, instrumen, prosedur, dan teknik analisis data yang digunakan.
4. Bab IV - Temuan dan Pembahasan: Memaparkan hasil temuan penelitian sesuai dengan perumusan masalah, serta membahas temuan tersebut untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
5. Bab V - Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Menginterpretasikan hasil analisis dari penelitian dan mengusulkan hal-hal penting yang dapat dieksplorasi dari hasil penelitian.