

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena gangguan mental telah menjadi suatu hal yang sangat erat dengan masyarakat di Indonesia, kerap kali kita menemukan berbagai macam kasus gangguan mental tersebar luas dalam pemberitaan media social. Fenomena ini juga semakin terlihat saat Indonesia mengalami era pandemi Covid-19 yang tanpa disadari telah memaksa masyarakat untuk mengubah pola kehidupan mereka dalam aspek ekonomi, social maupun budaya. Terlihat dalam data survey yang telah dilakukan oleh Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) pada situs databoks.katadata.co.id pada tahun 2021, dimana dalam 1522 responden masih banyak yang mengalami beberapa masalah psikologis yakni Depresi (67%), Cemas (68%), dan trauma psikologis (77%).

Depresi merupakan salah satu masalah psikologis berbahaya yang sering dialami oleh masyarakat Indonesia, khususnya para remaja yang sedang dalam fase pembentukan jati diri. Masa remaja merupakan proses transisi menuju pendewasaan sehingga cukup rentan dalam segi emosional bahkan memiliki tingkat *distress* yang lebih besar daripada orang dewasa (Pertiwi, dkk, 2021). Sehingga tak menutup kemungkinan mereka lebih mudah untuk mengalami depresi, Bahkan berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, menyatakan bahwa fase remaja pada rentang umur 15-24 tahun merupakan awal gangguan depresi mulai muncul dengan prevelensi menyentuh 6,2% dan terus meningkat seiring bertambahnya usia (InfoDATIN, 2019). Selain itu, WHO (World Health Organization) juga mengemukakan bahwa penderita depresi diprediksi menjadi beban terbesar nomor dua di tahun 2020 dan nomor satu di tahun 2030 (Salsabila & Siswanto, 2020).

Peningkatan fenomena depresi pada remaja yang cukup pesat merupakan hal yang sangat mungkin terjadi, mengingat depresi merupakan gangguan psikologi yang bisa dipicu dimanapun dan oleh faktor apapun. disebutkan oleh Saputri & Artika (2020), bahwa depresi bisa terjadi diantaranya karena faktor lingkungan

keluarga seperti pola asuh orang tua yang kurang baik, faktor lingkungan sekolah seperti memiliki hubungan yang buruk dengan guru dan teman, ataupun karena tekanan yang dialami setiap hari seperti perundungan, ataupun karena masalah ekonomi keluarga. Depresi juga menjadi sebab utama kasus bunuh diri, hal ini disebutkan oleh Dirgayunita (2016) dimana sekitar 40% penderita depresi memiliki niat melakukan bunuh diri dan sekitar lebih kurang 15% yang berhasil melakukannya, hal tersebut juga diperkuat oleh data yang menyebutkan bahwa penderita depresi berat akan cenderung melukai diri sendiri bahkan hingga bunuh diri, terhitung 80 sampai 90% kasus bunuh diri di Indonesia disebabkan depresi dan kecemasan (Rachmawati, 2020).

Kurangnya kesadaran masyarakat di Indonesia pada gangguan mental membuat mereka kerap kali membiarkan atau salah penanganan dalam menghadapi depresi. Terhitung hanya sekitar 9 % masyarakat Indonesia penderita gangguan jiwa yang bisa tertangani dan 91% sisanya tidak tertangani (Rachmawati, 2020). Hal ini sangat berpengaruh dalam peningkatan depresi dikarenakan sebagian besar pengidap depresi, tidak menyadari bahwa dirinya mengalami salah satu gangguan mental, hal ini diutarakan oleh Pradana (dalam Sulistyorini, dkk, 2017) dimana depresi disebut sebagai gangguan yang tak terlihat. Sehingga membuat sang penderita maupun orang disekelilingnya sulit untuk mendeteksi adanya gangguan depresi.

Penanganan yang baik juga menarik menjadi salah satu upaya dalam menurunkan fenomena depresi di Indonesia khususnya para remaja yang ada pada usia rentan. Salah satunya adalah dengan memberikan edukasi serta pemahaman mendalam pada masyarakat, khususnya usia remaja agar meningkatkan kepekaan serta kewaspadaan mereka terhadap gangguan depresi sehingga penderita depresi bisa ditangani dengan baik. Diantara media edukasi yang efektif adalah dengan menggunakan animasi. Animasi kerap kali digunakan dalam berbagai macam kebutuhan seperti dalam penyampaian informasi dan edukasi, diantaranya adalah sebagai Video Explainer, yaitu sebuah animasi yang dirancang untuk memudahkan penonton dalam memahami pesan yang ingin disampaikan, umumnya video

explainer menggunakan animasi dan grafis guna memberi penjelasan yang dapat dipahami (Julia, dkk, 2021).

Animasi explainer menurut Widyanto, H & Martadi (2020) lebih mengedepankan konten dibandingkan dengan eksekusinya. Sehingga, akan sangat cocok menggunakan animasi explainer sebagai media edukasi karena berfokus dalam menyampaikan informasi. Selain itu, dalam animasi explainer penggunaan konsep *flat design* lebih sering digunakan sebagai gaya animasi dibandingkan yang lain, dikarenakan lebih simple dan bersih sehingga akan cukup mudah dalam penyampaian edukasi. Sebagaimana Rismayani, dkk (2019) menyatakan bahwa “*flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang lebih menekankan pada kegunaan dengan desain yang bersih”.

Animasi explainer bentuk *flat design* seringkali disebut dengan Motion Graphic yakni sebuah media visual yang menggabungkan antara desain grafis dan film dengan berbagai macam elemen seperti ilustrasi, fotografi, video, objek 2d, objek 3d, music, animasi, dan tipografi (Motion by Design, 2010). Dalam beberapa penelitian motion graphic terbukti efektif dalam memberikan edukasi, seperti pada penelitian Ilham, dkk (2021) menyatakan “Penggunaan motion graphic sebagai media edukasi menjadi bahan edukasi yang tepat karena lebih mudah dipahami dan efektif” serta penelitian Azmi, F & Setyadi, D (2018) dengan kesimpulan bahwa penyampaian informasi dalam bentuk motion graphic cukup informatif.

Animasi Explainer juga cukup fleksibel dan menarik untuk dijadikan sebagai media edukasi pada remaja, dikarenakan output yang dihasilkan berupa video sebagaimana Fadhli (dalam Batubara & Ariani, 2016) menjelaskan bahwa dari berbagai hasil penelitian bahwa orang lebih cenderung tertarik menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam. Disamping itu, video juga memiliki kemudahan untuk bisa diakses di beberapa platform social media melalui jaringan internet, hal ini memungkinkan jangkauan media yang lebih mudah sampai kepada kaum remaja, sebagaimana hasil survey statisca (2020) yang menyatakan bahwa salah satu pengguna social media aktif ada pada rentang umur 18-24 tahun. Dalam platform youtube banyak pengguna yang memanfaatkan Animasi explainer berbentuk animasi sebagai media edukasi, diantaranya channel

Fardan Barkah Albari, 2022

RANCANG BANGUN ANIMASI EXPLAINER “DETEKSI DINI DEPRESI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA

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

“*neuron*” yang membahas mengenai Kesehatan dengan jumlah penayangan mencapai 40 juta kali ataupun channel “*kok bisa?*” yang membahas seputar pengetahuan umum dengan jumlah penayangan 600 juta kali, hal ini memperkuat bahwa motion graphic sendiri masih cukup disukai dan digemari sebagai media edukasi pada masyarakat.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Magono, dkk pada tahun 2020 dengan judul “*Perancangan animasi untuk meningkatkan pemahaman depresi dalam relasi social bagi remaja*”. Dimana dalam penelitian-nya menggunakan media animasi infografis dalam menyampaikan informasi tentang depresi. penelitian dibuat berdasarkan metode analisis data deskriptif kualitatif melalui pendekatan 5W + 1H, dengan responden merupakan remaja 12 – 15 tahun di Kota Kediri. Pada penelitian tersebut didapat hasil kesimpulan bahwa melalui pemutaran film animasi, mereka dapat mengerti terkait materi yang disampaikan. Maka untuk itu, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan subjek serta metode yang berbeda dengan penelitian sejenis sebelumnya guna menghasilkan penelitian yang cakupannya baru dan berbeda.

Berdasarkan latar belakang, peneliti bermaksud merancang sebuah animasi explainer sebagai media edukasi terkait depresi pada remaja berumur 15-24 tahun di Kota Bandung, Materi depresi dipilih berdasarkan riset yang telah diuraikan bahwa depresi termasuk masalah psikologis yang banyak dialami pada tahun 2021 hingga mencapai persentase 67% dari 1552 responden, lalu diambilnya remaja dengan rentang umur 15-24 tahun dalam penelitian sesuai dengan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) yang menyebutkan bahwa fase tersebut merupakan fase awal munculnya gejala depresi hingga prevalensi yang dicapai menyentuh 6,2%.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses merancang dan membangun Media Animasi Explainer yang dapat memberikan edukasi terkait depresi pada Remaja dengan rentang umur 15-24 tahun di Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil uji Media Animasi Explainer dalam memberikan edukasi tentang depresi pada Remaja dengan rentang umur 15-24 tahun di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses rancang bangun Media Animasi yang memberikan edukasi tentang depresi pada Remaja dengan rentang umur 15-24 tahun di Kota Bandung.
2. Mengetahui hasil uji Media Animasi dalam memberikan edukasi terkait depresi pada Remaja dengan rentang umur 15-24 tahun di Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dengan harapan diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana penambah pengetahuan juga sebagai bukti peneliti telah menyumbangkan sarana media edukasi depresi dalam bentuk animasi explainer untuk remaja.

2. Bagi Remaja

Diharapkan dapat menambah wawasan serta informasi terkait masalah depresi serta mampu memberi edukasi untuk lebih memperhatikan Kesehatan mental.

3. Bagi Lembaga

Menjadi sumber referensi dalam memberikan edukasi tentang permasalahan Gangguan mental seperti depresi dengan memanfaatkan keunggulan media animasi explainer dalam penyampaiannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Bagian Bab I Menjelaskan pendahuluan yang meliputi lima bagian yang akan dibahas yaitu (1.) latar belakang masalah, (2.) identifikasi masalah, (3.) rumusan masalah, (4.) tujuan penelitian, (5.) manfaat penelitian.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Bagian bab II meliputi pengertian, konsep-konsep, teori-teori dari berbagai sumber seperti buku, artikel ilmiah, pendapat para ahli terdahulu, yang menjelaskan tentang bidang keilmuan yang akan diteliti.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bagian bab III menjelaskan penggunaan metode yang dilakukan dalam penelitian yakni dengan metode penelitian (*Design and Development*) D&D, Pengumpulan data melalui angket dan uji kelayakan oleh para ahli, menentukan instrumen penelitian, teknik analisis data sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan.

4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bagian bab IV menjelaskan mengenai Bagian ini berisi mengenai proses perancangan media yang dikaitkan dengan tinjauan pustaka dan menjawab rumusan masalah.

5. Bab V: Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian bab V menjelaskan mengenai uraian kesimpulan dari hasil temuan penelitian dan rekomendasi berupa masukan dan saran untuk pihak-pihak yang terkait.