

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut *World Health Organization*, kesehatan didefinisikan sebagai keadaan sejahtera fisik, mental dan sosial yang terpadu dan bukan hanya bebas dari penyakit atau kelemahan. Jika komponen-komponen tersebut selaras maka seseorang dapat dikatakan sehat. Namun jika salah satu komponen tersebut rusak maka bisa dikatakan tidak sehat. Tidak hanya sakit fisik, sakit mental juga bisa sakit atau terganggu. Dalam lingkungan masyarakat saat ini masih sangat tabu akan pentingnya kesehatan mental bagi mahasiswa karena masyarakat masih menganggap bahwa orang yang mengalami gangguan kesehatan mental sudah pasti gila. Kurangnya kepedulian dari lingkungan sekitar inilah yang membuat para penderita gangguan kesehatan mental menjadi takut untuk bercerita dan bahkan bisa membuat gangguan yang dialami semakin parah.

Kesehatan mental mahasiswa menjadi semakin penting saat ini, terutama karena tekanan yang dihadapi mahasiswa dalam kehidupan perkuliahan dan sosial. Mahasiswa sering menghadapi tekanan akademik, seperti harus menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, mendapatkan nilai yang tinggi, dan menghadapi ujian. Tekanan ini dapat menyebabkan kecemasan dan stres (Aloysius & Salvia, 2021). Stigma tentang masalah kesehatan mental dapat menghalangi mahasiswa untuk mendapatkan bantuan atau membicarakan masalah mereka, yang dapat memperburuk kondisi kesehatan mental mereka (Kesyha, Tarigan, Wayoi, & Novita, 2024). Menyediakan layanan konseling, dukungan sosial, dan program kesehatan mental di kampus adalah sarana penting untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang kesehatan mental. Gangguan kesehatan mental yang kerap dijumpai pada mahasiswa adalah *Borderline Personality Disorder* atau gangguan kepribadian ambang. BPD sendiri belum diketahui dengan pasti penyebabnya. Gejala mulanya ditandai dengan perubahan mood yang tidak stabil dalam waktu yang singkat membuat penderita kadang merasa kosong dan hampa, lalu merasa buruk dan tidak pantas untuk hidup sehingga membuat penderita membenci diri sendiri dan tak jarang banyak melakukan *self harm*, dan yang paling sering dialami oleh mahasiswa saat ini adalah masalah dalam pertemanan penderita dapat menjalin hubungan yang instens dan tidak stabil.

Dari hasil wawancara dengan pihak Direktorat Kemahasiswaan Telkom Univeristy, perlu adanya sebuah aplikasi/media informasi interaktif mengenai Kesehatan Mental terutama di kalangan mahasiswa karna kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang

kesehatan mental di kalangan mahasiswa. Kurangnya edukasi mengenai gejala, risiko, dan cara mengatasi masalah kesehatan mental membuat mahasiswa cenderung mengabaikan atau menahan diri untuk mencari bantuan. Diperlukan upaya lebih lanjut untuk menciptakan lingkungan di kampus yang mendukung pembicaraan terbuka tentang kesehatan mental.

Penelitian ini akan menjadi landasan bagi perancangan aplikasi *mobile* untuk menyampaikan pesan pentingnya kesehatan mental dan bagaimana cara menstabilkan Kesehatan mental di setiap harinya. Oleh karena itu, pesan mengenai kesehatan mental ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan dapat menarik perhatian target audiens khususnya pada Mahasiswa sehingga pesan betapa pentingnya kesehatan mental tersebut dapat dipahami dan diaplikasikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera, dapat diidentifikasi masalahnya yaitu:

1. Mahasiswa rentan mengalami stress dan gangguan mental.
2. Kurangnya media informasi untuk menyampaikan kesehatan mental.
3. Kurangnya informasi mengenai tenaga Kesehatan mental terdekat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana merancang *Prototype Mobile Apps* kesehatan mental untuk mahasiswa Telkom University yang memberikan banyak informasi penting mengenai Kesehatan mental.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, permasalahan akan dibatasi pada aspek di bawah ini:

1. Pembuatan perancangan *prototype* mengenai kesehatan mental terkait mengendalikan Kesehatan mental dan memberikan informasi Kesehatan mental untuk mahasiswa Telkom University
2. Target audiens dari Perancangan *Prototype Mobile Apps* mengenai kesehatan mental ini yaitu dituju untuk mahasiswa Telkom University
3. Penelitian dimulai dari bulan November 2023. Disusul dengan perancangan *Prototype Mobile Apps* mengenai kesehatan mental pada bulan Januari 2024.
4. Penelitian dan analisis dilaksanakan secara online maupun offline. Menggunakan beberapa metode penelitian seperti pengisian kuesioner dan wawancara.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan perancangan ini yaitu merancang *Prototype Mobile Apps* mengenai kesehatan mental untuk menghasilkan *prototype* aplikasi *mobile* yang dapat digunakan sebagai media

informasi mengenai Kesehatan mental dan jurnalizing kondisi mental setiap harinya dan informasi mengenai tenaga Kesehatan seperti psikolog atau psikiater terdekat.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *mix method* yaitu menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian kualitatif dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka (Moleong, 2005:4), dengan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner, untuk mendapatkan data validasi tentang urgensi dirancangnya aplikasi ini.

1.7 Metode Pengumpulan Data

A. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018: 467) jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana wawancara semiterstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas dibandingkan wawancara terstruktur namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat.

B. Kuisisioner

Metode Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada metode penelitian tanpa perlu mendatangkan atau memerlukan kedatangan langsung dari sumber data tersebut. (Dewa Ketut Sukardi dalam Supriadi, 2020). Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media *google forms* dan kemudian disebarakan melalui akun media sosial seperti, Whatsapp dan Instagram kepada target audiens dari objek penelitian Kesehatan Mental pada mahasiswa.

C. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017:291) mengungkapkan bahwa “studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi social yang diteliti”. Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan teori dan data yang bersumber dari berbagai buku, jurnal, dan Website untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta dapat menunjang analisis objek penelitian.

1.8 Metode Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengaitkan suatu masalah dengan pemahaman yang ada melalui data-data yang dikumpulkan (Soewardikoen, 2019:81). Metode analisis yang akan digunakan adalah:

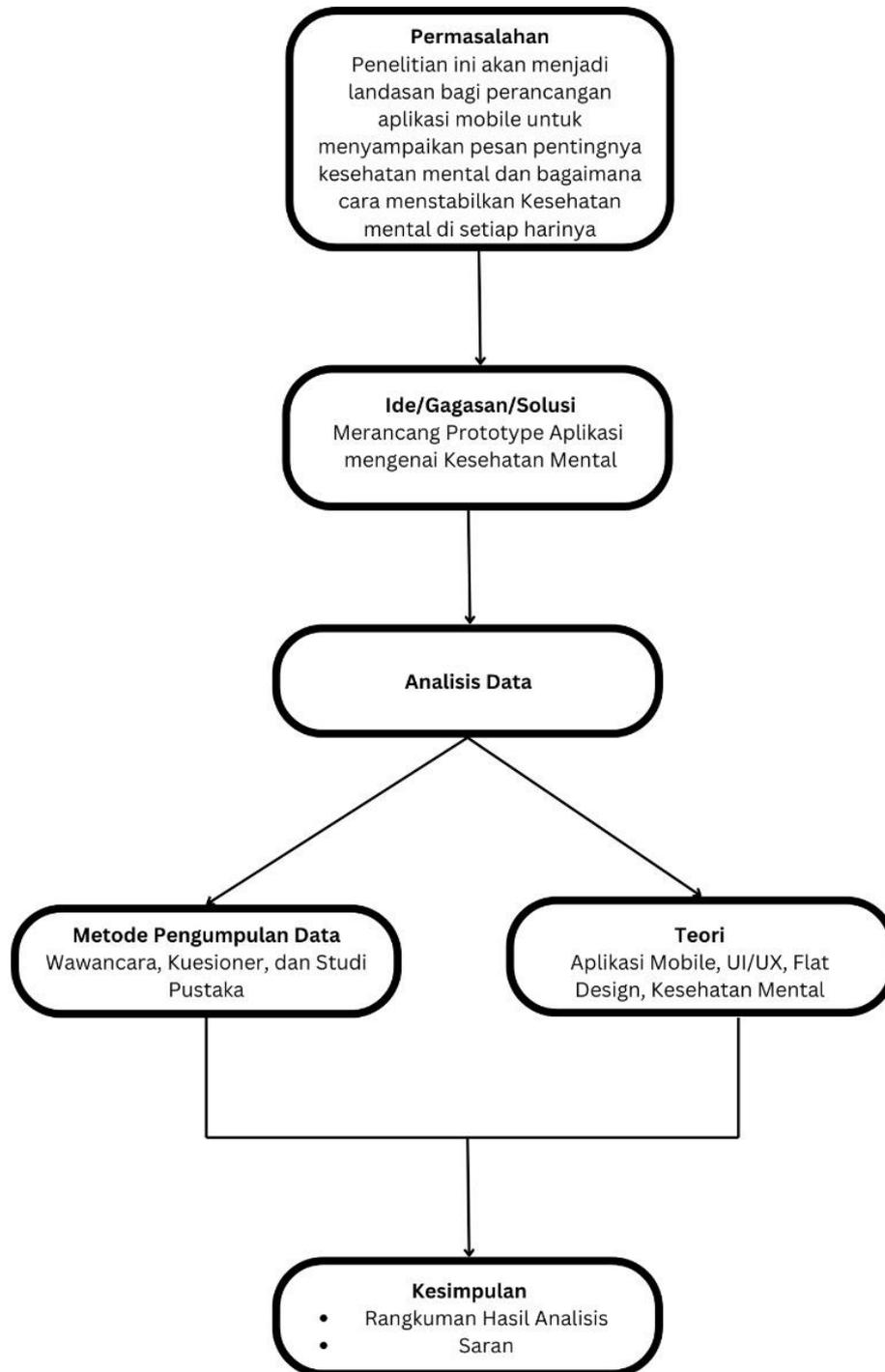
a. Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman (Feldman dalam Aland & Darby, 1992) berpendapat bahwa analisis visual tersebut dapat dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu Deskripsi, Analisis, Interpretasi, dan Penilaian. Pada metode ini analisis visual akan dilakukan terhadap aplikasi-aplikasi yang serupa dan menganalisis visual ilustrasi yang digunakan.

b. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen, (Soewardikoen, 2019:104) matriks adalah perbandingan suatu informasi maupun konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut. Metode analisis matriks perbandingan ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa aplikasi self love mulai dari *user* interface, layout, ilustrasi, dan lain-lain yang akan menjadi standar pembuatan aplikasi *mobile* yang baik.

1.9 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)

1.10 Pembabakan

Hasil penelitian ini akan disusun berdasarkan pembabakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I ini memaparkan secara jelas mengenai latar belakang mengenai penelitian Perancangan Perancangan Fitur Pelayanan Konseling dalam Aplikasi MyTelU untuk Mahasiswa Telkom University dan dilanjutkan dengan menguraikan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, analisis data, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II LANDASAN TEORI ini berisi tentang penjabaran teori-teori menurut para ahli mengenai penelitian tentang Perancangan Fitur Pelayanan Konseling dalam Aplikasi MyTelU untuk Mahasiswa Telkom University. Selain itu pada bab II ini juga memaparkan *Mobile Apps*, Kesehatan Mental, Prinsip desain pada aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III Metode Penelitian ini menguraikan hasil dari metode dan Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data, mengolah sumber dan menganalisis penelitian. Metode yang digunakan yaitu metode Wawancara, kuesioner, Studi Pustaka. Metode wawancara dilakukan Bersama narasumber.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab IV akan berisi dengan konsep beserta hasil perancangan yang dibuat setelah mendapatkan data beserta analisis yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab V ini menjelaskan kesimpulan terhadap permasalahan penelitian secara keseluruhan. Selain itu, juga terdapat beberapa saran dari hasil penelitian ini.