

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan hal yang penting yang sepatutnya masyarakat tidak menganggapnya hal sepele. Menurut *World Health Organisation* (WHO), menjaga kesehatan mental merupakan hak mendasar manusia untuk memperoleh kesejahteraan dalam kehidupan. Saat ini masalah kesehatan mental yang paling tinggi salah satunya adalah depresi. Dimana menurut WHO pada tahun, saat ini sebanyak 5% depresi di seluruh dunia, dengan. Saat ini Indonesia memiliki 3,7% persentase masyarakat mengidap depresi, membuat depresi tingkat ketiga dalam masalah kesehatan mental Indonesia menurut GoodStats. Sedangkan yang pertama adalah kecemasan. Kecemasan adalah perasaan normal yang hampir dirasakan oleh semua orang. Namun, ketika kecemasan tersebut mengganggu kehidupan sehari-hari, itu bisa menjadi gangguan kecemasan. Terdapat beberapa jenis gangguan kecemasan yang dapat diidentifikasi berdasarkan beberapa tanda, yaitu gangguan kecemasan umum, serangan panik, kecemasan sosial, serta kecemasan obsesif-kompulsif (Faozi et al, 2023).

Obsessive-Compulsive Disorder atau OCD merupakan masalah kesehatan mental yang sering disalah artikan dengan perfeksionis. OCD dibagi menjadi dua, yaitu obsesi dan kompulsif. Obsesi sendiri adalah sebuah pikiran atau dorongan dari sebuah gambaran mental yang berulang-ulang yang membuat pemikirnya cemas. Sementara dengan kompulsif sendiri adalah sebuah perilaku yang berulang-ulang. Sehingga jika digabung, OCD adalah sebuah perilaku yang berulang-ulang akibat sebuah pikiran atau dorongan yang membuat pengidapnya cemas jika tidak segera dilakukan (National Institute of Mental Health, 2023). Hanya saja, OCD seringkali dianggap sama dengan perfeksionis.

Perfeksionis sendiri merupakan sebuah kebiasaan yang membuat pelakunya ingin semua serba sempurna. Dari tata letak barang, sebuah

pekerjaan, maupun nilai (Hewitt & Flett 1991). Perfeksionis sendiri muncul karena pola asuh atau keinginan dari pelaku. Sementara OCD muncul karena genetika atau trauma masa kecil. Untuk mengurangi salah pengertian antara OCD dan perfeksionis, dibutuhkannya media untuk memberitahu masyarakat.

Media yang dipilih dalam perancangan ini adalah game. Game sangat disukai masyarakat, terutama kalangan muda, karena berfungsi sebagai media hiburan, banyak pihak yang menggunakannya sebagai media edukasi karena lebih mudah diterima oleh anak-anak (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022). Game sangat cocok untuk mendukung program pendidikan atau aktivis yang menumbuhkan empati sebagai metode atau tujuan utama. Hal ini karena game memungkinkan pemain untuk menghayati peran dan perspektif orang atau kelompok lain dengan cara yang unik dan mendalam (Belman & Flanagan, 2010). Alasan lainnya memilih game karena Indonesia penyumbang pemain video game dengan jumlah lebih dari 185 juta di Asia Tenggara menurut data statista. Dengan umur 16 hingga 24 mendominasi 27% di dunia video game. Selain itu, belum ada video game Indonesia yang mengangkat mengenai OCD.

Dalam proses perancangan game, dokumen *Game Design Document* (GDD) diperlukan sebagai acuan utama yang mendeskripsikan secara menyeluruh elemen-elemen inti dalam pengembangan permainan. GDD merupakan alat perancangan dasar yang menguraikan isi sebuah game, seperti konsep, mekanisme, narasi, karakter, GDD berfungsi sebagai titik referensi utama yang membuat tim pengembang tetap selaras selama proses produksi. Menurut Schell (2019), GDD sangat penting untuk mengubah ide yang tidak jelas menjadi produk yang dapat dimainkan dan diuji: “Dokumen desain game membantu memfokuskan visi kreatif, memastikan pemahaman bersama di antara para pemangku kepentingan, dan memberikan cetak biru tentang apa game itu dan bagaimana game tersebut harus dibuat”.

Berdasarkan fenomena di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mensosialisasikan OCD kepada masyarakat, sekaligus

membenarkan pengertian yang sering disalahartikan antara OCD dengan perfeksionis. *Video game* merupakan media yang dipilih untuk mensosialisasikan OCD. Selain Indonesia memiliki pemain game yang aktif, game menawarkan visual dan gameplay yang dapat menarik perhatian para pemain.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kesalahpahaman masyarakat mengenai OCD dan perfeksionis merupakan dua hal yang sama.
2. Merancang game sebagai media edukasi OCD.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik kesalahpahaman masyarakat terhadap perbedaan antara OCD dan perfeksionisme yang dapat dijadikan dasar dalam perancangan game edukatif?
2. Bagaimana merancang game design document sebagai media edukatif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai perbedaan antara OCD dan perfeksionisme?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa?

Merancang GDD untuk menjelaskan apa itu OCD dan membedakannya dengan perfeksionis.

1.3.2 Siapa?

Target utama dari game ini adalah kalangan berumur 19-29 tahun keatas, yaitu mahasiswa, Bandung, Jawa Barat.

1.3.3 Bagaimana?

Mendesain sebuah game yang dapat menjelaskan apa itu OCD kepada masyarakat umum. Sehingga masyarakat umum dapat mengetahui apa itu OCD dan dapat membedakannya dengan perfeksionis.

1.3.4 Dimana?

Penelitian ini dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

1.3.5 Kapan?

Penelitian dan perancangan game design document video game ini dilakukan mulai dari bulan Oktober 2024 hingga Juli 2025.

1.3.6 Kenapa?

Banyaknya masyarakat umum yang belum mengetahui OCD itu seperti ada dan mengira bahwa OCD dan perfeksionis merupakan dua hal yang sama.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengidentifikasi karakteristik kesalahpahaman masyarakat terhadap perbedaan antara OCD dan perfeksionisme sebagai dasar perancangan media edukatif.
2. Untuk merancang game design document sebagai media edukatif yang bertujuan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai perbedaan antara OCD dan perfeksionisme.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode mix method, yaitu metode penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2018), mix method merupakan sebuah metode untuk mengeksplorasi isu-isu yang berkaitan dengan perilaku, masyarakat, dan kesehatan dengan mengumpulkan dan memeriksa data numerik dan deskriptif secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan menggabungkan atau “memadukan” kedua jenis data ini dalam kerangka kerja penelitian tertentu untuk menghasilkan wawasan atau pemahaman yang lebih segar dan lebih komprehensif daripada yang dapat dicapai dengan hanya menggunakan data numerik atau deskriptif saja. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi karya sejenis, wawancara, serta studi pustaka.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data Primer
 - i. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan pandangan atau informasi secara lisan dari orang yang diwawancarai (Koentjaraningrat dalam Soewardikoen, 2021:53). Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan dengan para pakar terkait, yaitu psikolog yang telah menangani kasus OCD.

2. Sumber Data Sekunder

i. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan analisis teoritis serta referensi lain yang berhubungan dengan nilai, budaya, dan norma yang ada dalam konteks sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2018:291). Dalam penelitian ini, akan dilakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku-buku atau literatur yang membahas teori desain lingkungan permainan, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan game dan informasi mengenai OCD.

ii. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan serangkaian pertanyaan mengenai subjek yang sedang diteliti yang perlu dijawab oleh para responden secara individu (Soewardikoen, 2021:60). Dalam penelitian ini, kami akan menyusun kuesioner menggunakan *google form link* mengenai pengetahuan masyarakat mengenai OCD. kuesioner ini akan disebarluaskan melalui platform digital tanpa menetapkan kriteria khusus bagi responden, sehingga data yang diperoleh bersifat umum dan merepresentasikan persepsi publik secara luas, untuk memperoleh informasi tambahan dari masyarakat dalam waktu yang telah ditentukan.

iii. Studi Komparasi Karya Sejenis

Salah satu pendekatan penelitian lainnya bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena sosial

melalui perbandingan dua atau lebih kasus. Karya seperti ini akan dibuat dalam pendekatan ini. Metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa membandingkan karya-karya yang berbeda dapat membantu menjelaskan kesamaan dan perbedaan. Sugiyono mengatakan bahwa studi komparasi adalah penelitian yang membandingkan status variable tunggal atau lebih dalam dua atau lebih sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda untuk menentukan hubungannya.

1.5.2 Teknik Analisis Data

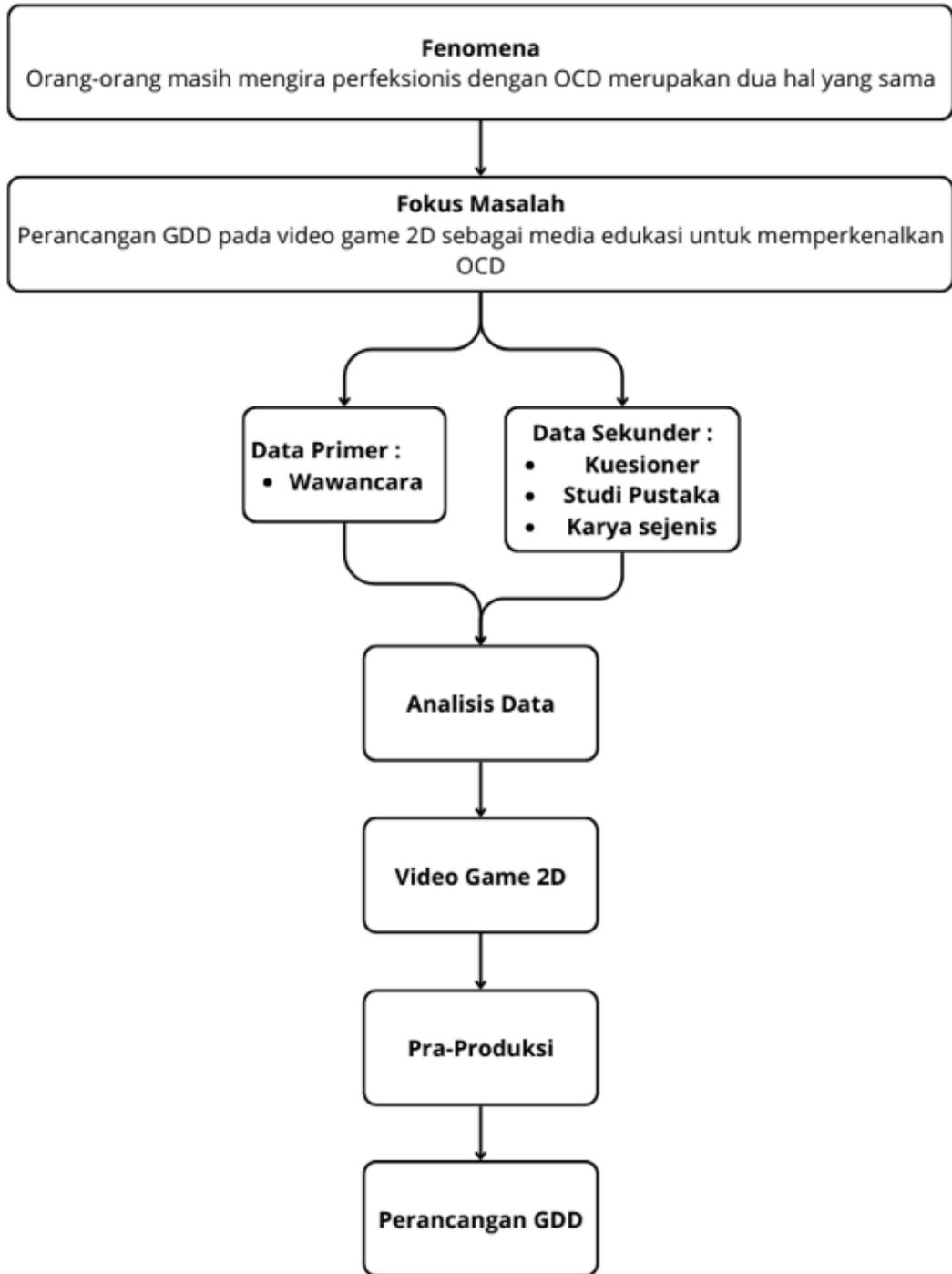
1. Analisis Data Wawancara

Analisis data wawancara dilakukan dengan membuat rangkuman dengan cara memilih kalimat-kalimat jawaban dari teks hasil wawancara yang dapat mewakili, kemudian rangkumannya dapat dimaknai (Soewardikoen, 2021:100). Metode analisis data wawancara ini akan digunakan untuk mengetahui bentuk lingkungan yang tepat untuk perancangan background video game mengenai OCD.

2. Analisis Data Kuesioner

Analisis data kuesioner dilakukan dengan melihat unsur yang signifikan dalam data kuesioner, dalam hal ini apa yang paling tinggi dan apa yang paling rendah (Soewardikoen, 2021:106). Metode analisis data kuesioner ini akan digunakan untuk mengetahui jumlah faktor-faktor yang mendukung perancangan background video game mengenai OCD.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen pribadi (2024)

1.7 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

Bab II Landasan teori

Bab ini berisikan landasan teori yang berkaitan dengan cara pembuatan GDD

Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisikan data-data yang telah dikumpulkan dan teknik menganalisis data tersebut.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisikan hasil konsep dan perancangan karya menggunakan data dan teori yang sudah dikumpulkan.

Bab V Kesimpulan

Bab ini berisikan hasil kesimpulan dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan.