

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental sangat penting untuk dijaga oleh masyarakat karena mempengaruhi cara seseorang berpikir dan berinteraksi dengan lingkungannya. Suatu hari nanti, gangguan mental atau kejiwaan akan muncul jika kesehatan mental tidak dirawat. Pada data yang dikumpulkan Kemenkes RI pada 2023 dalam artikel Medium “*Reflecting Mental Health Situation in Indonesia with SATUSEHAT*” melaporkan bahwa 2% populasi diatas umur 15 tahun mengidap gangguan kesehatan mental.

OCD adalah gangguan mental yang ditunjukkan dengan munculnya pikiran-pikiran obsesif yang tidak diinginkan dan tindakan-tindakan kompulsif yang dilakukan untuk meredakan rasa cemas yang disebabkan oleh pikiran tersebut (Clark & Purdon, 2007). Meskipun banyak masyarakat yang sudah mengetahui keberadaan OCD, tetapi kebanyakan masyarakat masih salah paham mengenai apa itu OCD. Banyak diantara masyarakat masih beranggapan bahwa OCD adalah orang-orang yang perfeksionis dan gila kebersihan. Dalam jurnal yang ditulis oleh Fauzan & Dewi(2024) yang berjudul “PERANCANGAN FILM PENDEK MENGENAI ISU KESEHATAN MENTAL OCD (OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER)” menuliskan bahwa stigma masyarakat terhadap pengidap OCD dipersepsikan hanya sebagai perfeksionis dan dijadikan bahan bercandaan karena masalah ini dianggap sepele. OCD dan perfeksionis sendiri sudah mengental pada masyarakat awam sehingga kesalahpahaman masih terus berlanjut.

Menurut data WHO sendiri OCD merupakan gangguan mental yang merugikan peringkat ke-6 di seluruh dunia. Selain itu bagi pengidap OCD sendiri akan menghabiskan waktunya untuk melakukan atau memikirkan hal yang berulang ulang, seperti dikutip dari jurnal “Pengendalian Diri Pada Penderita OCD” (Salamah & Muámmaroh, 2021) pengidap OCD akan menghabiskan waktu lebih dari 1 jam karena gangguan obsesif kompulsifnya. Masih dari jurnal yang sama, menyatakan bahwa pengidap OCD laki laki biasa berkisar di umur 6-15 tahun, sedangkan perempuan di umur 20-29 tahun.

Video Game merupakan salah satu media yang melekat pada semua kalangan umum. Menurut data penelitian dari “We Are Social”, Indonesia termasuk dalam tiga besar negara dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia . Dengan statistik seperti itu, ini berarti media game adalah media yang memiliki konsumen yang banyak di Indonesia. Secara tidak langsung video game dapat memberikan pengalaman belajar mengenali mengenai OCD. Video game dapat dimanfaatkan untuk mensosialisasikan perihal OCD kepada masyarakat.

Mendesain karakter dalam sebuah game merupakan suatu peran dimana pembuatan karakter yang dapat dikenal dan diingat. Menurut Su dan Zhao (2012), character design secara umum berarti mendesain karakter manusia atau yang menyerupai manusia dengan keunikan khusus tersebut. Sedangkan pengertian spesifik berarti mendesain karakter mulai dari tubuh dan penampilan visual karakter, termasuk model rambut, kostum/pakaian yang digunakan, dan properti karakter. Masih menurut Su dan Zhao (2012), seorang character designer adalah seorang artist yang memiliki lebih dari sekedar keahlian dan pengetahuan umum. Character designer dituntut untuk jeli dan peka terhadap sekitarnya (Su dan Zhao, 2012). Adapun dalam jurnal yang ditulis oleh Avidy, Deanda, dan Mario (2025) menyatakan bahwa karakter dapat digunakan dalam penyampaian pesan dan cerita, sehingga dapat menyampaikan informasi dengan efektif. Maka dari itu, diperlukannya pengetahuan seorang character designer mengenai OCD agar dapat menyampaikan pesan melalui karakter yang dapat diterima dan dirasakan orang orang.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang karakter *Video Game* sebagai media edukasi terhadap OCD kepada masyarakat agar lebih awas terhadap hal ini. Perancangan karakter game mengenai OCD ini diharapkan nantinya akan dimainkan oleh masyarakat sehingga bisa mengerti lebih baik dan lebih awas mengenai OCD nantinya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang dapat ditemukan penulis adalah:

1. Kurangnya edukasi masyarakat terhadap *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD) sehingga mempersepsikannya sebagai perfeksionis dan dianggap sepele.
2. Dibutuhkannya perancangan desain karakter dalam media *game* untuk edukasi mengenai OCD.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah , bagaimana perancangan desain karakter dalam *game* berjudul “Dahlia” untuk edukasi OCD di Indonesia?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Perancangan desain karakter dalam *game* berjudul “Dahlia” yang mengangkat fenomena OCD di Indonesia.
2. Proses perancangan ini dilakukan di Bandung.
3. Seluruh Proses penelitian dan perancangan dilakukan pada bulan Oktober 2024 hingga Juni 2025.
4. Perancangan ini dilakukan untuk mengedukasi masyarakat mengenai *Obsessive Compulsive Disorder* agar tidak disalah artikan sebagai perfeksionis.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai OCD untuk mengurangi kesalahpahaman dengan perfeksionis.
2. Mengembangkan perancangan visual karakter untuk *game* berjudul “Dahlia” sebagai media edukasi masyarakat terhadap OCD.

Hasil perancangan nantinya diharapkan dapat bermanfaat dalam mengedukasi mengenai OCD di Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akan ditulis dalam karya, penulis menggunakan metode mixed, yang merupakan kombinasi dari metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, wawancara, kuesioner, serta studi pustaka.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tercatat dan dapat diawetkan untuk memberikan informasi atau bukti menurut Williamson (1997). Penulis akan mengumpulkan data dengan meninjau kembali data dari berbagai sumber yang berbentuk teks seperti jurnal, buku, dan artikel terkait dengan OCD, game, perancangan karakter, dan teori lainnya.

b. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan data dengan cara mengamati secara seksama terhadap variabel-variabel yang diamati di dalam suatu situasi (Moleong:2006). Dapat diartikan bahwa observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan melibatkan pengamatan pada variabel tertentu dan melibatkan lima panca indra. Semua panca indra nantinya akan digunakan untuk mengamati peristiwa, kejadian, dan aktivitas mengenai

OCD sehingga mendapatkan informasi yang dapat membantu proses perancangan karakter game.

c. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72), wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi atau ide dengan cara tanya jawab dan melalui pertemuan itu, informasi atau ide yang didapat nantinya dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Pada penelitian ini narasumber yang akan diwawancara adalah para ahli untuk mengetahui lebih dalam mengenai OCD dan perancangan karakter.

d. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi secara sistematis dari individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian. Kuesioner dapat berupa pertanyaan tertutup, di mana responden memilih jawaban dari opsi yang sudah disediakan, atau pertanyaan terbuka, di mana responden memberikan jawaban bebas berdasarkan pendapat mereka (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, kuesioner dibuat menggunakan *Google Form* dan didistribusikan melalui platform digital tanpa menetapkan kriteria khusus untuk responden karena kuesioner ini bersifat umum dengan tujuan mendapatkan informasi dalam jangka waktu yang sudah ditentukan.

e. Studi Pustaka

Studi pustaka didefinisikan sebagai suatu upaya penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi literatur yang relevan dengan topik penelitian guna menggali pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik yang diteliti menurut Cresswell (2003). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi pustaka sebagai tambahan referensi mengenai OCD dan perancangan karakter.

1.5.2 Teknik Analisis Data

A. Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman dalam Aland & Darby (1992), menganalisis karya visual dapat dibagi menjadi 4 tahap, deskripsi yaitu informasi yang didapat menjadi petunjuk dan arti dan maksud dari karya, analisis yang ditunjang oleh landasan teori, interpretasi yaitu cara menerangkan pemikiran tentang apa yang dimaksud atau apa yang ada di balik suatu karya visual, dan terakhir penilaian yang merupakan pendapat tentang apa yang telah terlihat dan apa yang dideskripsikan, dianalisis, serta diinterpretasikan. Analisis visual ini nantinya akan digunakan penulis terhadap beberapa game yang serupa untuk menganalisis gaya visual yang digunakan.

B. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks menjadi salah satu metode yang sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks merupakan alat yang rapi baik bagi dalam pengelolaan informasi maupun analisis (Rohidi, 2011:247). Metode ini nantinya akan digunakan penulis untuk membandingkan beberapa game yang serupa gaya visualnya sehingga dapat dijadikan standar dalam pembuatan karakter.

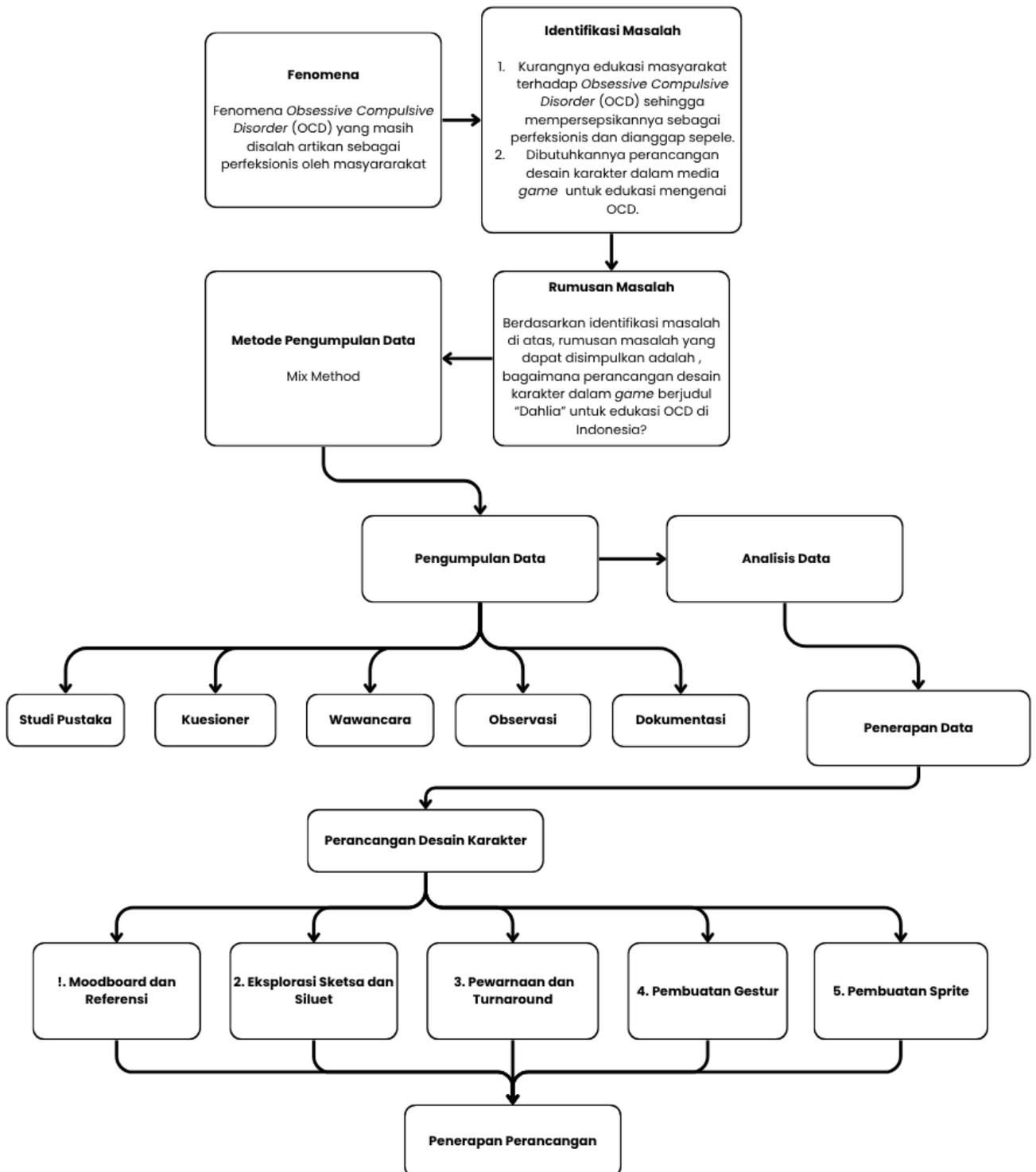
C. Analisis Wawancara

Menurut Soewardikoen (2020), analisis data wawancara dilakukan dengan membuat rangkuman yang terdiri dari kalimat-kalimat jawaban dari wawancara yang telah diolah dan dapat berfungsi sebagai representasi dari wawancara yang akan dimaknai selanjutnya. Metode ini nantinya akan digunakan penulis untuk menganalisis data dari narasumber terkait.

D. Analisis Kuesioner

Analisis data kuesioner dilakukan dengan mengurutkan elemen tertinggi dan terendah dalam data (Soewardikoen, 2020). Metode ini akan digunakan sebagai analisis dari hasil kuesioner yang disebar penulis.

1.6 Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kerangka penelitian dan pembabakan.

- **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisikan teori yang berkaitan untuk “Perancangan Karakter Game Sebagai Media Edukasi *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD)”.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Bab ini berisi data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data serta pembahasan mengenai analisis data yang berlandaskan rumusan masalah yang ada di bab I.

- **BAB IV Konsep & Perancangan**

Bab ini berisikan perancangan desain-desain karakter untuk perancangan game mengenai OCD.

- **BAB V Kesimpulan**

Bab ini berisikan kesimpulan dari perancangan desain-desain karakter untuk perancangan game mengenai OCD.