

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan salah satu aspek yang penting untuk dijaga oleh masyarakat dikarenakan kesehatan mental mempengaruhi cara bagaimana seseorang berpikir dan melakukan kegiatan interaksi dengan daerah lingkungan sekitarnya. Menurut data yang diambil oleh SATUSEHAT, pada tahun 2024 tercatat sebanyak 688.990 orang yang mengalami gangguan kesehatan dengan 20.93% mengalami gangguan kecemasan. Salah satu dari masalah gangguan kecemasan itu adalah Obsessive-Compulsive Disorder (OCD) yang dianggap sebagai gangguan mental yang paling merugikan di seluruh dunia pada peringkat ke-6 oleh World Health Organization (WHO).

OCD merupakan gangguan kecemasan yang disebabkan oleh pemikiran yang menetap dan tidak dapat dikendalikan sehingga terpaksa untuk mengulang tindakan secara terus-menerus sehingga mengganggu kegiatan sehari-hari (Davison dkk, 2004) dan kurang lebih 90% pengidap OCD didiagnosa mengidap gangguan kecemasan maupun gangguan psikologis lainnya (Brock & Hany, 2020). Meskipun banyak masyarakat yang sudah mengetahui keberadaan OCD, tetapi kebanyakan masyarakat masih salah paham mengenai OCD dan banyak diantaranya masih beranggapan bahwa OCD merupakan perfeksionis.

Kesalahpahaman ini sudah mengental pada masyarakat sehingga masih terus berlanjut hingga kini. Nyatanya, OCD dan perfeksionis itu berbeda, dimana OCD adalah gangguan mental yang dapat ditandai dengan pengulangan perilaku atau tindakan, sedangkan perfeksionis bukan termasuk gangguan mental, seseorang yang ingin semua aspek yang ada dalam hidupnya sempurna (KBBI).

Menurut Notoatmodjo (2012), Edukasi merupakan suatu upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik secara individu maupun kelompok sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih baik. Dengan

adanya kesalahan persepsi mengenai OCD, edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu faktor penting untuk mengurangi kesalahpahaman yang sudah melekat pada masyarakat.

Game merupakan salah satu media yang melekat pada semua kalangan umum. Seiring berjalannya waktu, media game telah berkembang dari media entertainment menjadi media multi guna, yang salah satu fungsinya adalah sebagai media edukasi (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022). Secara langsung dan tidak langsung, game dapat memberikan pengalaman dengan kegiatan interaktif untuk membantu kegiatan edukasi mengenai OCD. Maka dari itu penulis mengusulkan pembuatan game sebagai media edukasi untuk meluruskan kesalahpahaman yang terjadi di masyarakat.

Dalam game, dibutuhkanannya alat navigasi untuk mengarahkan pemain ketika mereka akan memainkan game. User Interface (UI) memiliki peran penting dalam sebuah game karena desain interface yang tidak menarik dan membingungkan dapat menjadi salah satu alasan pemain meninggalkan game. User Experience (UX) berperan penting dalam membuat rancangan interface yang sesuai dengan keinginan pemain. Oleh karena itu penulis merancang UI/UX dengan menggunakan elemen-elemen yang berkaitan dengan OCD guna membantu edukasi perbedaan OCD dengan perfeksionis melalui desain UI/UX yang menarik dan mudah untuk dinavigasi.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang sebuah UI/UX sebagai media edukasi OCD untuk berkontribusi dalam mengurangi kesalahpahaman antara OCD dan perfeksionis. Perancangan dari UI/UX game ini diharapkan dapat membuat masyarakat tertarik untuk mencoba video gamenya dan muncul rasa penasaran untuk mengetahui OCD lebih dalam dan mencari tahu perbedaan antara OCD dan perfeksionis.

1.2 Permasalahan

A. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penulisan ini adalah:

1. Masyarakat mengetahui apa itu OCD, namun masih banyak yang salah paham sehingga mengira OCD dan perfeksionis itu sama.
2. Game digunakan sebagai media edukasi OCD, namun dibutuhkan alat yang membantu menavigasi game sehingga UI/UX dibutuhkan

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang didapat dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana cara memberikan edukasi bahwa OCD dan perfeksionis itu berbeda kepada masyarakat agar kesalah pahaman mereka diluruskan?
2. Bagaimana memahami perancangan *User Interface* dan *User Experience* game sebagai media edukasi OCD?

1.3 Ruang Lingkup

A. Apa

Merancang UI/UX yang dapat membantu pemain dalam menavigasi game dengan topik OCD.

B. Siapa

Target audiens adalah orang-orang yang berusia 19 - 29 tahun ke atas di Bandung, Jawa Barat.

C. Bagaimana

Merancang UI/UX yang menarik dan mudah dinavigasi untuk video game bertema OCD agar pemain dapat memainkan game dengan navigasi yang jelas sehingga dapat menyelesaikan permainan dan mendapatkan pesan yang ingin disampaikan.

D. Dimana

Penelitian dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

E. Kapan

Penelitian dan perancangan UI/UX dilakukan semenjak bulan Oktober 2025 hingga bulan Juli 2025.

F. Kenapa?

Banyaknya masyarakat yang masih salah persepsi mengenai OCD dan perfeksionis, yang mana keduanya merupakan dua hal yang berbeda

1.4 Tujuan Perancangan

- A. Memberi pemahaman pada masyarakat bahwa OCD dan perfeksionis itu berbeda.
- B. Membuat rancangan UI/UX game yang mudah dinavigasi oleh target audiens sehingga mereka tertarik untuk memainkan game dan memahami OCD.

1.5 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode mixed metode yaitu metode penelitian yang menggabungkan metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk karya. Mixed method merupakan metode untuk eksplorasi isu sosial dan kesehatan dengan pengumpulan dan pemeriksaan data numerik serta deskriptif yang sistematis guna menjawab pertanyaan yang muncul saat melakukan penelitian atau menggabungkan kedua jenis data untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif dibandingkan hanya menggunakan salah satunya (Creswell, 2018). Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara observasi karya sejenis, wawancara, kuesioner dan studi pustaka.

A. Teknik Pengumpulan Data

1. 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 di wawancara adalah Psikolog selaku ahli dalam bidang kesehatan mental.

2. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017), kuesioner adalah salah satu instrumen pengumpulan data yang dirancang dalam serangkaian bentuk pertanyaan yang tertulis dan ditujukan pada responden untuk diisi. Kuesioner memiliki nilai tambah dikarenakan sifatnya yang dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga dalam proses pengumpulan data. Sugiyono juga menjelaskan bahwa responden adalah pihak yang memberikan data mengenai variabel penelitian dan pemilihannya disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, Kuesioner disusun menggunakan *google form* yang disebarakan melalui platform digital tanpa adanya kriteria responden karena kuesioner ini bersifat umum untuk memperoleh informasi dalam waktu yang telah ditentukan.

3. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan data dengan cara mengamati secara seksama terhadap variabel-variabel yang diamati di dalam suatu situasi (Moleong:2004). Dapat diartikan bahwa observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan melibatkan pengamatan pada variabel tertentu dan melibatkan lima panca indera yang digunakan untuk mengamati karya sejenis yang telah ada sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang dapat membantu proses perancangan UI/UX.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah 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 Creswell (2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi pustaka sebagai tambahan referensi mengenai OCD.

B. Teknik Analisis Data

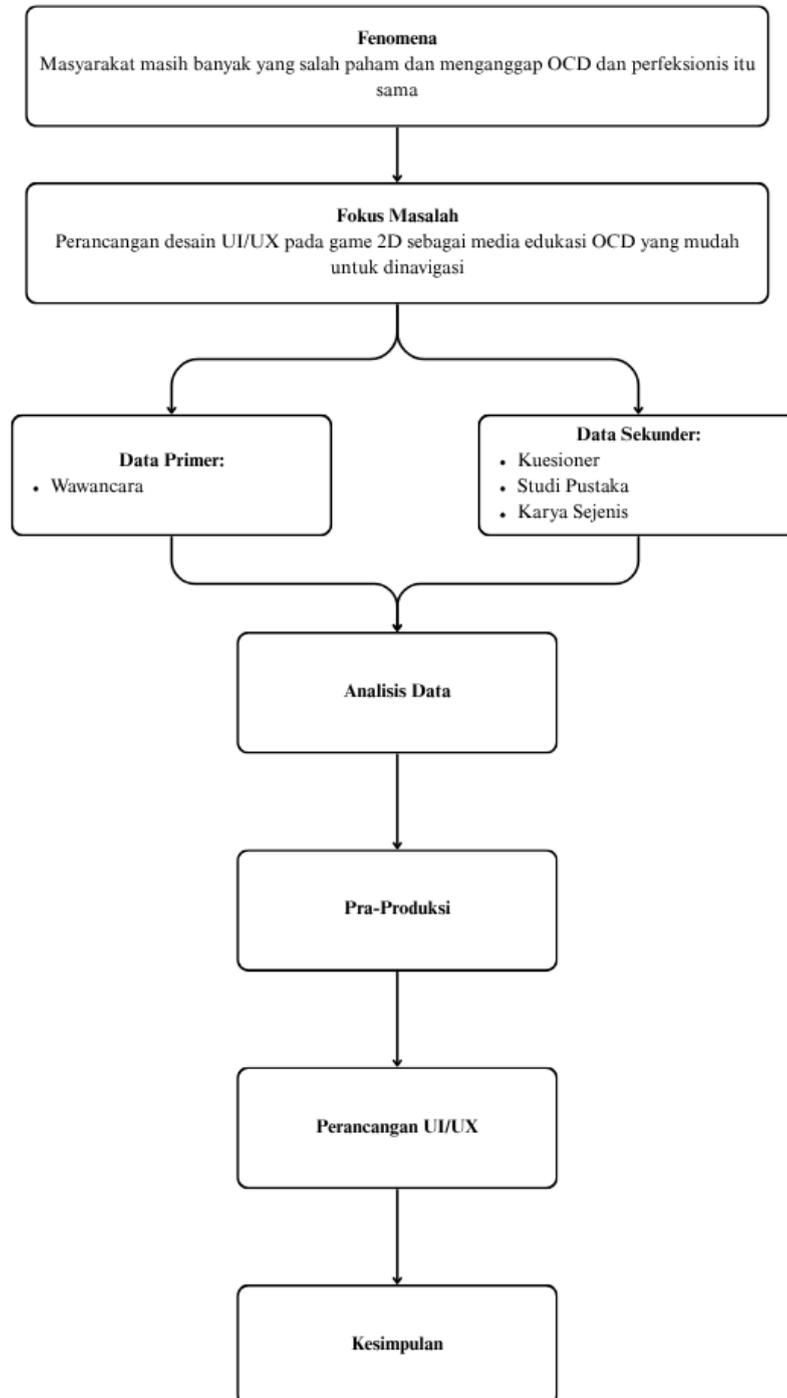
1. Analisis Data Wawancara

Analisis data wawancara didapatkan dengan cara membuat rangkuman yang terdiri dari kalimat-kalimat jawaban hasil wawancara yang telah diolah dan kalimat-kalimat tersebut dapat mewakili wawancara yang nantinya akan dimaknai (Soewardikoen, 2020). Penulis menggunakan metode ini untuk mengetahui *interface* yang cocok untuk game mengenai OCD.

2. Analisis Data Kuesioner

Analisis data kuesioner didapatkan dengan melihat unsur-unsur signifikan dalam data dengan mengurutkan hal tertinggi dan yang terendah (Soewardikoen, 2020). Penulis menggunakan metode ini sebagai acuan untuk mendesain *interface* game bertemakan OCD.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

1.7 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan teori

Bab ini berisi teori game dan teori khalayak sasar untuk Perancangan UI/UX sebagai media edukasi OCD.

Bab III Metodologi Penelitian

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

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi konsep dan hasil perancangan UI/UX game dari menggunakan hasil analisis penelitian, teori, dan data yang didapatkan.

Bab V Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran untuk perancangan lebih lanjut.