

# ***PERANCANGAN UI UX SEBAGAI MEDIA EDUKASI OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER (OCD)***

**Fathiya Nur Andiena<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Telkom, Bandung

[faciazu@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:faciazu@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

---

## **ABSTRAK**

Kesehatan mental merupakan salah satu hal penting untuk dijaga oleh manusia karena mempengaruhi bagaimana seseorang berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, namun kesehatan mental masih sering diabaikan. Salah satu gangguan mental yang bisa muncul akibat terabaikannya kesehatan mental adalah *Obsessive-Compulsive Disorder* (OCD). Meskipun banyak orang sudah mengetahui apa itu OCD, sebagian besar dari mereka masih memiliki kesalahpahaman mengenai apa itu OCD dan disamakan dengan perfeksionis. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dan meluruskan kesalahpahaman yang ada, dibutuhkan media yang dapat membantu mengedukasikan masyarakat. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana merancang sebuah User Interface (UI) dan User Experience (UX) game sebagai media edukasi mengenai OCD. Penelitian menggunakan metode *mixed method* yaitu menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data-data dianalisis dengan menggunakan analisis data wawancara, analisis data kuesioner dan analisis visual. Hasil penelitian dapat menyimpulkan pemahaman mengenai karakteristik target *audience*, perancangan UI/UX yang dapat membantu berjalannya game sebagai media edukasi OCD.

**Kata Kunci:** OCD, Perfeksionis, Game, UI, UX, UI/UX

---

## **ABSTRACT**

Mental health is one of the important things to be maintained by humans because it affects how a person thinks and interacts with the surrounding environment, but mental health is still often ignored. One of the mental disorders that can arise due to neglect of mental health is *Obsessive-Compulsive Disorder* (OCD). Although many people already know what OCD is, most of them still have misconceptions about what OCD is and are equated with perfectionism. To increase people's knowledge and clear up the misconceptions, there is a need for media that can help educate people. This research was conducted to understand how to design a User Interface (UI) and User Experience (UX) game as an educational media about OCD. The research uses mixed method that combines qualitative and quantitative research. The data were analyzed using interview data analysis, questionnaire data analysis and visual analysis. The results of the study can conclude an understanding of the characteristics of the target audience, UI / UX design that can help run the game as a medium for OCD education.

**Keywords:** OCD, Perfectionist, Video Game, UI, UX, UI/UX

---

## **1. Pendahuluan**

OCD (*Obsessive-Compulsive Disorder*) adalah gangguan kecemasan yang sering disalahpahami oleh masyarakat, dengan banyak yang mengaitkannya dengan perfeksionis. OCD ditandai dengan pemikiran obsesif yang memaksa penderitanya melakukan tindakan berulang, sementara perfeksionisme lebih berkaitan dengan keinginan untuk mencapai

kesempurnaan. Maka dari itu diperlukannya edukasi bagi masyarakat untuk menghindari terjadinya salah persepsi ini. Game, sebagai media interaktif yang populer, dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat mengenai perbedaan antara OCD dan perfeksionis. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang menarik dan mudah dinavigasi membuat game lebih efektif. Melalui game, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami OCD dan memperbaiki persepsi yang salah.

### ***1.1 Metodologi 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.

## **2. Landasan Teori**

Pada bagian ini penulis akan membahas mengenai teori-teori yang digunakan guna mendukung perancangan. Teori yang digunakan yaitu mencakup teori OCD dan teori UI/UX yang mana digunakan sebagai referensi dalam mendesain.

### ***2.1 OCD***

Mengutip dari buku Psikologi Abnormal (2006) *Obsessive-Compulsive Disorder* (OCD) adalah sebuah gangguan kecemasan yang mana pengidapnya dipenuhi dengan pemikiran yang menerap dan tidak terkendalikan sehingga pengidap terpaksa untuk mengulang tindakan secara terus-menerus sehingga mengakibatkan tekanan yang signifikan dan mengganggu kegiatan sehari-hari.

### ***2.2 User Interface***

*User Interface* (UI) menciptakan pengalaman bagi pemain, membuat game terlihat, terdengar, dan dapat dimainkan. UI memiliki efek yang sangat besar pada persepsi pemain mengenai apakah game itu memuaskan atau mengecewakan, apakah game itu elegan atau tidak elegan, apakah game itu menyenangkan atau membuat frustrasi menurut Ernest Adams dalam buku *Fundamentals of Game Design*.

Lorentzon dan Fagerholt (2009), dikutip oleh Goodbold (2018) mengatakan bahwa UI terbagi menjadi empat, yaitu:

- A. **Diegetic**: UI berada di dalam dunia game dan baik pemain dan karakter dalam game menyadarinya karena merupakan bagian dari cerita. *Diegetic* biasanya memiliki narasi yang kompleks dan *game world* yang luas. Pemain tidak terhalangi oleh visual yang ada dalam game karena visual tersebut tergabung dalam game. Contoh dari game *diegetic* adalah serious game dan adventure game yang umumnya *open world*. Game *diegetic* memiliki *pace* yang lambat sehingga pemain dapat memainkan game dengan santai untuk melakukan eksplorasi.
- B. **Non diegetic**: UI tidak berada dalam dunia game sehingga karakter tidak menyadarinya, namun pemain dapat tetap melihat UI dari gamenya. *Non diegetic* memberikan informasi pada pemain dengan cepat dan memposisikan aset UI yang mudah dijangkau pemain. Game *non diegetic* sangat cocok untuk diterapkan pada game yang kompetitif. Umumnya memiliki *pace* cepat karena informasi yang diberikan juga cepat.
- C. **Spatial**: UI berada dalam dunia game tetapi tidak berpengaruh secara naratif
- D. **Meta**: UI berpengaruh pada narasi dalam game namun tidak berada dalam dunia game.

Adapun elemen - elemen UI yaitu:

### 1. Layout

*Layout* atau tata letak memiliki pengaruh dalam desain, yaitu sebagai pemberi kesan atau pesan yang akan disampaikan pada audiens dan sebagai pemengaruh ide dan tema desain beserta konteks dari informasi yang akan disampaikan.

### 2. Ikon

Icon adalah salah satu elemen grafis yang merupakan bagian penting dalam UI, dimana icon berperan sebagai representasi visual bagi objek, konsep, maupun tindakan tertentu. Icon sendiri memiliki fungsi sebagai navigasi dalam penggunaan *software digital*, sebagai bahasa universal yang membantu batasan dalam bahasa, sebagai penguat konsistensi visual, sebagai peningkat efisiensi, dan sebagai media penguat *branding*.

### 3. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari dan membahas mengenai huruf yang merupakan salah satu bahasa dalam desain grafis yang mana ia tidak dapat berdiri sendiri secara eksklusif, namun ia sangat erat berkaitan dengan bidang keilmuan lain seperti bidang komunikasi, bidang teknologi, bidang psikologi dan berbagai bidang lainnya menurut Rustan (2011). Terdapat dua aspek di dalam penilaian tipografi, yaitu *legibility*, kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf, dan *readability*, yaitu kemudahan untuk membaca huruf dan teks.

### 4. Warna

Warna merupakan sesuatu yang mengalihkan mata dengan nuansa yang diberikan guna memperkaya persepsi, menyebabkan mata merespon dengan memahami secara mendalam emosi yang dihasilkan (Eiseman, 2017). Dalam mendesain UI, warna bukanlah sekedar elemen dekoratif, tetapi juga merupakan alat untuk mempengaruhi persepsi dan interaksi pengguna maka dari itu, memahami dampak psikologis warna, memilih skema warna, dan menjaga konsistensi warna yang digunakan itu penting.

### 5. Bentuk

Bentuk merupakan kode visual yang merangsang naluri dan emosi untuk memicu respons manusia secara universal melalui makna simbolisnya. Desainer yang cerdas dapat memanfaatkan psikologi bentuk ini untuk menciptakan komunikasi visual yang lebih intuitif dan efektif.

Dmitry Fadeyev (2011) membawakan teori delapan prinsip UI, yaitu:

1. **Clarity** (Kejelasan): UI memiliki elemen-elemen (visual, teks, dan konsep) yang jelas, sederhana dan mudah untuk dimengerti oleh pengguna dan tidak ambigu
2. **Concision** (Ringkas): UI mempermudah pengguna dengan meringkas informasi yang jelas. Informasi yang ringkas membantu pengguna untuk terhindar dari kebingungan dan ketika informasi yang diberikan terlalu banyak, pengguna akan merasa tidak nyaman.

3. **Familiarity** (Mudah Dikenali): UI memiliki ciri khas yang mudah dikenali oleh pengguna sehingga dapat mempermudah dalam menavigasi game.
4. **Responsiveness**: UI memiliki respon tombol dan menu yang baik tanpa adanya kendala seperti keterlambatan sehingga pengguna dapat memainkan game dengan lancar.
5. **Consistency** (Konsistensi): UI harus konsisten agar pengguna mudah memahami pola dari *interface* yang telah dibuat. Konsistensi dapat membantu pengguna mengenali pola dan memberikan kualitas pada UI.
6. **Aesthetic** (Estetika): Membuat *interface* yang menarik dengan menggabungkan elemen-elemen visual yang ada.
7. **Efficiency** (Efisiensi): Membuat UI yang tidak kompleks sehingga pengguna dapat dengan mudah menavigasi game.
8. **Forgiveness**: Menyediakan kolom bantuan untuk mempermudah pengguna ketika mengalami masalah. Terdapat kemungkinan dimana pengguna membuat kesalahan, oleh karena itu sistem dalam UI harus memaafkan pengguna dengan mengurangi sensitivitas terhadap kesalahan yang dibuat oleh pengguna agar pengguna nyaman dalam menavigasi UI.

### 2.3 User Experience

*User Experience* (UX) adalah respon dan persepsi pengguna ketika memakai suatu produk, sistem, atau jasa yang dijadikan acuan dalam kepuasan dan kenyamanan (Wiryawan, 2011). Dapat dikatakan bahwa UX merancang dan mempelajari seberapa mudah untuk menggunakan produk, yang mana produk digital berupa *interface*, navigasi, dan komunikasi. Tujuan dari UX adalah untuk memungkinkan pengguna untuk memahami dan menggunakan produk tersebut. Jika seorang desainer UI mengerjakan tampilan dan nuansa, maka desainer UX adalah menentukan cara kerja produk tersebut.

Dalam merancang UX, terdapat prinsip-prinsip yang harus dipenuhi, adalah sebagai berikut:

1. **Effectiveness**: Mengenai seberapa bagus produk dalam menjalankan tugas yang diberi oleh pengguna
2. **Efficiency**: Mengenai seberapa mudah dan cepatnya pengguna mencapai tujuan saat menggunakan produk
3. **Learnability**: UX mudah untuk dipahami dan dipelajari oleh pengguna
4. **Momerability**: UX mudah diingat oleh pengguna sehingga pengguna dapat memahami cara penggunaan produk tanpa perlu memahami ulang

5. **Safety:** Tindakan yang harus dimiliki untuk melindungi pengguna dari hal yang tidak diharapkan saat menggunakan produk
6. **Utility:** Mengenai sejauh mana produk membantu pengguna dalam mencapai tujuannya

### **3. Data dan Analisis**

Pada bagian ini penulis memaparkan data yang diperoleh dari observasi karya sejenis, wawancara dengan ahli, serta hasil kuesioner yang telah disebar. Data mencakup informasi mengenai OCD serta aspek visual yang akan dijadikan referensi dalam perancangan UI/UX.

#### ***3.1 Data Mengenai OCD***

Dari hasil wawancara bersama psikolog, OCD merupakan gangguan mental yang mana pengidapnya memiliki suatu kecemasan yang menyebabkan terjadinya pengulangan perilaku. OCD biasanya disebabkan oleh trauma, rentakan psikologis, dan faktor genetik yang mana banyak pengidapnya diantaranya adalah perempuan. OCD dapat dikenali ketika seseorang berada di usia 19 tahun dikarenakan pada usia tersebut, seseorang sedang mengalami pembentukan kepribadian. Orang yang mengidap OCD terlihat seperti orang biasa pada umumnya, namun mereka biasanya lebih pendiam. OCD dengan perfeksionis itu berbeda, dimana perfeksionis bukanlah penyakit mental, melainkan sebuah pola kebiasaan. OCD tidak dapat diremehkan karena dapat menyebabkan beberapa gangguan mental lain seperti skizofrenia dan dapat menghambat aktivitas pengidapnya.

Adapun dari hasil kuesioner yang telah disebar mendapatkan hasil bahwa banyak responden yang mengisi kuesioner merupakan dari kelompok usia 19-29 tahun sebanyak 64.3%, dengan sebanyak 71.4% respondens menyatakan bahwa mereka paham mengenai OCD. Sebanyak 86.4% respondens telah mengetahui bahwa OCD merupakan penyakit mental dan sebanyak 80.7% respondens merasa tertarik dengan game bertema OCD. Namun setelah mempersempit penelitian menjadi kelompok usia 19-29 tahun, didapatkan bahwa sebanyak 50% responden dari kelompok usia 19-29 tidak paham mengenai OCD karena mereka menganggap OCD, perfeksionis dan neat freak itu sama, 25.6% paham mengenai OCD, 12.2% responden menjawab secara asal-asalan, dan 12.2% responden tidak memberikan jawaban sama sekali

#### ***3.2 Data Mengenai User Interface dan User Experience***

Hasil dari wawancara yang penulis lakukan dengan narasumber ahli UI/UX adalah membuat game edukasi yang *fun* itu sulit karena peminatnya tidak banyak, namun dapat disiasatkan

dengan kamufase pada mekanik yang menarik untuk mengimplikasikan pesan yang akan disampaikan dan membuat game tetap menghibur pemain. UI game yang baik adalah UI game yang mudah dipahami dan mudah dibaca dan menjadi faktor pemikat calon pemain. Ketika UI gagal, maka UX akan gagal karena keduanya saling berhubungan sebagai perantara antara *developer* dan pemain.

Setelah melakukan analisis pada game sejenis, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebanyakan game yang telah diobservasi merupakan game non diegetic yang umumnya menggunakan warna yang masih satu tema dengan game dan konsisten dalam penggunaanya kecuali pada beberapa ikon. Kebanyakan UI dari game-game yang telah diobservasi memiliki bentuk geometri dengan sudut melengkung ataupun dengan bentuk yang mudah dikenali dan menggunakan font berupa san serif.

#### 4. Hasil Perancangan

##### 4.1 Ikon



##### 4.2 Homescreen



### 4.3 In-game Screen



### 4.4 Percakapan



### 4.5 Pengaturan



### 4.6 Pop Up



## Referensi

- Adams E. (2010). *Fundamentals of Game Design*, Berkeley: Pearson Education, inc
- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2016). *Desain Komunikasi Visual; Dasar- dasar Panduan Untuk Pemula*, Bandung: Nuansa Cendekia.
- Budiman, A., & Rizaldi, A. R. (2019). *The Revitalization Concept of "Pramuka Penggalang" in The Digital Game Design*. Diakses pada 22 Mei 2025
- Creswell, J. W, & Creswell, J.D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*, London: Sage Publications
- Davison, G. C., Neale, J. M., & Kring, A. M. (2006) *Psikologi Abnormal*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Dekker, T. den. (2020) *Design Thinking*, Oxfordshire: Routledge
- Eiseman, L. (2017) *The Complete Colour Harmony Pantone Edition*, Beverly: Rockport Publisher
- Fawcett EJ, Power H, Fawcett JM. Women Are at Greater Risk of OCD Than Men: A Meta-Analytic Review of OCD Prevalence Worldwide. *J Clin Psychiatry*. 2020 June 23;81(4):19r13085. doi: 10.4088/JCP.19r13085. PMID: 32603559.
- Fredric, T. & Olga, C. T. (2005). *Obsessive Compulsive Disorder Practical Tried and Tested Strategies to Overcome OCD*, London: Class Publishing
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience*, Berkeley: New Riders
- Godbold, A. (2018). *Mastering UI Development with Unity: An in-depth guide to developing engaging user interfaces with Unity 5, Unity 2017, and Unity 2018*, Birmingham: Packt Publishing
- Kusrianto A, Widya L., & Darnawan J. (2021). *Teori, Wawasan, & Implementasi Desain Komunikasi Visual*, Surabaya: Adi Kusrianto Literary Agent
- Kolenda, Nick. (2016). *The Psychology of Color*, Boston: Kolenda Entertainment LLC
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Notoatmodjo, Soekidjo (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Jakarta: Rineka Cipta

Rahadianto, I. D., Deanda, T. R., & Mario. (2022). *Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element*, 22(1), 28-41. Diakses pada 22 Mei 2025.

Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Singh, S. (2006). *Impact of color on marketing*. *Management Decision*, Vol. 44 No. 6, pp. 783-789.

Senter MS, Patel SR, Dixon LB, Myers RW, Simpson HB. Defining and Addressing Gaps in Care for Obsessive-Compulsive Disorder in the United States. *Psychiatr Serv*. 2021 Jul 1;72(7):784-793. doi: 10.1176/appi.ps.202000296. Epub 2021 May 7. PMID: 33957763.

Soewardikoen, Didit W. (2020). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Bandung: CV Dinamika Komunika.

Stein DJ, Costa DLC, Lochner C, Miguel EC, Reddy YCJ, Shavitt RG, van den Heuvel OA, Simpson HB. Obsessive-compulsive disorder. *Nat Rev Dis Primers*. 2019 Aug 1;5(1):52. doi: 10.1038/s41572-019-0102-3. Erratum in: *Nat Rev Dis Primers*. 2024 Oct 16;10(1):79. doi: 10.1038/s41572-024-00569-z. PMID: 31371720; PMCID: PMC7370844.

Sugiyono, (2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.

Sumarlin, R. (2018). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 225. *The Review of User Experience and User Interface Design of Hospital Information System to Improve Health Care Service*, 225, 177-180. Diakses pada 23 Mei 2025.