

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Attentions Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) merupakan gangguan psikiatri yang sering terjadi dan cukup mengganggu keseharian penderita dengan beberapa kondisi, seperti inatensi, hiperaktivitas, impulsivitas, dan sulit untuk tenang (Leonardo Alpha Diaz, 2024).

Persentase mahasiswa yang didiagnosis dengan ADHD di setiap perguruan tinggi berbeda-beda dari setiap penelitian yang telah dilakukan. Diperkirakan bahwa sekitar 2–8% mahasiswa melaporkan gejala ADHD yang signifikan secara pribadi (Eva Aprilia, 2017). Mahasiswa dengan ADHD mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri di perguruan tinggi karena mereka tidak mendapatkan dukungan yang tepat dari orang-orang di sekitar mereka. (Eva Aprilia, 2017).

Stevens menyatakan bahwa pengidap ADHD yang masuk perguruan tinggi lebih cenderung memiliki nilai IPK yang lebih rendah dan berkepribadian malas (Kerstin Erdal, 2025). Menurut Combs & Hirvikoski, Mahasiswa dengan gejala ADHD yang juga bekerja sampingan memiliki resiko lebih tinggi untuk mengalami stress berat (Kerstin Erdal, 2025).

Dalam beberapa hipotesis mengatakan bahwa yang memiliki gejala ADHD rentan terkena adiksi digital/internet karena mereka cenderung mencari stimulasi yang mudah untuk menghilangkan bosan (Roberti dalam JIN-LIANG WANG, 2024). Konsumsi konten digital yang sangat cepat dan berpotensi memberikan "*Dopamine Hits*" secara instan, seperti video pendek di TikTok atau Instagram Reels, melatih otak untuk mencari rangsangan cepat dan mengurangi kemampuan untuk fokus dalam jangka waktu lama dan akan mengganggu regulasi mood. Hal ini merupakan gejala-gejala ADHD (Dewan, 2023).

Oleh karena itu, penting adanya perancangan prototipe aplikasi yang dapat membantu memberikan bantuan yang lebih efektif dan mendukung

mahasiswa ADHD dalam mengorganisir jadwal harian agar menjadi lebih produktif khususnya di bidang akademik dan pekerjaan.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada, diantaranya sebagai berikut :

- a. Kurangnya media aplikasi sebagai alternatif untuk membantu pengidap ADHD khususnya pada mahasiswa
- b. Minimnya kesadaran dan dukungan masyarakat terhadap mahasiswa pengidap ADHD
- c. Maraknya konten digital yang serba cepat, memperparah gejala pada ADHD (Kesulitan untuk fokus dan *mood swing*)

1.2.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media aplikasi yang dapat menjadi alternatif dalam membantu meringankan gejala ADHD seperti kesulitan fokus, hiperaktif, dan impulsivitas pada mahasiswa?

1.3. Ruang Lingkup

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media yang meningkatkan produktivitas berbasis aplikasi *mobile* khusus mahasiswa dengan ADHD atau gejalanya. Batasan berikut akan menentukan ruang lingkup penelitian yang relevan dengan tujuan penelitian :

1. **Who** : Mahasiswa dengan gejala ADHD menjadi subjek utama dalam penelitian ini
2. **What** : Penelitian ini akan berkonsentrasi pada pengembangan prototipe aplikasi produktivitas berbasis aplikasi *mobile*, dengan landasan prinsip *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), serta penerapan *design thinking*

3. **When** : Penelitian dan proses pengumpulan data dilakukan mulai dari Februari 2025
4. **Where** : Penelitian ini dilakukan di Kota Bandung tempat domisili peneliti, karena memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data
5. **Why** : Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat merancang prototipe aplikasi yang akan membantu memberikan bantuan yang lebih efektif dan mendukung mahasiswa ADHD dalam mengorganisir kebutuhannya dalam sehari-hari agar menjadi lebih produktif khususnya di bidang akademik dan pekerjaan
6. **How** : Penelitian ini akan melibatkan pengembangan aplikasi produktivitas berbasis mobile, dengan dilandaskan prinsip UI/UX yang efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, serta melakukan tahap evaluasi langsung dengan pengguna agar dapat dipastikan keberhasilan perancangan dan kepuasan pengguna

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media aplikasi yang dapat menjadi alternatif dalam membantu meringankan gejala ADHD seperti kesulitan fokus, hiperaktif, dan impulsivitas pada mahasiswa.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki beberapa manfaat. Adapun manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi bidang Desain Komunikasi Visual, penulisan ini pada umumnya bermanfaat untuk menambah pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman secara teori dan praktek mengenai perancangan media visual dan edukasi untuk pengidap ADHD.
- b. Bagi pihak institusi kesehatan, mendapat masukan mengenai identitas desain komunikasi visual dan media edukasi guna meningkatkan minat dan efektivitas pengidap ADHD untuk belajar.

- c. Bagi Masyarakat, khususnya keluarga yang mempunyai anggota keluarga mengidap ADHD, perancangan ini dapat mempermudah mereka dalam menuntut ilmu dan juga berinteraksi secara komunikasi visual.

1.6. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam bidang penelitian visual, "observasi" berarti mengamati dan mencatat elemen-elemen yang ada pada gambar atau imaji, yang kemudian diproses oleh otak menjadi persepsi yang dirangkai menjadi informasi. Dengan demikian, gambar diamati dan dicatat, sehingga menjadi sesuatu yang "dibaca" karena unsur-unsur visualnya saling berkaitan dan membentuk pesan yang dapat dibaca (Soewardikoen, 2021, hal. 49)

Pada perancangan ini, dilakukan peninjauan dan analisis pada lembaga Kementerian Kesehatan dan sejenisnya, serta video atau bacaan edukatif mengenai ADHD pada platform sosial media.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan upaya mendapatkan data, pemikiran, konsep, atau pandangan dari narasumber, atau untuk mendapatkan informasi tentang peristiwa tidak dapat diamati secara langsung oleh peneliti (Soewardikoen, 2021, hal. 53)

Pada perancangan ini, peneliti akan mewawancarai mahasiswa yang memiliki gejala ADHD, serta data sekunder dari Psikolog profesional.

c. Kuesioner

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena sekaligus banyak orang dapat diminta

mengisi pilihan jawaban tertulis yang disediakan (Soewardikoen, 2021, hal. 60)

Dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, tujuan utama kuesioner adalah untuk mengumpulkan data yang relevan dan akurat tentang subjek yang diteliti, seperti pendapat, sikap, pengalaman, atau karakteristik demografis responden (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, 2024)

Pada perancangan ini, penulisan menggunakan tipe jenis pertanyaan yang campuran secara online. Kuesioner akan dibagikan kepada mahasiswa di kota Bandung

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data oleh peneliti dengan cara membaca, menganalisis, dan mempelajari secara teliti jurnal, buku, maupun artikel-artikel terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian yang diambil (Ansori, 2019)

Studi kepustakaan, juga disebut studi pustaka, adalah jenis studi yang menggunakan material yang ada di perpustakaan, seperti dokumen, buku, majalah, kisah sejarah, dan sebagainya, untuk mengumpulkan data dan informasi (Cahyono, 2020). Studi kepustakaan juga dapat membantu mendapatkan landasan teori untuk masalah yang akan diteliti dengan mempelajari berbagai buku referensi dan temuan penelitian sebelumnya yang serupa (Cahyono, 2020)

1.6.2. Metode Analisis Data

Soewardikoen (2021, hal. 81), Menganalisis data adalah menghubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan data hasil penelitian. Pada perancangan tugas akhir ini dilakukan analisis kepada objek penelitian hingga mendapatkan kesimpulan untuk digunakan sebagai landasan perancangan media visual dan

aplikasi. Berikut beberapa metode analisis yang digunakan pada perancangan ini, yaitu :

a. Analisis Matriks

Matriks terdiri dari baris dan kolom yang menampilkan gambar dua dimensi, yang sangat membantu dalam membandingkan dan menarik kesimpulan dari berbagai kumpulan data (Soewardikoen, 2021).

Sebuah matriks terdiri dari baris dan kolom yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda; dimensi-dimensi ini dapat merupakan konsep atau kumpulan data. Pada dasarnya, analisis matriks adalah jukstaposisi atau perbandingan metrik. Apabila objek visual dijabarkan dan dinilai menggunakan tolok ukur yang sama maka perbedaannya akan terlihat, dapat menghasilkan gradasi. Misalnya, perbedaan gaya gambar dan genre dapat dilihat dengan membandingkan poster. (Soewardikoen, 2021)

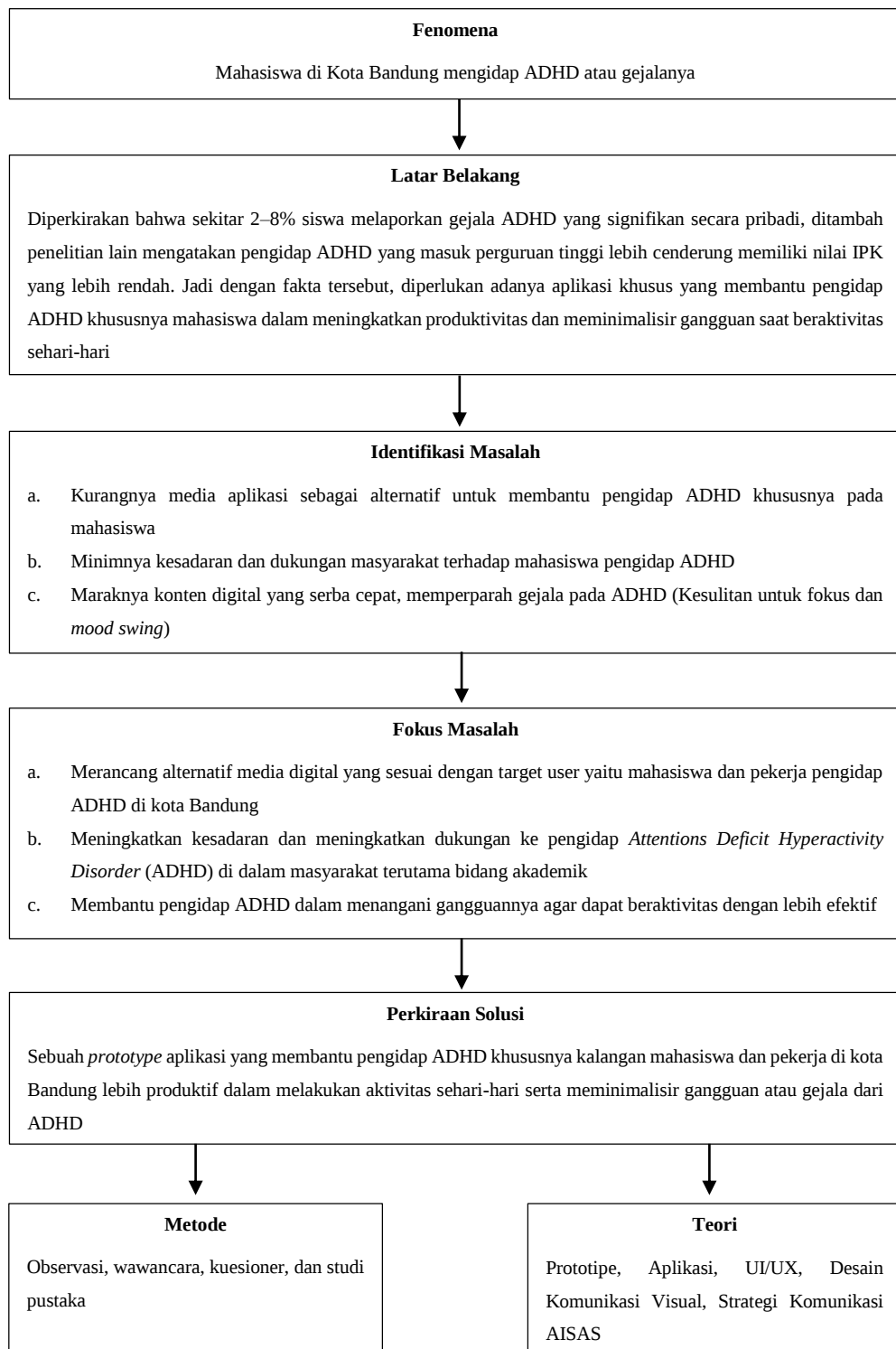
Tujuan utama analisis matriks adalah mengidentifikasi faktor pembeda dan penyama dalam elemen desain seperti warna, tipografi, tata letak, dan elemen grafis lainnya

b. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah teknik menganalisis data penelitian menggunakan satu variabel atau lebih yang bersifat mandiri, karena analisis ini tidak berbentuk komparasi atau hubungan (Nasution, 2017).

1.7. Kerangka Perancangan

Pada kerangka perancangan ini penulis akan menguraikan poin-poin yang terkait sebagai langkah menyelesaikan permasalahan tugas akhir ini. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuisioner, dan studi pustaka. Diuraikan sebagai berikut:



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

1.8. Pembabakan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang berhubungan antara satu sama lainnya. Berikut sistematikanya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berisi penjelasan data-data dari data institusi, data produk, data hasil observasi, dan sebagainya. Kemudian dianalisis untuk menghasilkan konsep perancangan

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep-konsep kreatif dan hasil perancangan dari pengumpulan data-data yang sudah dilakukan

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.