

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang diciptakan untuk hidup secara berkelompok, dan membutuhkan interaksi sosial untuk memenuhi kehidupannya, dan tidak memungkinkan untuk hidup sendiri tanpa adanya hubungan di dalam lingkungan mereka secara penuh, dan tanpa sadar kita mempelajari psikologi berdasarkan interaksi dan hubungan manusia. Psikologi merupakan ilmu pengetahuan yang dipelajari secara teoritis, ilmunya melihat dan menganalisa sikap atau perilaku individu bahkan perilaku kelompok dalam lingkungan. Psikologi manusia juga memiliki berbagai masalah yang timbul dari interaksi manusia, salah satunya adalah depresi. Depresi adalah salah satu gangguan kesehatan mental yang dialami manusia akibat dari suatu peristiwa yang terjadi pada manusia yang dapat berinteraksi kepada kejiwaan yang merubah mental perilaku manusia, menyebabkan perubahan emosi menjadi kemurungan dan kesedihan yang mendalam dan berkelanjutan sehingga hilangnya kegairahan hidup. Remaja termasuk yang rentan terhadap gangguan kejiwaan karena masih kurang stabil psikologinya.

Menurut data World Health Organization (WHO) terdapat sekitar 300 juta orang menderita penyakit mental ini, yaitu depresi. Angka ini telah naik lebih dari 18 persen sejak 2005, kurangnya bantuan dan penanganan yang layak untuk kesehatan mental membuat banyak yang mengalami depresi, dan sangat dibutuhkannya sebuah penanganan agar mereka bisa menjalani kehidupan yang sehat dan produktif. Penyakit ini mempengaruhi sekitar 322 juta orang di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Depresi juga menambah resiko angka kematian, dan termasuk kedalam penyakit berbahaya dan gangguan kejiwaan termasuk diabetes, kecanduan, penyakit jantung, hingga perilaku bunuh diri. Keempat faktor dari

depresi ini merupakan pembunuh manusia terbesar di dunia, jumlah ini terus meningkat hingga tahun 2016, sampai 2017, dari kalangan dewasa, hingga remaja.

Kesehatan jiwa masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan yang besar dan signifikan di dunia, termasuk salah satunya di Indonesia. Menurut data WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi di Indonesia. Data Riskesdas 2013 menunjukkan gangguan mental emosional yang ditunjukkan dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan untuk usia 15 tahun ke atas mencapai sekitar 14 juta orang atau sekitar 6% dari jumlah penduduk Indonesia, ini menunjukkan bahwa remaja dapat mengalami depresi, dan jumlah ini akan terus meningkat pertahun, dan angka 6% ini sangat berbahaya jika angka ini terus naik seiring rentannya kejiwaan remaja dan dapat mudah terkena depresi.

Untuk saat ini, depresi dapat dicegah dengan kesadaran diri dan sekitar. Kesadaran terhadap gejala depresi bagi orang tua menjadi sesuatu yang penting untuk anak-anak mereka terutama remaja agar dapat mencegah dan menyembuhkan depresi. Dibutuhkan perhatian yang besar dari orang tua agar anak mereka tidak terkena depresi. Penyembuhan depresi dapat dilakukan dengan terapi bersama psikolog dan dengan pemberian obat anti-depresan kepada penderita dengan resep dokter, setelah melakukan beberapa kali terapi dengan psikolog ditambah dengan meminum obat anti-depresan maka rasa depresi itu sendiri akan berkurang dan akan menghilang sepenuhnya jika penderita rutin terapi.

Dalam penelitian ini, remaja berusia 15 sampai 21 (remaja akhir) menjadi *target audience* dalam penelitian kasus fenomena depresi pada remaja ini, dikarenakan kurangnya perhantian dan pedulian para remaja terhadap penyakit depresi ini sehingga mereka menganggap remeh akan kasus dan dampak dari depresi, para remaja harus tahu bahwa orang disekitar mereka bahkan salah satu diantara mereka juga mengalami depresi, dan mereka harus mengetahui betapa berbahayanya penyakit depresi ini terus dibiarkan, maka dari itu dengan menyampaikan kepada mereka melalui media game, informasi ini dapat disampaikan kepada para remaja secara interaktif.

Game merupakan media bermain terkini yang sejak dulu terus berkembang yang berawal hanya sebuah media untuk hiburan, dan kini media ini bisa menjadi media untuk penyampai sebuah informasi yang sama halnya berupa media lainnya, seperti film, dan animasi. Akan tetapi media game memberikan daya tarik tersendiri karena media ini membawa para pengguna medianya untuk berinteraksi dan merasakannya sendiri dengan memainkan sebuah permainan ini, dan menyelesaikan permasalahan dalam permainan dengan mereka sendiri, memberikan perasaan serta pengalaman baru dan berbeda dibandingkan animasi dan film. memberikan solusi secara tidak langsung kepada mereka di dalam media ini, ini adalah keunggulan dari media game yang sangat interaktif.

Untuk menyesuaikan fenomena dengan media, genre game yang ditentukan adalah genre adventure. adventure adalah salah satu genre pada game yang berpusat pada aktivitas berpetualang serta kebebasan dalam permainan. Dan juga genre puzzle sebagai genre yang mengambil unsur strategis berpusat pada pemecahan teka-teki di mana pemain harus menyelesaikan sebuah tantangan yang harus diselesaikan selama permainan serta *problem solving* yang menguji para pemain untuk bagaimana mereka bisa menyelesaikan sebuah tantangan teka-teki tersebut, dan memaksa para pemain untuk waspada apa yang harus mereka lakukan demi menyelesaikan sebuah permainan.

Untuk mengangkat fenomena depresi remaja ini kedalam sebuah media berbentuk *game*, *game* tersebut harus dirancang terlebih dahulu kedalam sebuah *Game Design*. *Game Design* adalah sebuah perancangan desain dan ide dari sebuah permainan untuk mengembangkan konsep, mekanis, cara main dari sebuah permainan, segi cerita, tingkatan permainan, tingkat kesulihat, dan informasi dasar, juga keseluruhan ide perancangan dari setiap tim perancang, dan diproses keseluruhan ide-ide tersebut kedalam sebuah *Game Design Document* yang akan menjadi landasan keseluruhan dalam perancangan sebuah permainan pada akhir. Agar dapat menyusun serta memasukkan informasi serta solusi dari fenomena depresi ke dalam *game design*.

Penulis berharap dalam melakukan penelitian fenomena depresi pada remaja ini, dapat memberikan solusi dalam penyampaian informasi, baik dengan menyampaikan bagaimana dan seperti apa kondisi para penderita depresi, dan juga cara pencegahan depresi remaja ini melalui media *game* yang bergenre *adventure* kepada para remaja maupun para pengguna media *game*, dan dapat dirancang dengan detail menjadi sebuah *game adventure-puzzle* melalui perancangan *game design*, agar hasil perancangan ini dapat menarik para *audience* untuk bermain, baik dari segi *gameplay*, hingga *story* yang dapat memberikan informasi-informasi dari penelitian ini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya kepedulian serta perhatian dari orang dan lingkungan sekitar akan depresi.
2. Kurangnya kesadaran dan kewaspadaan masyarakat akan bahaya dari depresi.
3. Banyaknya masalah-masalah yang ditimbulkan oleh depresi.
4. Kurangnya media yang memberikan informasi tentang depresi.
5. Kurangnya wawasan dan pengetahuan remaja mengenai fenomena depresi
6. Kurangnya media *game* yang memberikan informasi mengenai fenomena depresi.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menginformasikan serta memberi solusi terhadap fenomena depresi ke dalam sebuah *game*?

2. Bagaimana merancang sebuah *Game Design* dengan topik fenomena depresi melalui media game?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan *game design* pada media *game* bertema depresi yang mengembangkan ide dalam konsep, mekanis, cara main dari sebuah permainan.

1.3.2 Siapa

Target sasaran yang dituju adalah remaja berusia 15-21 tahun yaitu remaja akhir dalam permainan yang mengambil fenomena depresi pada remaja.

1.3.3 Bagaimana

Sebagai media informasi tentang fenomena depresi kepada remaja yang kurang mengerti serta paham dalam bentuk permainan.

1.3.4 Tempat

Lokasi tempat yang akan digunakan sebagai latar tempat cerita dalam permainan yang akan dibuat adalah Kota Bandung, Lembang.

1.3.5 Waktu

Waktu yang akan digunakan sebagai latar waktu dalam perancangan cerita dalam permainan yang akan dibuat adalah tahun 2010-2015 atau era moderen.

1.4 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pembuatan game :

1. Untuk menginformasikan fenomena depresi memberikan solusi terhadap fenomena depresi.
2. Untuk merancang *Game Design* dengan topik fenomena depresi melalui melalui media *game*.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual terutama dalam multimedia dan menambah kajian untuk mengetahui bagaimana fenomena yang diterapkan dalam perancangan permainan dan *game design*.

Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak lain yang dapat membantu dalam penyajian informasi bagi yang mengadakan penelitian serupa.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah merupakan metode suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu:

pewawancara, responden, pedoman wawancara dan situasi wawancara.

2. Dokumen

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang diperlukan dengan memanfaatkan data-data berupa karya sastra atau karya seni pada umumnya seperti referensi karya sejenis.

3. Kuesioner

Pengumpulan data dengan teknik kuisisioner merupakan teknik yang sangat umum dilakukan dalam metode kuantitatif.

1.5.2 Analisis Data

Metode penelitian secara garis besar dibagi dua bagian yaitu metode kuantitatif dan metode kualitatif.

Metode analisis data kuantitatif adalah pendekatan pengolahan data melalui metode statistik atau matematik yang terkumpul dari data sekunder ataupun data sekunder. Metode analisis data kuantitatif terdiri dari beberapa teknik analisis seperti:

1. Analisis Deskriptif, mendeskripsikan hasil data yang terkumpul melalui ukuran-ukuran statistik seperti mean, median, modus dan standar deviasi.
2. Analisis Komparatif, membandingkan satu buah fenomena dengan fenomena lain, atau membandingkan fenomena yang sama pada kelompok subjek yang berbeda.
3. Analisis Korelasi, melihat keterkaitan antara satu fenomena dengan fenomena lain yang secara teori belum terbukti.
4. Analisis Kausalitas, mempertanyakan lagi kausalitas antara beberapa fenomena yang secara teori sebetulnya sudah diduga saling mempengaruhi.

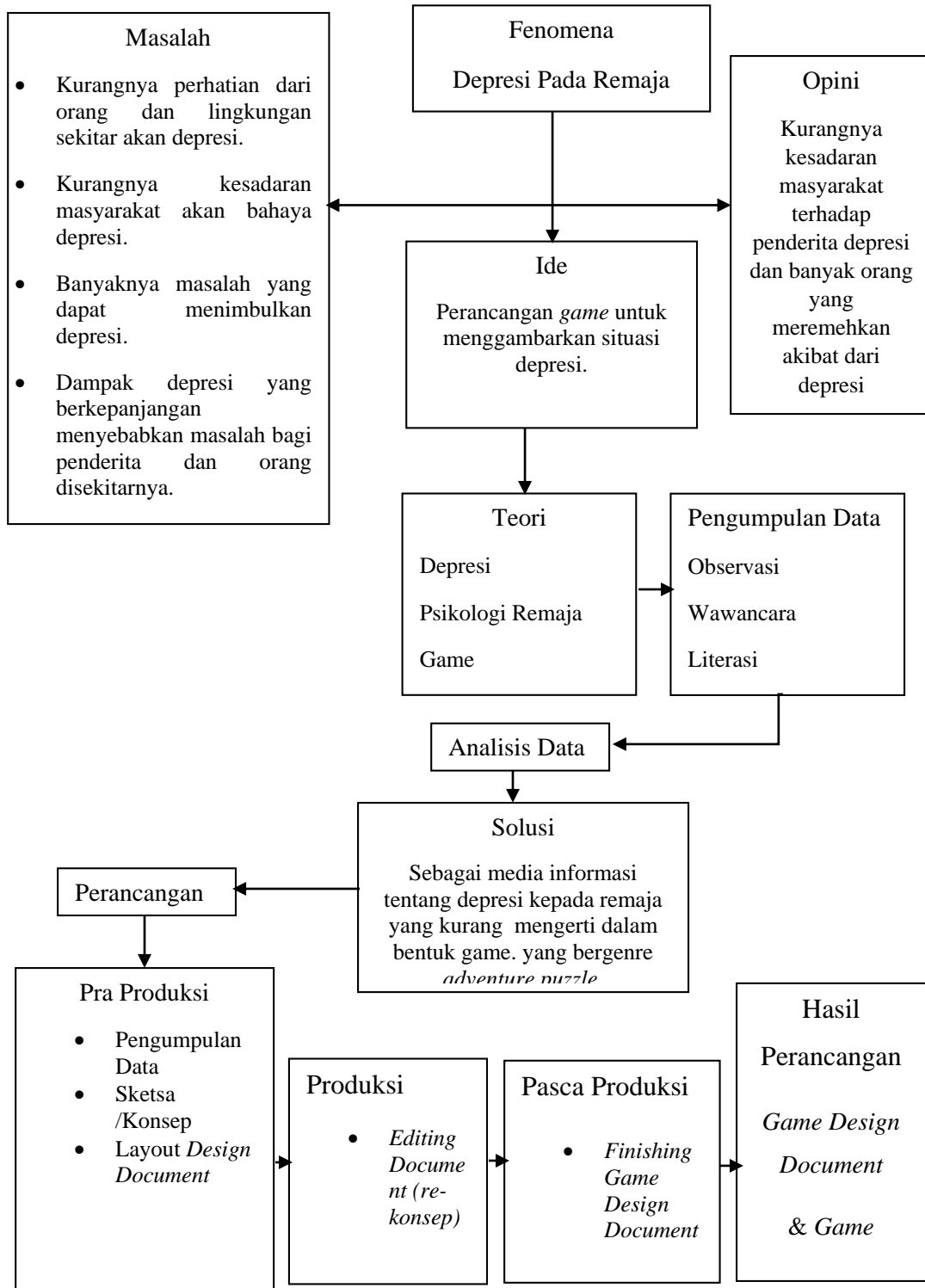
Metode analisis data kualitatif adalah pendekatan pengolahan secara mendalam data hasil pengamatan, wawancara, data literatur. Metode analisis data kualitatif terdiri dari berbagai teknik analisis seperti:

1. Mengorganisir data kualitatif menjadi lebih rapi
2. Memilah data perlu dilakukan, karena ukuran-ukuran datanya kebanyakan dalam bentuk verbal bukan dalam bentuk angka, maka peneliti perlu melakukan pemilahan untuk mencocokkan serta menyamakan beberapa hal yang memiliki makna yang sama.
3. Mengkoneksikan dan mengabungkan satu konsep dengan konsep yang lain yang saling mempengaruhi, adanya hubungan atau pengaruh tidak dapat digambarkan oleh angka.
4. Legitimasi terhadap hasil yang ada dengan membandingkan konsep lain yang kita-kira bertentangan dengan hasil kesimpulan. Seberapa banyak konsep lain yang bertentangan dengan hasil kesimpulan.

Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam proses analisis, yaitu :

1. Pengumpulan data
2. Reduksi data
3. Penyajian Data
4. Penarikan Kesimpulan

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran tentang fenomena depresi pada remaja dalam lingkungan dan permasalahan yang melatar belakangnya, tujuan perancangan, ruang lingkup, cara pengumpulan data dari perancangan, hingga pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan *game design* dalam game bergenre *horror*, seperti teori-teori yang berkaitan dengan fenomena depresi, dan *jobdesk game design*, untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III Analisis Data dan Masalah

Menjelaskan data yang mendukung untuk perancangan sebuah *game design* serta cara menganalisis data untuk menemukan konsep dari sebuah *game design*, serta konsep perancangannya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan dari *game design* yang telah dibuat berdasarkan data-data yang dikumpulkan pada hasil baik dari penelitian, analisis, serta referensi.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan yang menyeluruh dari hasil serta aspek lain dalam perancangan yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya.