

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial, yang selalu berinteraksi dengan sesamanya dan oleh sebab itu manusia dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan mereka. Pengaruh itulah yang telah membuat kita mempelajari psikologi secara tidak langsung. Dimana Psikologi adalah sebuah bidang ilmu pengetahuan dan ilmu terapan yang mempelajari mengenai perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah. Terdapat beberapa gangguan psikologi yang mempengaruhi kejiwaan dan pola pikir seseorang. Salah satu gangguan tersebut berupa Depresi. Depresi adalah gangguan alam perasaan (*mood*) yang ditandai dengan kemurungan dan kesedihan yang mendalam dan berkelanjutan sehingga hilangnya kegairahan hidup. Fenomena depresi terutama pada remaja sudah banyak terjadi di penjuru dunia, namun banyak orang yang tidak mengetahui informasi dan menganggap remeh dampak depresi ini. (Hawari, 2001 : 19)

Hal ini membuat korban depresi berjatuhan karena kurangnya pengetahuan dan penanganan akan depresi. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis yang dilakukan oleh WHO. Menurut catatan WHO, setidaknya 350 juta orang di seluruh dunia mengalami depresi dan lebih dari 800 ribu orang meninggal bunuh diri akibat depresi. Masih banyak penderita depresi yang tidak mengakui kondisi mereka, sehingga tidak pernah ditangani atau setidaknya dibicarakan. Penderita depresi meningkat sekitar 18 persen sejak 2005. Kurangnya bantuan untuk kesehatan mental yang dikombinasikan dengan ketakutan publik terhadap stigma depresi ini membuat banyak yang mengalami depresi tidak mendapat penanganan layak yang sebenarnya dibutuhkan agar mereka bisa menjalankan kehidupan yang sehat dan produktif. (SYS, 2017)

Di Indonesia sendiri, pada tahun 2007 menurut ketua IDI (Ikatan Dokter Indonesia), Fachmi Idris, 94% masyarakat Indonesia mengalami depresi dari tingkat tertinggi sampai tingkat terendah. Bahkan menurut WHO, angka bunuh diri di Indonesia terus meningkat. Pada tahun 2010 angka bunuh diri di Indonesia adalah 1,8 jiwa per 100.000 penduduk atau 5.000 kasus per tahun. Pada tahun 2012 angka tersebut meningkat menjadi 4,3 jiwa per 100.000 penduduk atau setara dengan 10.000 kasus pertahun (Jaka Arya Pradana. 2016).

Peran orang tua juga berpengaruh dalam pencegahan dan penyembuhan depresi. 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.

Game merupakan salah satu media yang interaktif tidak seperti animasi dan film. Berbeda dengan animasi dan film dimana game mengharuskan player untuk terlibat dalam game yang membuat player merasakan pengalaman dan perasaan yang berbeda saat bermain. *Game* merupakan sebuah media hiburan dan dapat sekaligus dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan cocok untuk anak – anak yang sulit belajar.

Environment adalah lingkungan. Dalam hal ini *environment* dalam *game* merupakan lingkungan dimana *player* bermain. *Environment* terdiri dari berbagai unsur penting yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain *player*. Mulai dari *setting, story, geography* dan hal – hal apa saja yang

terdapat pada *environment* sangat mempengaruhi pengalaman seorang *player* dalam bermain *game*. Membuat *environment* yang interaktif dan responsif terhadap aksi *player* adalah salah satu cara terbaik untuk menciptakan *environment* yang hidup.

Penulis berharap dengan melakukan perancangan ini penulis dapat menggambarkan secara visual bagaimana persepsi lingkungan dapat dipandang berbeda oleh seseorang melalui media *game* kepada para remaja sehingga wawasan mereka bahwa tidak semua orang memiliki cara yang sama dalam melihat lingkungan mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya perhatian dari masyarakat akan fenomena depresi.
2. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat terhadap bahaya dari depresi jangka panjang.
3. Pentingnya wawasan remaja mengenai fenomena depresi.
4. Banyaknya faktor masalah yang dapat menyebabkan depresi.
5. Kurangnya media game yang dapat memberikan informasi mengenai fenomena depresi.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *environment* yang nyata dan tidak nyata sebagai representasi *visual* penderita depresi?
2. Bagaimana pengaplikasian perancangan *environment* yang nyata dan tidak nyata dalam bentuk *isometric* ke dalam media game PC?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan *environment* melalui media game berjudul “Lost: The Wandering Soul” untuk menggambarkan secara visual . bagaimana lingkungan dapat dipandang berbeda oleh seseorang melalui media *game*

1.3.2 Siapa

Target audience yang dituju dari perancangan environment ini adalah remaja yang berusia 15-21.

1.3.3 Bagaimana

Perancangan ini digunakan sebagai media informasi mengenai depresi kepada remaja yang kurang mengerti dan memberikan solusi dalam bentuk game.

1.3.4 Tempat

Lokasi tempat yang akan digunakan sebagai latar tempat game yang akan dibuat merupakan lokasi fiksi yang menggabungkan beberapa lokasi berbeda seperti daerah Bogor dan Bandung.

1.3.5 Waktu

Era waktu yang digunakan sebagai latar waktu dalam game yang akan dibuat menggunakan jenjang waktu antara tahun 2010 – 2012

1.4 Tujuan & Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pembuatan game :

1. Untuk merancang *environment* yang nyata dan tidak nyata sebagai representasi visual penderita depresi.
2. Untuk mengaplikasikan perancangan *environment* yang nyata dan tidak nyata dalam bentuk *isometric* ke dalam media game PC.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi perancang

Menambah wawasan tentang bagaimana membuat *environment* yang diaplikasikan dalam bentuk *isometric* ke dalam media game. Selain itu penulis juga mengetahui informasi lebih dalam mengenai depresi

2. Manfaat bagi masyarakat

Memberikan wawasan tentang bagaimana penderita depresi memandang dunia dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan orang normal dengan menggunakan media game.

1.5 Metode Perancangan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik komunikasi yang dilakukan antara peneliti dan narasumber untuk mendapatkan informasi tertentu.

3. Dokumen

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan data berupa karya sastra atau karya seni, seperti: novel, puisi, drama.

4. Kuesioner

Merupakan metode umum yang dilakukan untuk mendapatkan data dari masyarakat atau *target audience* yang dituju.

1.5.2 Analisis Data

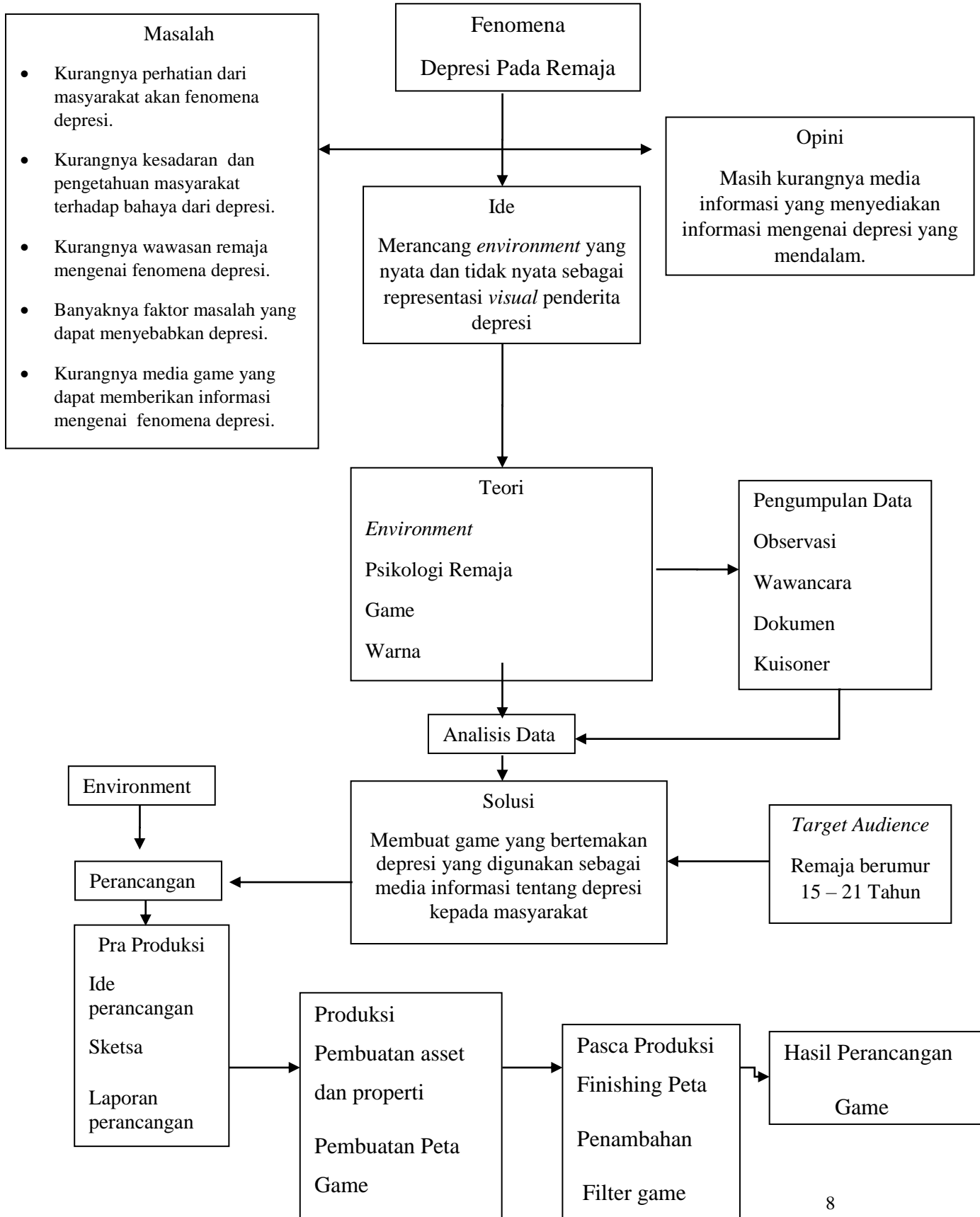
Metode penelitian dibagi menjadi dua jenis, metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif merupakan metode pengolahan dan penyusunan hasil pengamatan observasi, wawancara, data literature. Metode kuantitatif merupakan cara pengolahan data melalui metode statistik atau matematik yang dikumpulkan dari data sekunder. Metode kuantitatif memiliki beberapa jenis teknik analisis, yaitu:

1. Analisis Deskriptif, mendeskripsikan atau menjelaskan hasil data yang dikumpulkan
2. Analisis Komparatif, membandingkan fenomena yang satu dengan yang lain atau membandingkan sebuah fenomena dengan tipe subjek yang berbeda
3. Analisis Korelasi, mengamati keterkaitan atau hubungan yang ada antara sebuah fenomena dengan fenomena lain.

Secara umum terdapat empat proses dalam menganalisis data,
yaitu:

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

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang perancangan, , tujuan perancangan, ruang lingkup, metode perancangan dan kerangka perancangan.

BAB II Landasan Pemikiran

Menjelaskan landasan apa yang mendasari perancangan *environment* dalam game, seperti teori mengenai objek fenomena depresi dan teori yang mendukung perancangan *environment* .

BAB III Analisis Data dan Masalah

Menjelaskan hasil analisis data yang mendukung fenomena depresi serta data yang mendukung perancangan *environment*.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat dan disusun berdasarkan hasil data analisis yang telah dikumpulkan.

BAB V Penutup

Menjelaskan kesimpulan yang dibuat berdasarkan hasil perancangan yang telah disusun dan mengikuti tujuan perancangan yang telah dipaparkan sebelumnya.