



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gangguan mental belakangan ini menjadi fenomena yang memiliki peningkatan cukup signifikan. Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) tahun 2004, terdapat sekitar 450 juta jiwa yang memiliki gangguan mental di seluruh dunia (Hosman, Jane-Llopis, & Saxena, 2004, p. 13).

Menurut WHO regional Asia Pasifik, jumlah kasus gangguan depresi di Indonesia sebanyak 9 juta kasus atau 3,7% dari populasi (World Health Organization, 2017, p. 8).

Jika tidak segera dilakukan penanganan lebih lanjut, maka akan semakin banyak kejadian yang bisa berdampak buruk, sebab setiap orang memiliki porsi untuk merasakan emosional yang tidak stabil. Depresi, sakit hati, cemas, gusar dan beberapa gangguan mental lainnya kerap kali menerpa diri kita. Adapun akhir-akhir ini semakin banyak masyarakat yang melakukan tindakan bunuh diri karena mengidap gangguan mental, atau *mental illness*. Salah satunya seperti kasus Jonghyun personel *boyband* Korea Selatan, SHINee yang beritanya sempat meluas di dunia maya akibat kematiannya yang dipicu oleh depresi.

Berita tersebut ditulis juga dalam artikel yang dipublikasi The Guardian, oleh Justin McCurry (McCurry, 2017). Namun kasus bunuh diri di Asia tidak hanya di Korea. Tercatat sedikitnya 50.000 orang Indonesia melakukan aksi

bunuh diri setiap tahunnya. Angka tersebut menunjukkan bahwa setiap hari setidaknya ada 150 kasus bunuh diri (Budi, 2016, p. 31).

Adapun fenomena bunuh diri ini tidak jauh dari adanya gangguan mental sebagai penyebab paling umum, gejala yang terjadi berbagai kondisi kejiwaan adalah merasa tertekan. Kondisi mental tersebut meliputi putus asa karena kesepian, kecemasan dan juga depresi (Andari, 2017, p. 92).

Menurut Riset Kesehatan Dasar yang diadakan Kementerian Kesehatan, setidaknya ada sekitar 14 juta jiwa yang mengalami kondisi gangguan mental (Idaiani, Yunita, Prihatini, & Indrawati, 2013, pp. 125-129). Rahma Lillahi Sativa dalam artikelnya di detik memaparkan jika, sangat disayangkan karena dari banyaknya pengidap gangguan mental di Indonesia, hanya delapan persen yang dapat pelayanan, sisanya tidak dapat pelayanan yang tepat (Sativa, 2017).

Padahal dalam Undang Undang No. 36 Tahun 2009 tentang kesehatan pada BAB IV pasal 17 berbunyi, “pemerintah bertanggung jawab atas ketersediaan akses terhadap informasi, edukasi dan fasilitas pelayanan kesehatan untuk meningkatkan dan memelihara derajat kesehatan yang setinggi-tingginya.” Jika fenomena bunuh diri terus terjadi, dan pemerintah tidak menyikapi dengan bijak melalui memperluas akses fasilitas dan informasi kesehatan, maka ada kemungkinan, angka bunuh diri akan terus meningkat, karena minimnya akses informasi serta edukasi yang merujuk pada gangguan mental.

Gangguan mental juga merupakan topik yang penting untuk dibahas, karena hingga saat ini masih ada pandangan negatif dari masyarakat Indonesia mengenai gangguan mental. Dadang Hawari menyampaikan dalam bukunya, beberapa pandangan negatif tidak bisa dihilangkan begitu saja, karena begitu kuat dan

dipengaruhi kultur budaya. Seseorang dengan gangguan mental sering dianggap terkena guna-guna, menderita suatu dosa ataupun terkena pengaruh setan atau makhluk halus lainnya (Hawari, 2011, p. 1).

Kini, pandangan negatif mengenai gangguan mental tidak hanya tersebar saat menjalani komunikasi tatap muka saja, namun sudah merambah ke wadah yang baru yakni internet. Internet erat kaitannya dengan Computer Mediated Communication (CMC) yang menyediakan layanan komunikasi antar pengguna di seluruh dunia, baik untuk platform twitter, email, chat, maupun World Wide Web (WWW) (Himpunan Psikologi Indonesia, 2016, p. 445).

Salah satu contoh minimnya pengetahuan mengenai gangguan mental dan pandangan negatif, tercermin dari kejadian yang menimpa salah satu figur publik. Mengutip dari kanal kesehatan detikcom, kasus bunuh diri pada tahun 2017 yang dilakukan Oka Mahendra Putra, pemilik label Takis Entertainment kerap mengundang cibiran warganet. Di tengah ramainya ucapan duka, ada beberapa warganet yang mengatakan, bunuh diri terjadi karena kurangnya iman Oka. Padahal menurut Benny Prawira, SPsi, ketua komunitas Into The Light, kasus bunuh diri tidak bisa dilihat dari segi agama, atau satu faktor saja, melainkan banyak faktor, mengingat manusia adalah makhluk yang kompleks. Manusia bisa memiliki rasa depresi, stress, dan juga gangguan mental lainnya (Kamaliah, 2017).

Untuk mengurangi pandangan negatif terkait gangguan mental tersebut, dibutuhkan sebuah solusi yang tepat, untuk menjawab persoalan semakin meningkatnya kasus perundungan *online*, pada penderita gangguan mental. Adapun salah satu metode yang bisa dipertimbangkan adalah dengan membuat

newsgame, sebagai sarana penyebaran informasi melalui *genre* yang lebih menyenangkan.

Geraldo dan Luciene dalam bukunya menyampaikan, bahwa *newsgame* merupakan *platform* penerbitan baru yang lebih ramping untuk pembaca, tanpa perlu mengunduh aplikasi di telepon genggam. Hal ini membuat proses antarmuka berita jadi menyenangkan (Seabra & Santos, 2015, p. 7)

Seperti yang dipaparkan Kristina Laube dalam artikelnya berjudul “Newsgame, Game Komputer Bertema Berita”. Marcus Bosch, jurnalis yang mendirikan perusahaan pengembang *newsgame*, mengatakan jika esensi *newsgame* berasal dari interaksi antara pengguna dan program yang disajikan. Berbeda dengan media tradisional yang linear, dengan adanya *newsgame* jurnalisme menjadi lebih nyata (Laube, 2010).

Meski *newsgame* masih awam di kalangan masyarakat Indonesia, namun *platform* yang dipakai masih sama, yakni website. Menurut Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Henri Kasyfi dalam berita kompas tekno, dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. Diketahui pula, masyarakat yang aktif menggunakan internet berusia 15 – 19 tahun (Pratomo, 2019).

Adapun hasil penelitian yang dilakukan We Are Social dan Hootsuite, menyebutkan bahwa ada 130 juta penduduk Indonesia yang aktif di media sosial. Dari laporan yang diunggah pada Januari 2018, media sosial yang paling sering diakses oleh masyarakat ialah YouTube 43%, Facebook 41%, WhatsApp 40%,

Instagram 38%, Line 33%, Blackberry Messenger 28%, Twitter 27%, LinkedIn 16%, Skype 15%, dan WeChat 14% (Hootsuite & We Are Social, 2018, p. 33).

Tidak menutup kemungkinan di antara 171,17 juta jiwa yang terhubung ke internet, ada beberapa masyarakat mengakses internet untuk bermain game. APJII menyampaikan bahwa jumlah pemain game online aktif pada tahun 2010 sebanyak enam juta orang, dan bertambah 500 ribu pada 2013, namun tidak menutup kemungkinan untuk terus bertambah setiap harinya (Cindy, 2016, p. 2).

Melihat kondisi pasar permainan yang tinggi di Asia Tenggara, seperti yang dipaparkan Komang Budi Aryasa, *Senior Manager Content Agregation and Incubation* Telkom, bahwa berdasarkan data statistik sejak tahun 2010, jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan negara lain dengan kenaikan jumlah pemain sebanyak 33% setiap tahunnya. Di Indonesia sendiri sebanyak 80% pemain berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar, yakni Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan (Rahmadina, 2014, p. 1).

Mengacu pada fenomena yang telah dipaparkan di atas, kurang lebih dapat melandasi beberapa hal yang dapat mendukung karya yang akan penulis buat. Tentunya dengan menyajikan pengalaman pengguna yang menyenangkan, supaya pengguna nyaman bermain dan dapat meresapi informasi yang diberikan.

Setidaknya dengan cara pembuatan *newsgame* yang membahas tentang fenomena gangguan mental dapat membantu masyarakat supaya mendapatkan informasi mengenai gangguan mental secara merata.

1.2 Tujuan Karya

Adapun tujuan dari tugas akhir dari karya ini adalah :

- Memberikan informasi melalui *newsgame* gangguan mental bagi remaja dan dewasa usia 13 sampai 22 tahun, untuk mengenali definisi serta gejala pada gangguan mental itu sendiri, dan bagaimana cara menghadapi kasus gangguan mental jika terjadi pada diri sendiri atau teman dekat. Adapun pemilihan usia tersebut, karena dari data Riset Kesehatan Dasar yang dikeluarkan Kementerian Kesehatan memaparkan jika usia yang rawan terkena gangguan mental, berada di 15 tahun ke atas, namun tidak menutup kemungkinan untuk memberi edukasi dan informasi lebih dini kepada remaja usia 13 tahun.
- Memberikan edukasi mengenai gangguan mental, melalui konsep kuis.

1.3 Kegunaan Karya

1.2.1 Akademis

Dalam hal akademis, karya ini setidaknya dapat menjadi acuan untuk membuat karya baru lainnya, yakni *newsgame* dengan melibatkan unsur jurnalisme imersif, sehingga pengguna bisa merasakan pengalaman baca berita yang baru, yang lebih, menghibur dan bisa menjadi tindakan preventif bagi pengidap gangguan mental.

1.2.2 Praktis

Untuk perkembangan praktik jurnalistik, supaya ke depannya *media online* dapat mengembangkan metode *newsgame* sebagai salah satu sarana penyampaian informasi yang lebih interaktif.

1.2.3 Sosial

Menggiring khalayak untuk semakin banyak orang yang dapat mengenali ragam gangguan mental secara sederhana, baik untuk dirinya maupun untuk orang di sekitarnya.

