



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

Semenjak 10 tahun terakhir, kita melihat banyak kasus bunuh diri, baik yang berada di dalam negeri, maupun di luar negeri. Menurut hasil riset WHO, pada tahun 2016 menunjukkan data bahwa setidaknya 800.000 orang meninggal akibat bunuh diri. Bunuh diri juga berada di urutan ke-2 sebagai penyebab kematian terbanyak pada usia 15-29 tahun.

WHO juga menambahkan setidaknya 79% kasus bunuh diri terjadi pada negara miskin dan berkembang Indonesia sebagai negara yang masih berkembang juga tidak lepas dari banyaknya kasus bunuh diri yang terjadi.

Bapak Fidiansyah selaku direktur pencegahan dan pengendalian masalah kesehatan jiwa dan NAPZA dari kemenkes pada liputan CNN Indonesia tanggal 11 september 2017 kemarin memperkuat perkiraan dari WHO. Pada liputan CNN tersebut beliau mengungkapkan pada tahun 2016 di daerah Gunung Kidul terdapat 800 kasus bunuh diri. Namun, beliau juga mengungkapkan bahwa data resmi kemenkes soal kasus bunuh diri ini tidak ada. Data dari Polres Gunung Kidul juga tidak dapat dijadikan patokan karena tidak semua kasus dilaporkan.

Menurut WHO, faktor utama dari kasus bunuh diri ini adalah gangguan kejiwaan. Di mana salah satu yang disebut paling berperan adalah depresi. Hal ini juga diperkuat oleh Cantor (2015) yang mengungkapkan bahwa bunuh diri disebabkan oleh berbagai penyakit kejiwaan, di mana salah satunya yang cukup sering ditemui adalah depresi. Gejala awal dari kecenderungan bunuh diri yang

umum ditemui adalah sulit berkonsentrasi, sulit tidur dan hilangnya minat untuk melakukan kegiatan terutama hobi. Gejala tersebut menjadi genting untuk ditangani jika pasien sendiri sudah pernah setidaknya berpikiran untuk bunuh diri, pernah menyakiti diri sendiri, dan merencanakan untuk bunuh diri (hal. 9).

Berdasarkan fenomena ini, penulis mencoba untuk menyebarkan kuesioner tentang kecenderungan bunuh diri di area kampus Universitas Multimedia Nusantara. Hasil dari kuesioner tersebut ternyata diluar dugaan. Dari data kuesioner tersebut terlihat bahwa 57% responden memiliki kecenderungan untuk bunuh diri. Setidaknya, 30% dari responden pernah mencoba untuk bunuh diri.

Di UMN sendiri sebenarnya terdapat layanan terapi dengan konseling sebagai salah satu sarana untuk mencari solusi dari masalah ini. Sayangnya, sebagian besar mahasiswa mengaku sulit untuk menjangkau layanan konseling di UMN. Hal ini disebabkan mahasiswa sulit mencari waktu luang yang tepat untuk berkunjung ke konseling UMN.

Namun dengan bantuan teknologi, permasalahan ini dapat di atasi. Adanya *smartphone* dapat membantu mahasiswa berkomunikasi dengan lebih mudah. Di samping itu menurut statista.com, *smartphone* juga merupakan alat komunikasi yang paling banyak digunakan di Indonesia. Terutama berbagai *smartphone* yang berbasis *Android*.

Karenanya penulis akan melakukan perancangan aplikasi sebagai media konseling UMN ini sebagai media yang memudahkan mahasiswa untuk berkonseling dengan konselor yang berada di UMN. Harapannya dengan adanya aplikasi ini, maka mahasiswa dapat melakukan konseling secara *online* (untuk

konseling secara CBT maupun berbagai jenis terapi lainnya.) jika mahasiswa tidak memiliki waktu luang.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan mengarah kepada penggunaan aplikasi sebagai sarana mempermudah proses konseling, dan sebagai pertolongan pertama bagi mahasiswa yang memiliki kecenderungan *suicidal*. Dengan rumusan masalah berikut.

- Bagaimana perancangan UI/UX aplikasi yang dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mempermudah proses konseling dan membantu mahasiswa merasa tenang?

1.3. Batasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, penulis membatasi lingkup penelitian yang akan dilakukan. Penelitian akan difokuskan kepada mahasiswa di UMN yang memiliki kecenderungan berpikir untuk melakukan bunuh diri, mulai dari pola berpikir, perilaku, dan cara mengatasinya (proses konseling). Penulis juga akan membatasi perancangan aplikasi ini pada *user experience* dan *user interface* yang meliputi: warna, *font*, *icon*, *layout*, dan interaktivitas pada aplikasi ini. Penulis tidak akan membahas sama sekali program dan *scripting* dalam pembuatan aplikasi ini. Target utama *user* aplikasi ini adalah:

1) Demografis:

- a) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b) Usia : 18-23 tahun
- c) Pendidikan : Sedang berkuliah di UMN

- d) Tingkat ekonomi : Menengah dan menengah ke atas
- 2) Geografis : Indonesia
- 3) Psikografis : memiliki kecenderungan untuk melukai diri sendiri, dan *suicidal*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi mobile berbasis android sebagai media konseling *online* di UMN dan sebagai media konseling bagi mahasiswa UMN secara *online* baik *real-time* maupun tidak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun beberapa manfaat Tugas akhir ini kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Manfaat bagi Penulis

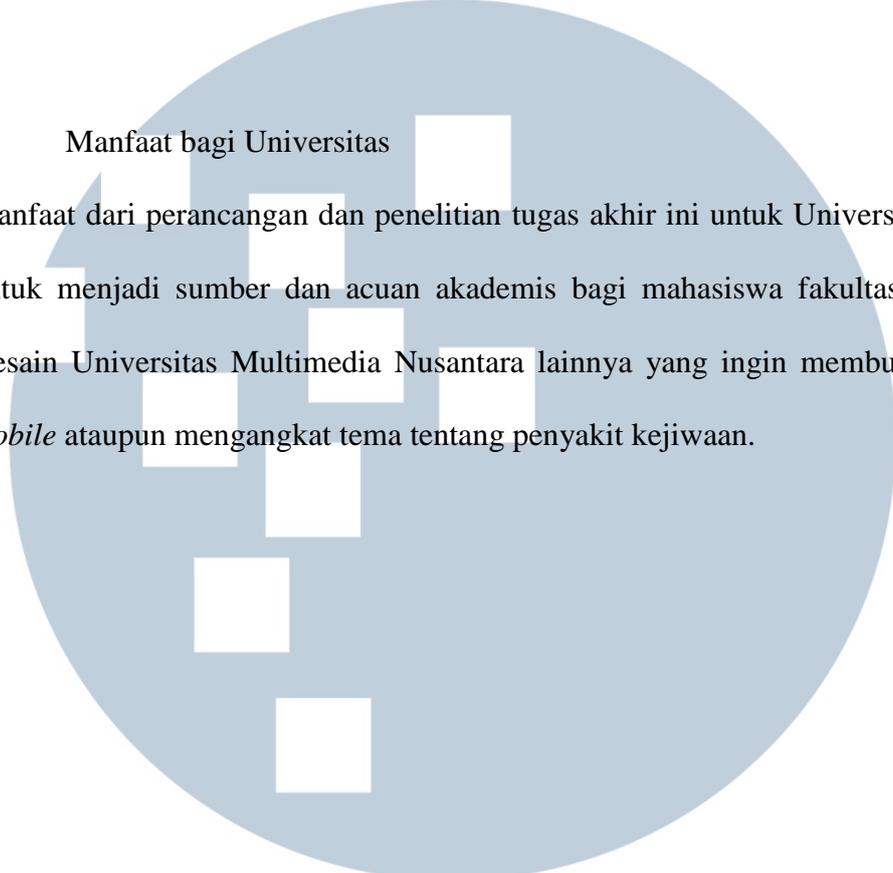
Manfaat bagi penulis merancang Tugas Akhir ini adalah sebagai media menambah wawasan tentang perilaku dan kebiasaan pada orang-orang yang memiliki kecenderungan untuk bunuh diri serta bagaimana cara menyikapinya. Penulis juga menjadi lebih terbuka dan mengetahui juga kondisi yang ada di sekitar penulis.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Manfaat perancangan aplikasi ini bagi orang lain khususnya mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai sarana konseling yang nyaman dan efisien. Di samping itu, bagi konselor dari Universitas Multimedia Nusantara dapat memudahkan konseling kepada mahasiswa/i yang memang membutuhkan.

3. Manfaat bagi Universitas

Manfaat dari perancangan dan penelitian tugas akhir ini untuk Universitas adalah untuk menjadi sumber dan acuan akademis bagi mahasiswa fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang ingin membuat aplikasi *mobile* ataupun mengangkat tema tentang penyakit kejiwaan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA