



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kebutuhan sosial merupakan indikator yang berperan besar dalam hidup manusia (Hawkley & Cacioppo, 2010). Perkembangan zaman industri membuat manusia sulit mendapatkan kualitas komunikasi sosial yang baik. Pindah kota, bekerja dan kuliah di luar negeri membuat banyak orang kesepian karena lingkungan tidak sama dengan tempat asal, selain itu di era modern ini semua orang memiliki kesibukan masing-masing (Holt-Lunstad, Smith, & Layton, 2010).

Kesepian meningkat di seluruh dunia. Secara global, 2 dari 5 orang melaporkan bahwa mereka lebih merasa kesepian selama 6 bulan terakhir (ipsos.com, 2021). Berdasarkan survei, 98% warga Indonesia merasa kesepian (Kompas.com, 2021). Survei menemukan bahwa rentang usia 16-24 tahun lebih rentan merasa kesepian yang jika dibiarkan dapat menyebabkan depresi, anti-sosial, penurunan memori, sampai penyalahgunaan narkoba (cnnindonesia.com, 2018). Studi lain menemukan bahwa pada rentang usia yang sama yaitu 16-24 tahun, menyatakan 40% dari mereka sangat sering merasa kesepian (bbcnews.com, 2018). Kesepian yang kronis dapat menyebabkan penurunan kesehatan mental dan fisik, misalnya aktivitas jantung serta penyakit lainnya (Day, Ong & Perry, 2018). Kesepian kronis juga sama dengan merokok lima belas rokok dalam sehari dan lebih berbahaya dari obesitas (Worsley, 2018).

Berbagai solusi mengatasi kesepian seperti berbicara dengan orang asing, mencoba pengalaman baru atau memelihara hewan (klikdokter.com, 2021). Solusi lain seperti bertemu teman lama, mengurangi rasa takut terhadap penolakan dan bersosialisasi (satupersen.net, 2020) tetap membuat masyarakat Indonesia merasa kesepian.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh ahli dan beberapa orang yang merasa kesepian, berkomunikasi dengan teman bukan solusi karena mereka ingin

dimengerti tanpa harus takut dihakimi orang lain, karena mereka merasa setelah membicarakan masalahnya akan menjadi bahan bicara orang lain.

Melihat permasalahan kesepian di Indonesia, kesepian disebabkan karena berbagai alasan. Penelitian menunjukkan orang-orang yang memiliki banyak teman justru lebih rentan kesepian. Menurutnya, upaya mencari teman banyak bukanlah salah satu cara untuk bebas dari kesepian. Kesepian sendiri dapat berdampak buruk kepada Kesehatan. Depresi dan *Introvert* merupakan salah satu hal yang disebabkan oleh kesepian (7 Penyebab Anda Merasa Sepi di Tengah Keramaian (klikdokter.com))

Kesepian seperti ini merupakan yang paling sering terjadi pada anak muda jaman sekarang, banyaknya teman namun mereka merasa sedikit yang dapat mengerti mereka, sehingga terbentuklah suatu kesepian ketika suasana sedang ramai, dan semakin merasa kesepian ketika tidak ada orang atau teman yang dapat di ajak bicara

Maka dari itu dibutuhkan media interaktif yang diharapkan dapat mengedukasi dan memberikan informasi tentang bahayanya kesepian dan dapat menghindarinya.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang diatas maka ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana perancangan media interaktif mengenai bahaya kesepian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, penulis memutuskan untuk menetapkan masalah sebagai berikut:

1. Demografis

Usia: 18-23 tahun.

Jenis kelamin: Sebagian besar perempuan, dan beberapa laki laki yang mengalami kesepian

SES: B

2. Geografis

- Jabodetabek

3. Psikografis

- Penderita kesepian.
- Masyarakat yang ingin mengetahui tentang kesepian.
- Masyarakat yang memiliki banyak teman namun tetap merasakan kesepian
- Anak-anak dan remaja yang sejak dini sering di tinggal oleh orang tua untuk bekerja, sehingga merasakan kesepian di dalam rumah

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Media interaktif ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai bahaya kesepian. dan pengertian kepada pembaca, bahwa kesepian merupakan hal yang cukup berbahaya dan cukup harus dipahami juga ditindak, agar tidak terjadi hal yang lebih serius selain kesepian biasa.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis :
 - a) Lebih memahami tentang bahaya kesepian.
 - b) Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Manfaat bagi masyarakat :
 - a) Menjadi media pemahaman tentang bahaya kesepian.
 - b) Sebagai sarana mengurangi perasaan kesepian.
3. Manfaat bagi universitas :
 - a) Media referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang berminat membuat media interaktif khususnya mengenai kesepian.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A