

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 18 Tahun 2014 tentang kesehatan jiwa, setiap orang memiliki hak untuk mencapai kualitas hidup yang baik, menikmati kehidupan kejiwaan yang sehat, bebas dari ketakutan, tekanan, dan gangguan lain yang dapat mengganggu kesehatan jiwa. Namun, kenyataannya hal tersebut masih sangat jauh untuk dapat terwujud dan masih banyak masyarakat yang menderita gangguan jiwa yang kebanyakan berasal dari usia remaja. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun mengalami gangguan emosional yang mana 12 juta diantaranya mengalami depresi.

Menurut Felix Torres (2020), seseorang yang memiliki *self-esteem* atau pendapat terhadap diri yang rendah cenderung untuk mengalami depresi. Mengandalkan *self-esteem* untuk mengukur nilai dalam diri merupakan cara yang berbahaya karena *self-esteem* pada prinsipnya adalah untuk membandingkan diri dengan orang lain dan *self-esteem* yang rendah menyebabkan seseorang terancam depresi namun *self-esteem* yang terlalu tinggi juga dapat menyebabkan seseorang menjadi arogan (Woolfe, 2016). Yang seringkali tidak disadari orang adalah *self-worth* atau nilai intrinsik seseorang yang tidak dapat berubah. Menggunakan *self-worth* sebagai tolak ukur diri dapat membantu seseorang untuk fokus kedalam diri dan menjadi lebih positif dan produktif (Ackerman, 2018).

Depresi sendiri merupakan suatu kondisi emosional yang sangat berbahaya dan semakin lama tidak ditangani hanya akan membuat kondisi semakin memburuk. Seseorang yang mengalami depresi umumnya akan merasa sedih dan kehilangan semangat, hal ini menyebabkan seseorang kehilangan nafsu makan dan akan mengalami susah tidur (Torres, 2020). Kemudian jika hal-hal tersebut berlanjut akan membuat seseorang cepat lelah dan kehilangan konsentrasi, yang mana dalam kasus terburuk akan menyebabkan penderita untuk memiliki dorongan

untuk menyakiti diri seperti bunuh diri. Berdasarkan Sistem Registrasi Sampel yang dilakukan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (Litbangkes) tahun 2016, diperoleh data bunuh diri pertahun sebanyak 1.800 dan diantaranya, sebanyak 47% korban bunuh berusia 10-39 tahun yang merupakan usia anak remaja dan usia produktif.

Masalah ini bukanlah sesuatu yang baru-baru ini muncul dan walau zaman telah berubah pada dasarnya manusia tetaplah sama dan terus menghadapi masalah-masalah yang serupa dengan leluhur mereka hanya saja dengan konteks yang berbeda. Kisah-kisah seperti folklor mengajarkan nilai-nilai penting yang dapat membantu menanamkan kepribadian yang baik dan lebih empatik (McNeill, 2013, p. 14). Kisah Ken Arok sendiri mengajarkan pentingnya kegigihan dalam mencapai tujuan dimana Ken Arok yang berasal dari latar belakang rakyat jelata dapat naik takhta menjadi seorang raja. Memiliki suatu tujuan membuat seseorang fokus dan merupakan sarana yang baik untuk membangun *self-worth* dalam seseorang. Dalam mencapai tujuannya juga Ken Arok mengandalkan kelebihanannya yaitu akal yang dimilikinya untuk mengalahkan musuhnya yang memiliki kedudukan lebih kuat. Hal ini penting karena dalam membangun *self-worth*, seseorang perlu memiliki pemahaman yang kuat akan kelebihan dan kekurangan diri untuk dapat memilih tujuan yang dapat dicapai sesuai dengan kemampuan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melihat adanya potensi dalam perancangan media informasi berupa visual novel tentang kisah Ken Arok dengan target remaja. Perancangan ditujukan untuk remaja akhir kisaran umur 17-23 karena kisah Ken Arok cocok untuk kalangan masyarakat yang sedang merintis atau memikirkan tentang karir. Visual novel digunakan karena merupakan genre *Interactive storytelling* yang sangat menekankan pada cerita, sehingga pengguna dapat lebih fokus kedalamnya. Tujuan dibuatnya visual novel ini adalah untuk membangun pemahaman yang baik akan cara pandang diri berdasarkan *self-worth*. Dengan dibuatnya solusi, diharapkan cerita budaya khususnya cerita Ken Arok dapat menjadi manfaat untuk pembacanya dan dalam prosesnya menjadi lestari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang visual novel yang mereinterpretasi kisah ken arok sehingga dapat mengajarkan *self-worth* pada generasi muda?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaan riset ini, dalam rangka mempersempit variabel, serta menspesifikasi target yang dituju, penulis akan memfokuskan penelitian pada segmentasi masyarakat sebagai berikut:

- 1) Demografis
  - a) Usia : 17 – 23
  - b) SES : B
  - c) Status Kerja : Pelajar
- 2) Geografis
  - a) Jabodetabek (primer)
  - b) Seluruh kota di Indonesia (sekunder)
- 3) Psikografis
  - a) Memiliki kegemaran bermain *video game*
  - b) Peduli dengan produk lokal
  - c) Mengalami depresi

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang visual novel mengenai kisah Ken Arok untuk remaja guna mengajarkan nilai-nilai yang mendidik dari warisan budaya khususnya terkait *self-worth* sehingga dapat lebih menghargai diri.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas, antara lain:

### 1. Manfaat Untuk Penulis

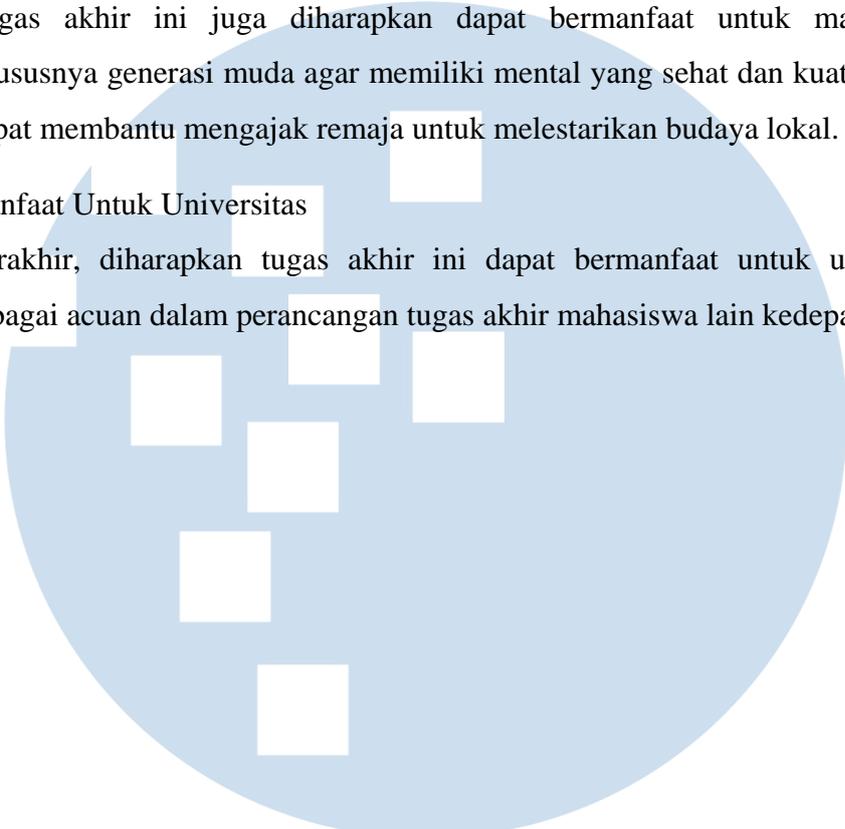
Perancangan tugas akhir ini memiliki manfaat untuk penulis, antara lain mendapatkan pengalaman terkait perancangan media visual novel serta meningkatkan wawasan pengguna terkait kesehatan emosional dan budaya.

2. Manfaat Untuk Masyarakat

Tugas akhir ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk masyarakat, khususnya generasi muda agar memiliki mental yang sehat dan kuat dan juga dapat membantu mengajak remaja untuk melestarikan budaya lokal.

3. Manfaat Untuk Universitas

Terakhir, diharapkan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk universitas sebagai acuan dalam perancangan tugas akhir mahasiswa lain kedepannya.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA