

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gangguan mental merupakan sebuah gangguan signifikan dalam kognisi, emosi, maupun perilaku seseorang. Tahun 2019, World Health Organization (WHO), mengatakan bahwa 1 dari 8 orang atau sekitar 970 juta orang di dunia hidup dengan masalah gangguan mental. Dalam 1 tahun terjadi peningkatan sebanyak 26% dan 28% dalam gangguan kecemasan dan depresi. Selain gangguan kecemasan dan depresi, masih banyak gangguan lainnya yang beragam pada setiap orang. Salah satunya adalah gangguan menimbun barang atau disebut sebagai *Hoarding Disorder*.

Hoarding Disorder diartikan sebagai sebuah kondisi dimana pengidapnya kesulitan untuk membuang harta benda terlepas dari benda tersebut memiliki sebuah nilai atau tidak (Adesla, 2023). Diperkirakan sekitar 2%-6% populasi dunia menderita dari *Hoarding Disorder* (International OCD Foundation). Gejala *hoarding* dapat terlihat sejak umur 15-20 tahun dan merupakan penyakit bertahap. Sayangnya belum ada perawatan tertentu untuk penderitanya.

Pengidap HD sering mengasingkan diri dari anggota keluarga dan orang lain sehingga memicu terjadinya isolasi sosial. Tumpukan barang yang sudah tidak terkendali dapat mengakibatkan bahaya kebakaran, lingkungan hidup tidak higienis, kemungkinan tinggi penggusuran, dan bahkan kematian. Beberapa kasus HD yang telah ditemukan di Indonesia menunjukkan kondisi kamar penuh dengan karton bekas, botol plastik, ataupun barang bekas lainnya yang berceceran baik di kasur maupun lantai kamar. Menjadikan kamar terlihat penuh dan sangat sempit, selain itu ruangan juga memiliki bau yang tidak sedap. Penumpukan barang dapat terjadi karena kebiasaan konsumtif dari pengidap, menurut Putra (2017) tingkat SES A memiliki kebiasaan ini. Mereka membeli barang dikarenakan kesukaannya dan bukan kebutuhan.

Salah satu masalah tetap terjadinya HD di Indonesia adalah kurangnya informasi mengenai HD pada kalangan masyarakat, yang kemudian membentuk stigma bahwa perilaku menimbun barang berlebihan merupakan hal yang normal (Adilla, 2020). Belum ditemukan media ataupun organisasi Indonesia yang mengkaji isu ini, diluar dari situs kesehatan. Informasi yang ada dikemas dalam bahasa Inggris dan memiliki penulisan eksplanasi yang berat.

Data yang didapatkan membuktikan bahwa informasi mengenai HD sangat kurang di Indonesia, oleh karena itu perlu ditingkatkan kewaspadaan akan *Hoarding Disorder* di Indonesia melalui pembentukan *website storytelling* interaktif. Informasi dikemas menggunakan bahasa Indonesia dan berbasis digital, dengan tujuan target akan mengenal dan sadar akan bahaya *hoarding disorder*. *Website storytelling* memberikan pengalaman serta penggambaran lingkungan *hoarding* dengan cara yang lebih interaktif, seperti adanya permainan dan melibatkan target dalam jalannya cerita. Menurut Gottshall dalam Dahlstrom (2019) studi menunjukkan bahwa perilaku, ketakutan, harapan, serta nilai pada manusia dipengaruhi kuat dengan penggunaan cerita.

Menurut Anggraini & Sartono (2019), media interaktif menawarkan pengalaman secara langsung untuk pengguna, dengan memberikan kebebasan untuk mengontrol seluruh aktivitas yang ada. Kusumawati, Sugito, & Mustadi (2021), juga mengatakan bahwa materi harus dapat dikemas dengan menarik namun menggunakan penjelasan yang mudah dipahami, agar seseorang menjadi termotivasi dalam pembahasan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan utama adalah bagaimana merancang *website storytelling* interaktif untuk memperkenalkan kembali bahaya akan *hoarding disorder* bagi remaja usia 15-20 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Membatasi jangkauan pembahasan masalah, dibentuk batasan-batasan yang sesuai dengan topik permasalahan mengenai *hoarding disorder*. Tujuannya agar

data yang didapat sesuai dengan objektif utama dan tidak melebar. Batasan masalah digunakan kepada *target audience* untuk perancangan, dengan batasan berikut:

1) Demografis

- a) Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan.
- b) Usia: 15-20 tahun, dimana gejala *hoarding* mulai terlihat.
- c) Tingkat ekonomi: SES A, menurut Putra (2017), SES tinggi memiliki kebiasaan membeli barang bila suka dengan barang tersebut.
- d) Pekerjaan: Pelajar dan mahasiswa.

2) Geografis

- a) Primer: DKI Jakarta, merupakan wilayah nilai konsumsi masyarakat terbesar tahun 2021.
- b) Sekunder: Jabodetabek.

3) Psikografis

- a) Memiliki kebiasaan dalam melakukan penimbunan barang.
- b) Memiliki anggota keluarga yang melakukan penimbunan barang.
- c) Merasa tidak nyaman dengan kondisi rumah yang terpenyuh dengan barang-barang tidak terpakai.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir didasari dengan tujuan memperkenalkan *hoarding disorder* melalui penggunaan Bahasa Indonesia. Terutama pada para remaja Indonesia yang rentan menunjukkan gejala *hoarding*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibentuknya tugas akhir ini bagi berbagai pihak yang terlibat, yaitu:

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Melalui hasil tugas akhir, penulis dapat melakukan pendalaman pengetahuan mengenai *hoarding disorder* dan penulis mendapatkan kesempatan untuk menggunakan pengetahuan yang didapat selama kuliah berlangsung. Penulis dapat menguji

kemampuan dengan membentuk solusi akan masalah melalui *problem solving* secara desain.

1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain

Karya perancangan tugas akhir bermanfaat bagi masyarakat terutama remaja. Akan adanya informasi yang mengenalkan kewaspadaan akan *hoarding disorder*, dengan tampilan desain yang menarik dan dapat dicerna dengan mudah. Melalui hasil akhir ini, wawasan masyarakat mengenai HD akan menjadi lebih luas.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Tugas akhir ini akan menjadi salah satu sumber milik kampus dengan pembahasan mengenai *hoarding disorder*, yang kedepannya dapat digunakan sebagai referensi bagi siapapun yang mengulik mengenai HD maupun perancangan tugas akhir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA