

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keprihatinan utama mengenai kesehatan di Indonesia selain fisik adalah kesehatan mental. Kerangka berpikir mengenai kesehatan mental diatur berdasarkan UU Nomor 18 Tahun 2014 yaitu kondisi dimana seorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya. Menurut Riskesdas tahun 2018, terdapat lebih dari 19 juta penduduk berusia lebih dari 15 tahun yang mengalami gangguan kesehatan mental (Rokom, 2021) dan sebanyak 52% masyarakat dari kalangan 18–24 tahun yang menyadari mereka pengidap gangguan kesehatan mental (Populix, 2022).

Salah satu jenis gangguan kesehatan mental adalah ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. ADHD merupakan gangguan *neurodevelopmental* yang ditandai dengan konsentrasi yang sangat buruk, kesulitan mengendalikan perilaku, atau hiperaktif yang tidak sesuai dengan perkembangan umurnya. ADHD dikenal sebagai satu penyakit yang diderita dari usia dini dan secara klinis 60% kasus gejala bertahan secara signifikan hingga dewasa (Targum & Adler, 2014). Secara global, prevalensi diagnostik untuk ADHD pada orang dewasa adalah 2,5% dengan perbandingan laki-laki : perempuan 1.6 : 1 yang dikutip dalam DSM-5 (APA, 2013). Sedangkan, prevalensi terbaru secara nasional di Indonesia belum diketahui. Di wilayah Jakarta, 26,2% dari anak berumur 6-13 tahun mengalami ADHD (YPKA, 2018) dan berdasarkan hasil wawancara dengan dr. James, 2/3 kasus berlanjut hingga dewasa. Data ini menunjukkan bahwa Indonesia belum dapat menyelesaikan masalah kesehatan mental secara tepat dan minimnya perhatian mengenai gangguan ADHD pada dewasa.

Gejala ADHD pada orang dewasa berbeda dengan anak-anak, hiperaktivitasnya tidak lagi menonjol dan kerap tidak dapat dideteksi seiringnya waktu akan adaptif dengan meniru perilaku orang yang tidak memilikinya. Penyamaran ADHD mungkin merupakan cara bagi sebagian pengidap untuk menyesuaikan diri secara sosial, menghindari stigma, atau merasa lebih diterima. ADHD dapat membuat orang dewasa kesulitan dalam memperhatikan, mengingat sesuatu, mengorganisir dan mengerjakan pekerjaan bahkan, berperilaku impulsif (APA, 2013). Akibat minimnya pemahaman mengenai gangguan ADHD dewasa, penderita terlambat untuk menyadari gejala yang dialami dan adanya miskonsepsi. Jika tidak segera mendapatkan penanganan, kondisi tersebut dapat menyebabkan masalah kesehatan, karier, dan konflik hubungan *interpersonal* yang serius. Mengalami masalah terus menerus akibat gangguan dapat membuat seseorang merasa frustrasi, stres bahkan depresi hal ini dikarenakan mereka tidak memahami gangguan diluar kontrol mereka sehingga cenderung menyalahi diri sendiri. Dengan ini, upaya untuk mengenali ADHD dapat dimulai lebih awal.

Berdasarkan *expert interview*, penanganan harus dari dasar yaitu pemahaman baru akhirnya mendapatkan kesadaran untuk melakukan terapi. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media informasi untuk mengedukasi para penderita yang mudah diakses agar dapat membantu mengenali, memahami lebih dalam gangguan ADHD dewasa, cara beradaptasi dengan gangguan yang dialami sehari-hari. Media informasi ini menjadi jendela utama atau tahap pertama bagi pembaca agar kedepannya lebih terbuka untuk menemui para ahli. Media Informasi (Sobur, 2006) merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual. Dalam masalah ini, media informasi diharapkan dapat membantu proses para dewasa awal untuk menerima informasi dan menangani gangguan ADHD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diutarakan pada latar belakang maka, masalah dapat dirumuskan dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan media informasi tentang ADHD pada dewasa awal dapat meningkatkan pemahaman dan membantu untuk mendapatkan penanganan?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan menentukan batasan untuk lebih fokus dan spesifik dengan batasan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan

Usia: 18–24 tahun (primer) dan 25-30 tahun (sekunder). Kategori usia dewasa oleh Menkes RI Nomor 25 Tahun 2016. Usia dewasa awal dinilai telah mandiri masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya.

SES: B–C.

Pendidikan: Minimal SMA sederajat.

Pekerjaan: Mahasiswa, pekerja, dan orang tua.

1.3.2 Geografis

Urban, Jabodetabek.

1.3.3 Psikografis

- Mengalami gejala ADHD dalam sehari-hari.
- Tertarik mencari tahu mengenai informasi gangguan ADHD.
- Penderita yang ingin mendapatkan penanganan dan bantuan.
- Pribadi yang memiliki rasa penasaran yang tinggi.
- Cenderung tertutup, impulsif, dan sulit fokus.
- Disorganisasi dan kesulitan manajemen waktu.
- Menggunakan media digital untuk mencari informasi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka, tujuan akhir dari laporan ini adalah perancangan media informasi untuk gangguan ADHD yang dialami oleh dewasa awal, meningkatkan pemahaman mengenai ADHD, mengatasi

masalah yang dialami, juga mengajak target audiens untuk mendapatkan pemahaman lebih mengenai ADHD sehingga lebih memahami diri dan terbuka untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, rumusan masalah tujuan perancangan dan tujuan, berikut manfaat dari perancangan media informasi:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan dan menambahkan wawasan penulis, juga *skill* penulis dalam membuat visual media informasi. Penulis mendapatkan wawasan terhadap isu gangguan ADHD dan penanganan isu tersebut.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

Hasil karya dari perancangan media informasi ADHD ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mencari dan menambah wawasan terkait ADHD. Harapannya dapat meningkatkan pemahaman penderita mengenai isu gangguan ADHD, mendapatkan pemahaman mengenai cara menangani gangguan dengan *skills* yang dapat diterapkan sehari-hari, dan dapat mengurangi *self-blame* juga lebih menerima diri.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas

Melalui laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i mengenai lingkup perancangan media informasi.

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