

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental adalah kondisi ketika seseorang mengalami perkembangan yang berhubungan dengan kondisi fisik dan psikis. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Indonesia – *National Adolescent Mental Health Survey* (2022) mengenai kesehatan mental remaja, ditemukan bahwa gangguan kecemasan, termasuk fobia, merupakan gangguan mental yang paling banyak dimiliki oleh remaja dengan prevalensi 3,7%. Menurut Gumilang dan Qoiriah (2023), prevalensi orang yang memiliki fobia spesifik terhadap hewan diperkirakan sekitar 3,3% dan 7%. Dari berbagai jenis fobia spesifik hewan, ketakutan terhadap laba-laba menjadi fobia yang dianggap umum oleh masyarakat.

Arachnophobia atau ketakutan berlebih terhadap laba-laba dan hewan invertebrata lainnya menjadi fobia umum karena laba-laba dianggap berbahaya dan bisa mengancam tubuh (Lewis, 1984). Menurut Fritscher (2022), *arachnophobia* muncul akibat pengalaman traumatis dengan laba-laba. Selain itu, *arachnophobia* juga bisa muncul akibat respons dari evolusioner dari nenek moyang sebagai bentuk pertahanan diri dari laba-laba. Anies (2021) menunjukkan bahwa orang yang menderita *arachnophobia* sering kali tidak dapat mengatasi rasa takutnya sendiri dan membutuhkan orang lain untuk menghadapi laba-laba. Orang yang memiliki *arachnophobia* cenderung memilih untuk menghindari tempat yang berpotensi memunculkan laba-laba.

Menurut Zhou (2023), fobia secara umum dialami sebanyak 50% populasi dengan 10% mengalami ketakutan terhadap hewan. Fobia bisa menyebabkan kasus *neurotic* meskipun dalam hal sepele. Dalam masyarakat, kurangnya pemahaman terhadap kesehatan mental dan fobia sering kali diperburuk oleh mitos dan stereotip dari masyarakat (Kartikasari, dkk., 2022).

Rasa takut yang dimiliki seseorang masih dianggap sebagai masalah sepele dan digunakan sebagai lelucon untuk menakut-nakuti orang yang memiliki fobia tertentu sebagai bentuk kejahilan, sayangnya hal tersebut masih dianggap lumrah hingga dinormalisasikan (Pertiwi, 2021). Fobia memiliki hubungan erat dengan gangguan mental yang disebabkan oleh rasa cemas yang berlebihan dan berpotensi membahayakan penderita karena bisa mengakibatkan ketakutan, panik, dan stres jangka panjang (Mind, 2021).

Arachnophobia memiliki daya tarik yang populer sehingga digunakan dalam beberapa konten dalam gim karena laba-laba dianggap sebagai objek yang menakutkan. Berdasarkan observasi pada gim platform PC terkenal seperti *Don't Starve*, *Syrim: The Elder Scrolls V*, dan *Dark Souls Series*, penggunaan *arachnophobia* dalam konten gim lebih cenderung digunakan untuk tujuan menakut-nakuti pemain sebagai hiburan. Observasi ini diperkuat dengan hasil kuesioner terhadap 10 responden. Dari 10 responden, ditemukan bahwa mayoritas menjawab tidak yakin pernah melihat media yang membahas tentang *arachnophobia*. Responden juga mengatakan bahwa topik *arachnophobia* lebih sering ditemukan dalam media bentuk video di YouTube. Dari 10 responden, diperoleh data bahwa sembilan responden menjawab belum pernah menemukan media yang fokus untuk meningkatkan pemahaman dan empati terhadap penderita *arachnophobia*. Sehingga, belum ditemukannya media yang fokus membahas empati terhadap penderita *arachnophobia*.

Menurut teori *self-determination* dalam gim, dengan memberikan pemain rasa otonomi, kompetensi, dan keterkaitan dalam pengalaman bermain, gim bisa memberikan motivasi kepada pemain untuk terlibat lebih dalam dan memiliki koneksi emosional dengan karakter atau cerita dalam gim. Sehingga gim memiliki potensi untuk menciptakan empati terhadap pemain dan karakter (Uysal and Yildirim, 2016).

Oleh karena itu, penulis mengajukan penelitian perancangan gim untuk menumbuhkan empati terhadap penderita *arachnophobia*. Fokus dari perancangan ini adalah untuk menunjukkan pengalaman emosional yang dialami oleh pemilik

fobia dengan harapan dapat menumbuhkan empati dan kesadaran mengenai *arachnophobia*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai fobia laba-laba.
2. Fobia digunakan sebagai bahan lelucon untuk menakut-nakuti orang yang mengidap fobia.
3. Kurangnya ketersediaan media informasi yang terkait dengan *arachnophobia*.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan:

Bagaimana perancangan gim untuk menumbuhkan empati terhadap penderita *arachnophobia*?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari perancangan gim untuk menumbuhkan empati terhadap penderita *arachnophobia*:

1.3.1 Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 17—25 tahun

Menurut Anies (2021), dalam bukunya berjudul *Wikifobia*, usia remaja akhir cenderung memiliki fobia yang cenderung bertahan lebih lama dibandingkan dengan anak yang fobianya berlangsung sebentar.

- c. Status pendidikan : Pelajar – mahasiswa – S1
- d. Tingkat ekonomi : SES B—A

1.3.2 Geografis

Berdasarkan data dari IGDX (2022), sekitar 170 juta orang Indonesia memainkan gim. Sebanyak 43% memainkan di platform komputer dan 20% melalui *notebook* atau laptop. Kemudian, berdasarkan data sensus daerah, Jabodetabek menjadi daerah terbanyak dengan populasi sebanyak 2.895.510 pada usia 15-25 tahun. Dengan jumlah populasi yang besar, bisa menjadi peluang untuk memudahkan dalam penyebaran informasi. Sehingga Jabodetabek dipilih sebagai target geografis.

1.3.3 Psikografis

Berdasarkan data dari Kemenkes (2017), remaja akhir yang masuk dalam kriteria sebagai berikut:

- a. Masih kurang mengetahui atau tidak tahu tentang *arachnophobia*.
- b. Memiliki keinginan untuk memahami perasaan penderita *arachnophobia*.
- c. Memiliki ketertarikan untuk mencoba mengubah perspektif mengenai penderita *arachnophobia*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah perancangan gim untuk menumbuhkan empati kepada penderita *arachnophobia*. Diharapkan dapat mengedukasi dan menumbuhkan empati kepada orang-orang yang memiliki *arachnophobia*.

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

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini penulis bagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagi Penulis

Manfaat yang penulis dapatkan dari pembuatan tugas akhir ini adalah penulis dapat merancang dan mempelajari ilmu mengenai perancangan media informasi interaksi. Penulis juga belajar untuk berpikir kritis dan menyelesaikan sebuah masalah dengan cara yang optimal dan menyeluruh. Terakhir, penulis juga mendapatkan ilmu tambahan mengenai fobia, terutama fobia mengenai *arachnophobia*.

2. Bagi Orang Lain

Diharapkan agar hasil akhir dari perancangan ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat mengenai *arachnophobia* dan bisa meningkatkan empati untuk lebih menghargai orang-orang yang memiliki *arachnophobia*.

3. Bagi Universitas

Diharapkan agar hasil akhir dari perancangan tugas akhir ini dapat menjadi referensi ataupun media pembelajaran mengenai media informasi interaktif bagi mahasiswa desain komunikasi visual.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA