

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Body dysmorphic disorder (BDD) adalah kondisi yang semakin umum (Himanshu, dkk., 2020). Menurut *National Health Service* (NHS) tahun 2019, *body dysmorphic disorder* (BDD) merupakan suatu kondisi kesehatan mental di mana individu menghabiskan sebagian besar waktu untuk mengkhawatirkan kekurangan pada penampilannya dan termasuk kategori gangguan psikologi obsesif-kompulsif. Kondisi ini mengakibatkan penderitanya melakukan berbagai upaya untuk menutupi kekurangan tersebut. Penderita BDD memiliki perilaku repetitif dan sebanyak 88% penderita BDD umum membandingkan penampilan fisiknya dengan orang lain (Phillips, 2019). Seseorang dapat dikatakan sebagai seseorang yang mengalami gejala bila tindakan repetitif tersebut telah mengganggu produktivitas dan mempengaruhi kegiatannya dalam beraktifitas.

Terdapat sebanyak 35,2% orang yang mengidap BDD akan mencoba bunuh diri, sekitar 80% memiliki pikiran untuk bunuh diri, dan antara 24% hingga 28% pernah mencoba bunuh diri (Phillips, 2007). Terdapat 40% pengidap BDD menghabiskan waktu setidaknya 3 hingga 8 jam per hari untuk memikirkan kekurangannya (Bjornsson, dkk., 2022). Kondisi ini mempengaruhi 2,4% dari populasi masyarakat dan gangguan ini dapat dialami oleh siapapun terlepas dari usia. Usia rata-rata saat individu mengalami BDD adalah usia 17-21 tahun dan lebih sering terjadi pada rentang usia 15-18 tahun (Bjornsson, dkk., 2013).

Situs Kompas (2021) menyatakan bahwa penanganan gangguan BDD mencakup kombinasi terapi perilaku kognitif dan obat-obatan. Terapi bertujuan menantang pikiran negatif terhadap penampilan dan mempelajari cara berpikir yang lebih fleksibel. Tidak ada obat khusus untuk mengobati BDD sehingga antidepresan umum digunakan pada gangguan lain dapat dikonsumsi.

Menurut standar kecantikan Indonesia bahwa cantik itu berkulit putih berdampak negatif pada perempuan dari generasi ke generasi. ZAP Beauty Index

menemukan 82,5 persen wanita Indonesia secara umum mendefinisikan cantik berarti memiliki kulit cerah. Berdasarkan situs detik.com, penggunaan media sosial turut membantu perkembangan tren kecantikan Korea Selatan di Indonesia.

Media informasi mengenai informasi dan penanganan BDD saat ini dapat ditemukan pada *website* tetapi kurang efektif karena tidak disajikan secara menarik dan tidak ada media sekunder yang mendukung penyebaran informasi. Data UNESCO menyatakan bahwa angka literasi Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah didunia dengan nilai 0,001% (Devega, 2017). Penggunaan media interaktif sebagai media informasi dapat meningkatkan efisiensi penyampaian informasi (Akbar, 2022). Informasi mesti dikemas dengan menarik dengan disertai penjelasan yang efektif sehingga seseorang menjadi termotivasi terhadap materi terkait (Kusumawati, Sugito, & Mustadi, 2021).

Body dysmorphic disorder adalah gangguan jiwa dengan prevalensi yang esensial tetapi sering tidak terdiagnosis sehingga sampai saat ini layanan estetik Indonesia belum memiliki data terkait BDD (Mahaputra, 2022). Berdasarkan kuesioner yang disebar secara daring di DKI Jakarta, sebesar 70% responden tidak mengetahui dan 75% tidak memahami BDD. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan dan pemahaman mengenai BDD minim di DKI Jakarta.

Bila kondisi ini tidak ditangani dan dibiarkan berlangsung, *body dysmorphic disorder* (BDD) berpotensi berkembang menjadi gangguan lain yakni seperti *anxiety disorder*, depresi dan berbagai perilaku merusak diri (penyalahgunaan obat, kekerasan hingga tindakan bunuh diri). Hal ini dapat mengganggu perkembangan kesehatan mental remaja dan menyebabkan rasa kesulitan menerima diri, merasa bahagia, serta mengaktualisasi diri (Adlya, dkk., 2020).

Media informasi adalah media yang berfungsi menyajikan informasi kepada penerima tanpa mengubah maksud dan konteks yang disampaikan (Ainiyah, 2018). Berdasarkan data tersebut, penulis merancang mobile website bagi remaja usia 15-21 tahun di DKI Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data sebelumnya, ditemukan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Ketidaktahuan masyarakat mengenai penanganan dan cara menghadapi individu yang terdiagnosis *body dysmorphic disorder*.
2. Ketersediaan media informasi terkait *body dysmorphic disorder* yang kurang efektif dan efisien untuk remaja berusia 15-21 tahun.

Oleh karena itu, rumusan masalah yang penulis angkat dari penelitian ini adalah bagaimana perancangan mobile website mengenai *body dysmorphic disorder* untuk remaja berusia 15-21 tahun di DKI Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
- b. Usia : 15- 21 Tahun

Body dysmorphic disorder umumnya berkembang saat tahapan awal usia remaja sekitar 16-17 tahun (Nurlita & Lisiswanti, 2016). Remaja mencapai puncak tertinggi dalam berbagai aspek psikologinya pada usia 15-17 tahun (*Center or Disease Control and Pervention*, 2018).

- c. Tingkat Ekonomi : SES B

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik mengenai profil SES Nasional Indonesia tahun 2021, kategori SES C1 hingga B

memiliki proyeksi jumlah keluarga terbanyak pada tahun 2021.

d. Pekerjaan : Pelajar, mahasiswa dan pekerja

2. Geografis

a. Negara : Indonesia

b. Daerah : DKI Jakarta

Berdasarkan penelitian Dr. Nova Riyanti Yusuf, Sp.KJ, pada sekitar 941 siswa di Jakarta, lebih dari 30 persen mengalami depresi dan 18,6 persen diantaranya memiliki pikiran untuk mengakhiri hidup.

3. Psikografis

Perancangan ditujukan bagi remaja berusia 15 -21 tahun yang menghabiskan banyak waktu mengkhawatirkan kekurangan dan menyembunyikan anggota tubuh yang dianggap tidak sempurna. Hal ini dapat disebabkan dari rasa rendah diri ataupun tekanan dari masyarakat. Menurut psikografisnya, target merupakan orang dengan gaya hidup *achievers* yang ingin menjadi lebih baik terhadap segala hal yang dapat dilakukan. Sebab orang dengan diagnosa BDD merupakan individu yang sulit mengaktualisasi dan menerima diri sehingga melakukan berbagai upaya untuk menutupi kekurangan diri.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir didasari dengan tujuan memperkenalkan *body dismorphic disorder* melalui perancangan mobile website mengenai *body dismorphic disorder* untuk remaja berusia 15-21 tahun di DKI Jakarta.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Terdapat manfaat pengerjaan tugas akhir bagi berbagai pihak yang dapat penulis tuliskan sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Penulis

Mengembangkan kreativitas, meningkatkan keberanian dalam mengeksplorasi gagasan/ide dan menumbuhkan rasa empati terhadap topik yang diangkat. Penulis dapat memperlihatkan hasil pembelajaran selama menuntut ilmu di Universitas Multimedia Nusantara melalui proses riset dan perancangan mobile website.

2. Manfaat bagi Orang lain

Manfaat bagi Orang lain, Melalui penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini, penulis dapat mendukung penelitian dengan topik serupa sebagai sumber referensi dan inspirasi untuk menghasilkan kualitas karya yang lebih baik serta mengedukasi masyarakat untuk mengatasi kondisi yang dialami dengan lebih baik.

3. Manfaat bagi Universitas

Manfaat bagi Universitas, Melalui penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini, penulis dapat meningkatkan kualitas karya dan perkembangan pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV) serta mentalitas mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam menghadapi tantangan baru.

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