

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu *mental disorder* yang dapat terjadi adalah *dissociative identity disorder*, *DID* merupakan sebuah *disorder* dimana seseorang dapat memiliki kepribadian ganda, kepribadian yang dimiliki oleh pengidap *DID* tidak terbatas kepada dua kepribadian saja, hal ini dikarenakan oleh gangguan kompleks yang dialami oleh pengidap karena trauma yang pengidap lewati di masa lampau. Minimnya pengetahuan masyarakat disebabkan oleh minimnya media informasi yang dapat memberikan ilmu secara rinci tentang apa yang pengidap *DID* rasakan (Purwoko, 2024). Dalam sebuah penelitian penderita *DID* mempunyai kebiasaan untuk melakukan *self harm* dan percobaan bunuh diri, sekitar 70% penderita *DID* telah mencoba untuk bunuh diri akibat permasalahan yang dihadapi di dunia nyata dan rasa kesepian karena tidak ada yang mengerti perasaan pengidap (Chien & Fung, 2022).

Salah satu pengidap *DID* yang terkenal di Indonesia adalah Anastasia Wella yang memiliki 9 kepribadian yang berbeda. Sebelum diagnosanya sebagai pengidap *DID*, Wella mempunyai trauma berat yang diakibatkan oleh perlakuan kasar orang tuanya. Wella juga menjadi korban bully semasa kecilnya, trauma yang menumpuk menciptakan kesembilan kepribadian lainnya untuk melindungi Wella dari ancaman yang akan merusak Wella secara mental, kepribadian lainnya akan muncul ketika Wella terjebak dalam membuat sebuah keputusan atau dalam situasi yang sulit (Anwar, 2017).

Dari data yang sudah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengidap *DID* mempunyai kemungkinan untuk melakukan percobaan bunuh diri karena rasa kesepian akibat masalah-masalah yang dialami di dunia nyata akibat kekerasan yang pernah dialami pengidap dan kurang adanya dukungan dari orang terdekat.

Sejauh ini media informasi yang tersebar mengenai *Dissociative Identity Disorder* masih berupa jurnal yang masih bersifat medis sehingga tidak mudah dimengerti oleh orang awam, bentuk jurnal yang hanya berupa teks membuat masyarakat kurang tertarik untuk mengakses dari segi desain. Dari hasil observasi penulis juga menemukan gim dengan karakter yang mempunyai *DID* namun dalam gim tersebut tidak diberikan informasi mengenai mengapa seseorang mempunyai *DID* dan cara menangani orang yang mengidap *DID*, dari segi desain gim ini hanya mempunyai fokus dalam membunuh arwah-arwah yang memiliki dendam kepada *alter* karakter utama gim dan mencari jalan keluar agar tidak terbunuh oleh arwah tersebut, gim ini bergenre horror yang dapat dilihat dari *lighting* dominan merah dan hijau yang memberikan rasa menakutkan. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner pendahulu yang penulis sebarakan dimana 41% responden mengaku jarang melihat dan sulit menemukan media informasi yang membahas *Dissociative Identity Disorder*. Kurangnya pengetahuan dapat menyebabkan dampak buruk kepada masyarakat dan juga pengidap, berdasarkan penelitian kekurangan pemahaman menyebabkan stigma negatif yang menyebabkan masyarakat cenderung tidak ingin berdekatan dengan pengidap, hal ini menyebabkan penderita merasakan diskriminasi (Muslihin, 2015).

Hal ini menjadi dorongan untuk penulis dalam membuat media informasi mengenai sudut pandang pengidap *DID* agar masyarakat awam dapat berempati dan mengetahui informasi umum tentang *Dissociative Identity Disorder* dan apa yang harus dilakukan ketika berpapasan dengan seseorang yang memiliki gejala *DID* dan pengidap.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disimpulkan berdasarkan latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana perancangan media informasi interaktif mengenai sudut pandang pengidap *Dissociative Identity Disorder* untuk masyarakat awam?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penulis membatasi batasan masalah sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

- a. Usia: 25–32 Tahun

DID merupakan keadaan yang terjadi karena trauma hebat akibat kekerasan yang berlangsung berulang kali, kekerasan yang berlangsung dapat berupa kekerasan fisik, kekerasan seksual, yang dapat mempengaruhi mental jika diekspos kepada orang-orang yang belum cukup umur sehingga penulis membatasi target untuk orang dewasa. Hal ini juga didukung oleh *game rating* yang sudah ditetapkan oleh Kominfo yang menjelaskan jenis-jenis konten yang termasuk dalam kategori tersebut.

- b. Jenis Kelamin : Laki–laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SMA, dan S1.
- d. Kelas Ekonomi : SES A–C

1.3.2 Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Wilayah: Jabodetabek

1.3.3 Psikografis

- 1) Dewasa yang memiliki rasa tertarik dalam mencari pengetahuan lebih lanjut mengenai kesehatan mental.
- 2) Dewasa yang belum mempunyai pemahaman mutlak mengenai *dissociative identity disorder*, namun memiliki keinginan dalam menambah pengetahuan tentang *Dissociative Identity Disorder*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media informasi interaktif yang berisi informasi mengenai bagaimana pengalaman sebagai orang yang mengidap *Dissociative Identity Disorder*, harapan penulis dengan adanya media informasi interaktif ini, masyarakat akan lebih mengerti lebih baik apa yang dirasakan oleh

Dissociative Identity Disorder dan meningkatkan rasa empati kepada pengidap *Dissociative Identity Disorder*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang terdapat dari adanya perancangan karya tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk mendapatkan Sarjana Desain
 - b. Menambah ilmu pengetahuan dalam bidang desain interaktif berdasarkan sebuah masalah dalam upaya memberikan sebuah jalan keluar.
2. Bagi Masyarakat

Menambahkan ilmu pengetahuan kepada orang awam yang masih belum paham apa yang dirasakan oleh pengidap *DID*.
3. Bagi Universitas

Karya tugas akhir dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi mahasiswa yang sedang menjalankan tugas akhir ataupun mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir kedepannya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA