

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

ADHD, singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, adalah suatu kondisi mental dan perilaku yang umumnya terjadi pada anak-anak (Lola, H. M., dkk. 2019; Sonuga-Barke, dkk. 2013). Gangguan ini sering membuat individu yang terkena cenderung gelisah dengan tingkat aktivitas yang tinggi. Selain itu, gejala ADHD juga meliputi rasa gelisah, kesulitan untuk tetap diam, dan kurangnya konsentrasi pada kegiatan atau aktivitas tertentu (GUZE, 2014; Sroubek, A., dkk. 2013).

Di Indonesia, penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat prevalensi ADHD. Menurut Roshinah (2014), prevalensi ADHD di Indonesia mencapai 5%. Lebih lanjut, penelitian menunjukkan tingkat prevalensi yang tinggi, yakni 26,2%, pada anak-anak di tingkat sekolah dasar di DKI Jakarta. Temuan ini sejalan dengan prevalensi global yang rata-ratanya 5,29%, dengan kecenderungan ADHD mencapai 20% pada siswa sekolah.

Dalam mendiagnosis ADHD, terutama pada anak, orang tua harus berkonsultasi ke psikolog. Hasil data dari wawancara dengan orang tua dari anak penyandang ADHD menyatakan bahwa fasilitas *tools* dalam membantu *monitoring* ADHD masih sangat terbatas, sehingga orang tua kesulitan untuk memahami dan mengetahui perkembangan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu psikolog ADHD, menyatakan bahwa orang tua memiliki masalah dalam membuat hasil laporan observasi anak sehingga sering terjadinya miskomunikasi antara orang tua dan psikolog. Miskomunikasi antara orang tua dan psikolog dapat berdampak serius pada efektivitas terapi dan hubungan antara orang tua dan psikolog secara keseluruhan. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpahaman tentang tujuan terapi, harapan, atau peran masing-masing pihak, yang pada gilirannya dapat menghambat kemajuan dalam proses penyembuhan. Selain itu, miskomunikasi juga dapat meningkatkan tingkat frustrasi dan kecemasan orang tua, serta mengurangi

kepercayaan dan kenyamanan dalam hubungan terapeutik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil terapi secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa hasil studi eksisting, penulis menemukan beberapa aplikasi yang menyerupai topik masalah yang diangkat, yaitu ADHD. Dari aplikasi-aplikasi tersebut, penulis menemukan beberapa masalah desain yang dapat dikembangkan, dimulai dari *Interface* aplikasi yang tidak informatif, hirarki desain yang tidak akurat, serta interaksi yang berlangsung antara user dan aplikasi tidak jelas, sulit dipahami, dan tidak memenuhi kualifikasi *user friendly*.

Dengan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk merancang sebuah media pendukung terapi berbentuk media interaktif yang dapat membantu orang tua dalam memantau perilaku anak. Media interaktif tersenut dapat mendukung orang tua dalam berkomunikasi dengan psikolog ADHD dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Belum ada fasilitas/*tools monitoring* yang membantu orang tua sehingga menyusahakan orang tua dalam melacak progress anak.
2. Belum ada *tools* yang dapat membantu orang tua dalam melakukan *monitor* perilaku anak ADHD.

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

Bagaimana perancang sebuah media interaktif berupa aplikasi yang dapat menjadi media pendukung terapi bagi anak-anak penyandang ADHD usia 5-12 tahun untuk orang tua dan tenaga ahli?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan media secara primer diperuntukkan bagi orang tua dengan anak yang menyandang ADHD. Secara sekunder, aplikasi ini juga dapat digunakan oleh para pendamping observan anak ADHD. Secara lengkap audiens disegmentasikan sebagai berikut :

1. Demografis

- a. Usia : 25 – 35 tahun.

Berdasarkan data hasil survey pada Jakarta *open data* (2014), menunjukkan data kelahiran usia ibu paling banyak berada di umur 20-30 tahun.

- b. Gender : Laki-laki dan Perempuan
c. Kewarganegaraan : Indonesia
d. Social Economic Status : A-B

Kondisi status sosial ekonomi dapat berkaitan dengan gangguan mental. Berdasarkan Hwan dan Lee (2011) telah dinyatakan bahwa orang-orang dengan pendapatan, status pekerjaan, dan pendidikan yang tinggi akan cenderung lebih peduli terhadap kesehatan mental daripada orang-orang dengan status sosial ekonomi yang lebih rendah.

- e. Bahasa yang digunakan : Indonesia dan Inggris

2. Geografis

Penulis memilih daerah DKI Jakarta sebagai target karena tingkat prevalensi ADHD tertinggi di Indonesia berada di DKI Jakarta berdasarkan hasil data yang ditemukan oleh roshinah (2014) yakni mencapai 26,2%, pada anak-anak di tingkat sekolah dasar.

3. Psikografis

1. Orang tua yang kesulitan dalam merangkul kegiatan anaknya untuk dibuat laporan.
2. Orang tua yang ingin mengetahui perkembangan anaknya yang menderita ADHD.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media interaktif sebagai alat pembantu *monitoring* anak ADHD untuk orang tua dan psikolog.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

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

a. Manfaat bagi penulis:

Tugas akhir menjadi sarana bagi penulis untuk mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuannya sebagai desainer ke dalam hasil karya jadi sekaligus menjadi pengalaman yang penuh akan wawasan dan menunjang karir di masa depan.

b. Manfaat bagi orang lain:

Hasil akhir dari tugas akhir teristimewa diperuntukan orang tua maupun wali sebagai observan anak ADHD. Penulis berharap karya tugas akhir dapat membantu mempermudah dalam melacak perkembangan ADHD pada anak dengan psikolog.

c. Manfaat bagi universitas:

Memperkaya Pustaka universitas dengan informasi dan karya yang dapat dipertanggungjawabkan, memiliki kebaruan, dan berdaya guna. Selain itu penulisan tugas akhir diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi mahasiswa/i desain komunikasi visual lainnya dengan merancang tugas akhir.

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