

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gangguan kepribadian skizoid atau *schizoid personality disorder* merupakan sebuah kondisi kesehatan mental yang ditandai dengan kurangnya minat terhadap hubungan sosial, emosi interpersonal yang terbatas, dan ketidakmampuan untuk merasakan maupun mengekspresikan emosi yang tepat. Mereka acuh tidak acuh terhadap kritik maupun pujian, jarang bereaksi, sulit untuk marah bahkan saat terprovokasi, dan terlihat pasif pada perubahan sehingga dapat terlihat seperti tidak memiliki tujuan dalam hidupnya (American Psychiatric Association, 2013). Kondisi ini biasa ditemukan pada usia dewasa awal dan gejala mereka dapat mengganggu kinerja mereka saat bekerja dalam kelompok. Individu dengan gangguan ini cenderung menyukai untuk melakukan aktivitas yang dapat dilakukan sendiri dan terkesan dingin sehingga mungkin sulit untuk bekerja dengan baik di sekolah, pekerjaan, dan situasi sosial lainnya (Mayo Clinic, 2023). Salah satu penyebab *schizoid personality disorder* adalah pola asuh yang kurang baik, seperti kurangnya perhatian emosional (Gunawan & Hidayatulloh, 2023) sehingga seseorang mungkin dapat tumbuh dengan kesulitan untuk membentuk hubungan dengan orang lain dan dalam mengekspresikan kebutuhan emosional mereka.

Schizoid personality disorder dapat menimbulkan beberapa dampak negatif yang membuat penderitanya kesulitan dalam mencari bantuan. Sebuah kasus bunuh diri yang terjadi di Depok pada tahun September 2023 ditemukan memiliki gangguan kepribadian skizoid dan depresi (Movanita, 2023). Gangguan kepribadian ini dapat menjadi faktor kuat yang dapat membahayakan nyawa mereka. Orang dengan kepribadian *schizoid* sering disalahpahami sebagai orang dengan ego yang kuat (McWilliams, 2020).

Di Indonesia, pengetahuan masyarakat mengenai skizoid masih tergolong rendah karena gejala penderita gangguan tersebut cenderung halus serta

tidak mudah terlihat dan jarang mencari bantuan. Banyak dari orang yang mengidap gangguan ini dapat menyembunyikan gejala mereka maupun tidak sadar mereka skizoid dan biasanya tidak akan mencari bantuan sendiri karena dalam proses tersebut melibatkan interaksi dengan orang lain (Smith, 2024). Sedikitnya kasus mengenai skizoid membuat masyarakat tidak memahami para penderitanya. Diperlukan penyebaran informasi dan edukasi pada dewasa awal untuk mengenal *schizoid personality disorder* untuk intervensi dini dan mengurangi kesalahpahaman (Li, 2021).

Penyebaran informasi dan edukasi mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal dapat dilakukan melalui media informasi. Oleh sebab itu, penulis berencana untuk merancang media informasi mengenai fenomena tersebut. Media informasi sendiri merupakan alat yang mengumpulkan dan menata kembali informasi sehingga dapat menjadi bahan yang bermanfaat dan dibutuhkan masyarakat (Ismayanti, 2021). Diharapkan dengan pembuatan media informasi ini, masyarakat dewasa awal dapat lebih mengerti mengenai gejala gangguan kepribadian skizoid pada diri sendiri maupun orang-orang sekitar mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut masalah yang ditemukan:

1. Pengetahuan masyarakat terhadap *schizoid personality disorder* dan pencegahan masih tergolong rendah.
2. Kurangnya media informasi mengenai *schizoid personality disorder* untuk dewasa awal.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang media informasi tentang *schizoid personality disorder* pada dewasa awal?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini diacukan kepada dewasa awal, usia 18 – 25 tahun, SES B – A, berdomisili di Jabodetabek yang berencana memiliki anak, peduli kesehatan mental, dan suka bermain *game*. Cakupan perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang memberi informasi seputar gejala, penyebab, dan pencegahan *schizoid personality disorder*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan visual novel mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dan memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat penelitian ini yaitu berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam penerapan psikologi dalam desain karakter dan cerita. Selain itu, penelitian ini juga akan menambah literatur ilmiah terkait perancangan visual novel yang mengangkat tema gangguan kepribadian skizoid pada dewasa awal, yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atau rekomendasi yang dapat diterapkan dalam praktek Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pembuatan visual novel. Selain itu, penelitian ini juga menyediakan data dan informasi yang dapat digunakan oleh praktisi dan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual untuk meningkatkan kinerja atau menyelesaikan masalah terkait. Akhirnya, hasil penelitian ini juga dapat membantu pihak-pihak terkait, seperti lembaga kesehatan mental, dalam membuat kebijakan atau keputusan yang lebih efektif dan berdasarkan bukti ilmiah.