

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah kesehatan mental menjadi masalah yang serius untuk ditangani. Frekuensi terjadinya mimpi buruk karena depresi terjadi setiap minggu pada 4%-10% populasi, dan berhubungan dengan wanita, usia muda, peningkatan stress, psikopatologi, dan sifat-sifat disposisional (Levin, 2007). Hal-hal tersebut merupakan salah satu pemicu terjadinya gangguan kesehatan mental. Masalah tersebut menjadikan suatu problem yang memerlukan penanganan khusus serta efisien.

Stress yang berlebih dan rasa tidak tenang tengah menjadi masalah yang dialami oleh masyarakat saat ini, bukan hanya mengganggu ditengah aktivitas, tapi juga mengganggu ketika mereka sedang ber-istirahat. Kondisi yang terjadi pada orang yang memiliki gangguan kesehatan mental kurang mendapatkan perhatian dari lingkungan sekitar. Kurangnya perhatian sekitar terhadap kondisi ini merupakan salah satu penyebab dilakukannya penelitian ini.

Masyarakat perlu di-edukasi terkait dengan keadaan ini, dan penyampaian informasi bisa tersampaikan dengan baik bila masyarakat menerimanya dengan senang hati. Integrasi pembelajaran berbasis game dengan teknologi telah menjadi lebih umum dan berkontribusi pada semakin banyak literatur yang mempromosikan penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan (Sandrone, 2021).

Edukasi mengenai kesehatan mental merupakan upaya yang baik dalam meningkatkan kewaspadaan dan kepedulian terhadap masalah ini. Dengan adanya edukasi mengenai gangguan mental, maka masyarakat dalam berperan aktif dalam memperhatikan dan menangani indikasi serta gejala-gejala terhadap gangguan mental seseorang disekitar mereka. Disamping itu, dengan adanya edukasi mengenai gangguan kesehatan mental masyarakat dapat mengenali kesehatan mereka sendiri.

Edukasi tidak harus dilaksanakan secara formal dan ada dalam mata pelajaran wajib di tiap sekolah, pendidikan yang disampaikan melalui permainan edukasi selama 6 bulan menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan dibanding pendidikan konvensional (Selvi, 2018). Menurut Selvi (2018), menggunakan *Game*

sebagai sarana edukasi mampu meningkatkan minat, kemampuan memahami serta bahan diskusi antar para siswa. Game edukasi juga mampu menyampaikan suatu pesan serta pengetahuan dalam model yang lebih informatif yang menarik.

Berdasarkan dari masalah yang timbul seperti diatas, Penulis melakukan penelitian tentang Gim Edukasi Mengenai Gangguan Mental dengan Metodologi Putaran Permainan dan Pembangkitan Konten Prosedural. Dengan digunakannya metode tersebut, Penulis mengasumsikan bahwa Game dengan bentuk Map yang berbeda secara terus-menerus akan membuat Game semakin menarik dan layak untuk dimainkan kembali walaupun sudah pernah diselesaikan, permainan nanti akan dibuat guna mensosialisasikan mengenai gangguan kesehatan mental untuk remaja hingga orang dewasa dan bukan sebagai pengobatan atau diagnosa penyakit mental, seiring dengan ketertarikan pemain, maka pesan edukasi yang ingin disampaikan melalui game ini juga tersampai pada setiap pemain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka bisa saya tarik rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana menyampaikan edukasi gangguan mental secara menyenangkan?
2. Bagaimana mengimplementasikan Procedural Content Generation dan Metodologi Putaran Permainan dalam pembuatan game?

1.3 Tujuan

Mengembangkan gim edukasi top-down dengan metodologi putaran permainan (gameplay loop) dan PKP untuk menyampaikan pembelajaran gangguan mental secara menyenangkan.

1.4 Manfaat

1. Bagi Penulis, dapat melakukan penelitian guna menyelesaikan Pendidikan.
2. Bagi Pembaca, Meningkatkan minat terhadap game edukasi dan memberikan edukasi tentang Mental Disorder.
3. Bagi Pengguna, menambah kesadaran dan perhatian tentang Mental Disorder pada sekitarnya

1.5 Batasan Masalah

1. Menggunakan Unity Engine
2. Berbasis Desktop
3. Dimainkan secara Single-Player
4. Dimainkan secara offline.
5. Usia pemain remaja sampai dewasa (15 tahun - 35 tahun)