

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mayoritas masyarakat Indonesia masih memiliki persepsi bahwa penyakit mental bukanlah penyakit yang nyata. Isu kesehatan mental masih terbengkalai dibandingkan isu kesehatan fisik. Padahal, menurut survey yang dilakukan *World Health Organisation* (WHO), dampak kesehatan mental terhadap masyarakat Indonesia sama besarnya dengan dampak kesehatan fisik. Penyakit mental menyerang 19% orang dewasa, 46% remaja, dan 13% anak-anak setiap tahunnya. Namun, hanya setengah dari mereka yang mendapatkan penanganan karena stigma yang melekat pada isu kesehatan mental. Stigma tersebut membuat orang mengabaikan masalah perasaan dan emosi yang mereka sebenarnya alami. Salah satu gangguan kesehatan mental yang ada ialah gangguan suasana hati. Menurut InfoDATIN Kementerian Kesehatan Indonesia, penyakit gangguan suasana hati menempati posisi 5 teratas dengan jumlah pengidap terbanyak per tahun 2017.

Perhiasan merupakan alat komunikasi bersifat simbolik. Desain yang berbeda pada perhiasan akan memberi makna yang berbeda pula bagi pemakai maupun orang yang melihat. Dengan kata lain perhiasan adalah salah satu media untuk mengekspresikan diri. Perhiasan adalah perwujudan indah dari imajinasi dan kreativitas manusia. Perhiasan adalah salah satu alat komunikasi simbolik yang efektif dari kehidupan sosial budaya manusia dan dikenal sebagai warisan budaya hidup umat manusia (Satpathy, 2017). Banyak topik yang dijadikan tema dalam desain termasuk perhiasan dan salah satunya adalah tentang topik kesehatan mental. Kesehatan mental menjadi topik yang semakin dieksplorasi di industri desain (Morby, 2017).

Sehubungan dengan fenomena ini, penulis terinspirasi dan melihat peluang untuk membuat perhiasan yang mengangkat tema seputar isu kesehatan mental untuk lebih spesifik penulis mengambil isu gangguan suasana hati.

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut;

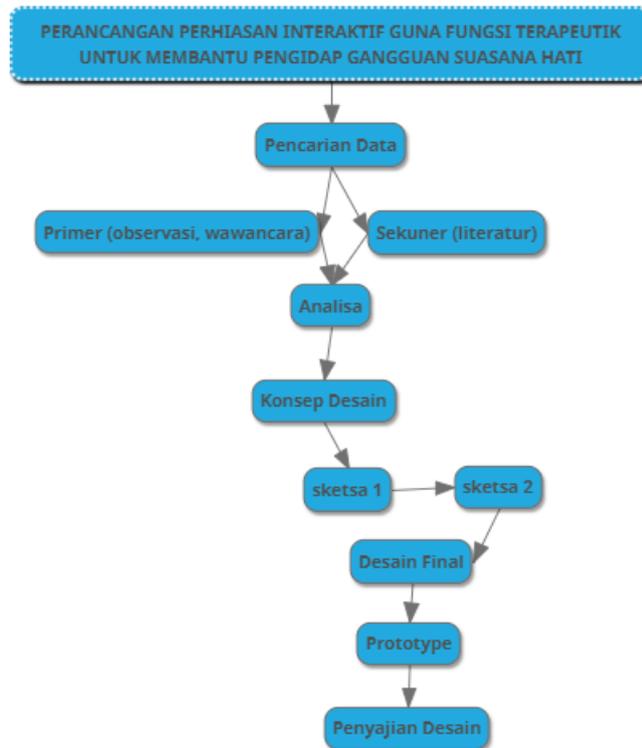
1. Perancangan perhiasan *interactive* guna memberikan pengalaman bagi pengguna untuk mengekspresikan diri sebagai fungsi terapeutik.
2. Perancangan perhiasan interaktif yang berfungsi sebagai distraksi dengan menyalurkan perasaan dan emosi yang ada dalam dirinya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan produk ini adalah;

1. Isu kesehatan yang diangkat ialah gangguan suasana hati (*mood disorders*)
2. Perancangan tidak bertujuan untuk menyembuhkan tetapi membantu individu melakukan kegiatan distraksi yang bersifat terapeutik sehingga membantu individu untuk melepas perasaan dan emosi yang dirasa juga sebagai kegiatan distraksi atau pengalihan.

1.4 Metode Perancangan



1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB 1: Pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan perancangan, batasan masalah perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
2. BAB II: Data dan Analisa yang berisi data primer, data sekunder, dan QFD (*Quality Function Deployment*).
3. BAB III: Konsep Desain yang berisi kriteria desain, target pasar dan tema desain.
4. BAB IV: Proses Perancangan yang berisi sketsa ide, alternatif desain, studi ergonomi, studi material, studi konstruksi, studi produksi, studi biaya.
5. BAB V: Analisa Hasil Rancangan yang berisi desain final, spesifikasi, gambar teknik, dan kesimpulan.