

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sandang, pangan, papan merupakan kebutuhan primer setiap manusia. Namun, manusia dapat merasakan kekhawatiran, kepanikan atau trauma apabila salah satu dari kebutuhan tersebut tidak terpenuhi. Salah satu contoh kasusnya adalah korban tsunami Aceh. Para korban tentunya merasakan kekecewaan yang begitu mendalam ketika sumber mencari makanan sehari-hari yaitu laut menghancurkan semua harta yang dimiliki oleh korban baik keluarga, tempat tinggal, pakaian, dan lain sebagainya. Tsunami yang melanda kota Aceh membuat masyarakat Aceh tidak berdaya. Korban juga tidak memiliki pegangan untuk bersandar dan meminta pertolongan. Satu-satunya harapan korban adalah bantuan dari pemerintah dan donasi dari orang-orang.

Ketidakterdayaan warga Aceh membuat beberapa diantara mereka mengalami trauma. Warga memiliki kekhawatiran akan ancaman yang akan datang melanda mereka kembali. Namun, perasaan warga Aceh berubah ketika mereka mendapatkan donasi berupa selimut. Mereka merasa selimut menjadi sebuah harta yang dapat melindungi mereka. Korban dapat merasakan ketenangan, kehangatan setelah merasakan selimut melingkupi badannya. Kepanikan, kekhawatiran yang dialami oleh korban pun mulai mereda.

Disisi lain, isu kesehatan mental di Indonesia masih menjadi hal yang sering diabaikan oleh masyarakat umum. Pada kenyataannya, kesehatan mental tidak kalah pentingnya dengan kesehatan fisik karena kedua hal tersebut saling berkaitan. Tidak hanya di Indonesia saja, namun kesehatan mental sering menjadi bahan gurauan oleh masyarakat baik di tingkat global maupun nasional. Kuatnya stigma masyarakat Indonesia terhadap pengidap gangguan mental berdampak buruk pada penderita. Stigma ini biasanya didapatkan dari pengaruh kondisi lingkungan yang buruk. Adanya diskriminasi, pengucilan terhadap penderita gangguan mental berakibat pada kondisi emosional penderita. Hal ini akan

membuat penderita memilih untuk berdiam diri dan tidak mencari pertolongan kepada para ahli. Akibatnya, penderita akan merasa depresi yang dapat mengganggu aktivitas mereka. Disisi lain, hal ini juga dapat menghambat dan memperburuk kesembuhan serta pemulihan kesehatan mental penderita.

Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018, sebesar 12 juta penduduk Indonesia yang berusia di atas 15 tahun mengalami masalah depresi dan sebesar 19 juta penduduk di atas mengalami gangguan mental emosional dan hanya 9% penderita yang menjalani pengobatan. Selain itu, berdasarkan Sistem Registrasi Sampel yang dilakukan oleh Badan Litbangkes tahun 2016 diperoleh 20% populasi Indonesia mengalami potensi gangguan mental dan sebesar 47,7% korban bunuh diri adalah masyarakat pada usia 10-38 tahun yang merupakan usia anak remaja dan usia produktif. Menurut US News (2016), Indonesia menduduki peringkat 7 pada masalah depresi dan peringkat 6 pada masalah gangguan mental secara umum.

Data-data tersebut membuktikan bahwa permasalahan gangguan mental tidak dapat diabaikan karena berakibat buruk. Banyak masyarakat umum yang tidak menyadari bahwa mereka membutuhkan pertolongan. Mereka menganggap bahwa permasalahan yang sedang dihadapi merupakan hal yang wajar. Hal ini dapat berdampak buruk pada kesehatan mental mereka. Salah satu contohnya adalah kasus orang yang terkena *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). PTSD terjadi akibat rasa trauma yang tidak langsung diatasi. Penyandang PTSD sendiri terkadang tidak menyadari bahwa dirinya sedang bermasalah yang membuat mereka tidak mencari pertolongan. Hal ini berakibat penyandang PTSD akan mengalami gejala-gejala seperti stres, depresi yang mengganggu aktivitasnya. Gangguan PTSD sulit terdeteksi akibat gejalanya yang menyerupai gejala masalah mental pada umumnya.

Terlepas dari isu kesehatan mental di atas, sebagian besar manusia menghabiskan waktunya di dalam ruang. Menurut Sally Augustin, seorang *design psychologist* mengungkapkan bahwa desain fisik dari suatu tempat dapat

memengaruhi keadaan mental orang yang berada di dalam ruangan tersebut. Psikologi ruang memiliki dampak langsung pada alam bawah sadar manusia terutama pada emosi manusia. Dengan kata lain, otak manusia bereaksi terhadap geometri ruang dimana desain interior menjadi bagian yang melekat pada psikologi manusia. Oleh karena itu, seorang desainer harus memahami elemen-elemen interior yang dapat memengaruhi suasana hati pengguna ruang. Setiap elemen interior tidak terlepas dari penerapan material di dalam sebuah ruang sehingga dapat dikatakan bahwa material menjadi salah satu aspek yang memengaruhi respon emosional pengguna ruang.

Interior tidak hanya ditemukan di dalam rumah, toko, gedung, perpustakaan dan sebagainya. Namun, interior juga dapat ditemukan pada sebuah pameran. Menurut Frank William Jefkins, pameran merupakan sebuah media pemasaran yang dapat menyentuh semua panca indera manusia (mata, telinga, kulit, hidung, lidah). Sedangkan menurut *Oxford Learner's pocket Dictionary* (1991) kata pameran memiliki pengertian *public show of picture* dan *act of showing*. Dalam kamus Bahasa Indonesia, pameran memiliki arti sebuah tontonan, pameran maupun peragaan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pameran merupakan sebuah kegiatan memamerkan atau memperlihatkan sesuatu ke hadapan publik sebagai sarana untuk menyebarluaskan informasi, kampanye maupun promosi dengan menyentuh panca indera manusia. Pada zaman sekarang, pameran tidak hanya ditemukan dalam rupa fisik namun dalam rupa virtual. Pameran dalam rupa virtual tentunya memiliki sisi positif dan yang negatif. Sisi positifnya adalah menghemat waktu dan biaya bagi orang yang ingin datang ke pameran. Sedangkan sisi negatifnya adalah kurangnya pengalaman yang dirasakan karena orang tersebut tidak berada di lokasi.

Berdasarkan kekhawatiran penulis akan stigma negatif masyarakat Indonesia terhadap pengidap gangguan mental serta pengalaman korban tsunami Aceh, penulis ingin melihat respon dan mengukur sejauh mana masyarakat

Indonesia berempati terhadap isu PTSD akibat tsunami Aceh melalui virtual eksibisi yang tersusun dari material kain. Material ini menunjukkan nilai atau pengaruh kain bagi korban tsunami Aceh. Hal ini sesuai dengan tema dari eksibisi itu sendiri yaitu *Seen The Unseen* yang memiliki arti melihat sesuatu yang tidak terlihat.

Eksibisi *Seen The Unseen* dirancang untuk masyarakat usia produktif yaitu 18-38 tahun. Target market ini berdasarkan alasan bahwa masyarakat di usia produktif seperti anak remaja, anak kuliah hingga pekerja biasanya memiliki banyak hambatan dan masalah. Pada usia ini, manusia juga biasanya sedang mencari jati diri dan rentan terkena masalah. Hal ini terbukti dari Sistem Registrasi Sampel yang dilakukan oleh Badan Litbangkes tahun 2016 dimana banyak orang yang terkena masalah mental pada usia produktif. Oleh karena itu, eksibisi *Seen The Unseen* ini memiliki tujuan untuk membantu masyarakat menyadari masalah yang sedang dihadapi sehingga mereka mau mencari pertolongan. Disisi lain, eksibisi ini memiliki harapan setelah orang menyadari masalah mereka, mereka juga bisa lebih berempati terhadap orang yang memiliki masalah kesehatan mental.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis merumuskan beberapa masalah penting sebagai berikut:

- A. Bagaimana integrasi antara penggunaan material kain pada desain virtual eksibisi *Seen The Unseen* dengan respon emosional masyarakat pada usia produktif?
- B. Bagaimana dampak penerapan material kain eksibisi *Seen The Unseen* yang dilakukan secara virtual dalam meningkatkan empati masyarakat usia produktif terhadap isu PTSD akibat bencana?

1.3 Ruang Lingkup Penulisan

Ruang lingkup penulisan ini digunakan oleh penulis sebagai sarana untuk menghindari penyimpangan dan pelebaran pokok masalah supaya penulisan

lebih terarah dan memudahkan dalam setiap pokok pembahasan sehingga tujuan penulisan akan tercapai.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan pada penulisan ini mencoba menggunakan material kain sebagai jalan masuk untuk memahami penderita PTSD akibat tsunami Aceh serta virtual eksibisi *Seen The Unseen* sebagai media untuk mengukur sejauh mana empati yang masyarakat usia produktif dapatkan setelah mengalami pengalaman ruang melalui virtual eksibisi.

Permasalahan mental yang dibahas berupa gejala-gejala umum yang dirasakan oleh orang yang memiliki masalah kesehatan mental seperti depresi, stres, terganggunya aktivitas dimana gejala ini juga dirasakan oleh penyandang PTSD.

1.4 Tujuan Penulisan

Terdapat dua tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas tentang PTSD serta korban PTSD tsunami Aceh.
- b. Mengetahui dampak penerapan material kain Eksibisi *Seen The Unseen* yang dilakukan secara virtual dalam meningkatkan empati masyarakat usia produktif terhadap isu PTSD akibat bencana.

1.5 Manfaat Penulisan

Penulis mengharapkan penulisan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan dorongan supaya desainer interior, arsitek maupun masyarakat lebih peka terhadap isu kesehatan mental.
- b. Memberikan dorongan pada desainer interior dan arsitek supaya lebih peka dalam pemilihan material untuk menciptakan kondisi ruang yang baik bagi kesehatan mental penggunanya.

- c. Meningkatkan pengetahuan bagi desainer interior maupun arsitek terkait dengan isu kesehatan mental dan pengaruh desain bagi psikologi manusia.
- d. Memberikan pengetahuan bagi desainer interior maupun arsitek bahwa penderita PTSD masih memiliki jalan masuk untuk penyembuhan melalui sebuah desain.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penulis menguraikan garis besar penulisan dalam beberapa bab untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan tugas akhir dengan rincian sebagai berikut :

- a. BAB I : Pendahuluan
Pada bab ini penulis membahas latar belakang dari topik pembahasan yang diambil, rumusan masalah, ruang lingkup penulisan, tujuan penulisan, manfaat dari penulisan dan kerangka penulisan.
- b. BAB II : Landasan Teori
Bab ini berisi penjelasan teori-teori yang menjadi sebuah landasan dalam memaparkan pokok permasalahan yang dibahas dalam penulisan.
- c. BAB III : Metodologi Penelitian Desain
Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan oleh penulis dalam penulisan. Bab ini juga menjelaskan fokus penelitian, permasalahan penelitian yang dibahas, sumber dan jenis data, metode pengumpulan data, analisis data, serta hasil akhir penelitian.
- d. BAB IV : Gambaran Umum Proyek Eksibisi *Seen The Unseen*
Bab ini menjelaskan secara rinci proyek eksibisi *Seen The Unseen* yang diselenggarakan oleh Yayasan Bagi Hati Bagi Jiwa serta proses mendesain eksibisi ini. Penjelasan proyek hanya meliputi bagian-bagian yang berhubungan dengan topik penulisan.

e. BAB V : Analisis Data dan Pembahasan

Dalam bab ini, penulis menjelaskan mengenai keterkaitan dari proyek Eksibisi *Seen The Unseen* terutama dalam aspek material kain terhadap respon emosional dan simpati masyarakat usia produktif.

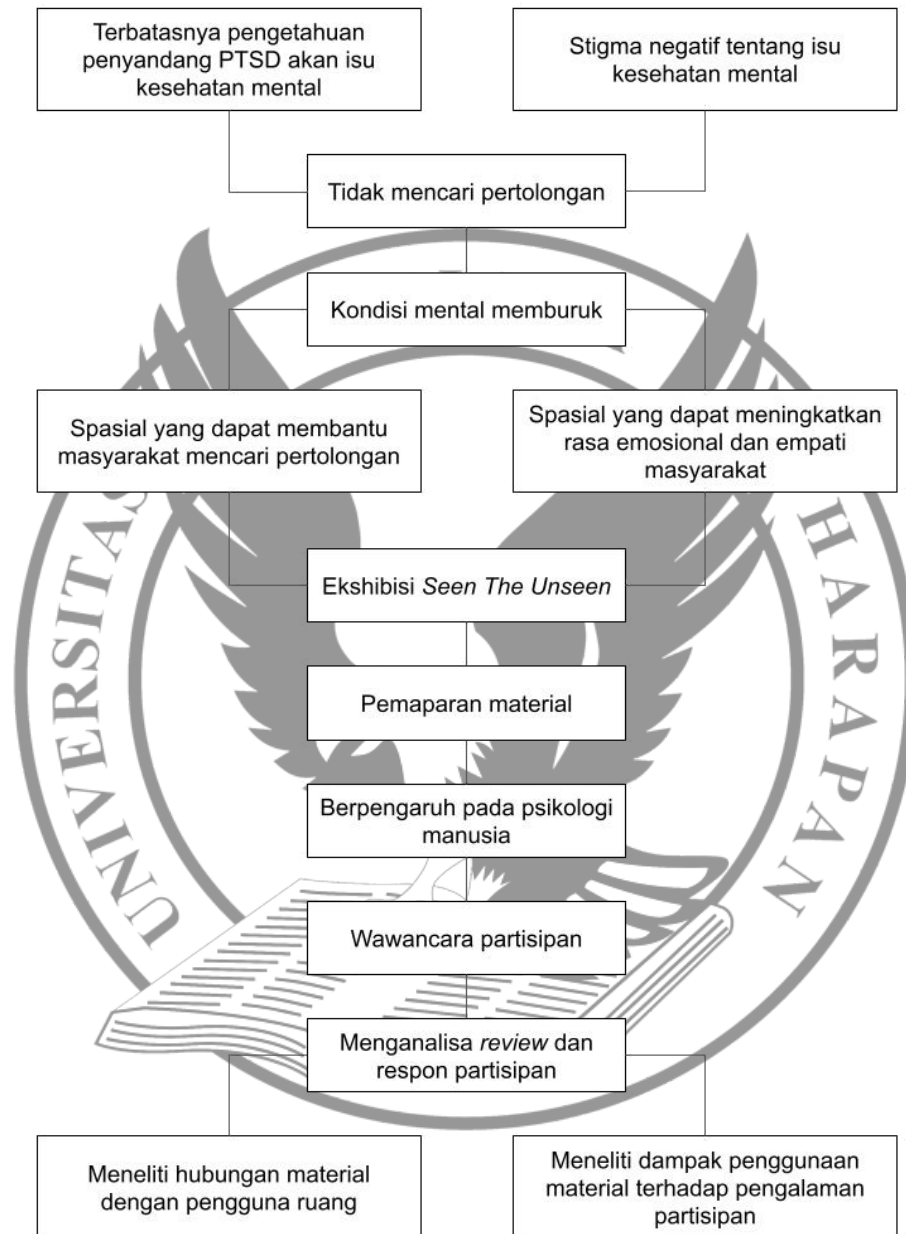
f. BAB VI : Kesimpulan dan Saran

Bab kesimpulan akan didapatkan setelah merujuk pada rumusan masalah, tujuan penulisan dan pembahasannya. Kesimpulan yang didapat merepresentasikan garis besar pokok pembahasan dari penulisan. Penulis juga akan mengemukakan saran yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam tugas akhir sebagai bahan pertimbangan yang lebih baik untuk selanjutnya.

1.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penulisan ini berawal dari kekhawatiran penulis karena stigma buruk yang diberikan oleh masyarakat kepada penderita gangguan mental serta terbatasnya pengetahuan orang yang memiliki permasalahan mental seperti penyandang PTSD terhadap kesehatan psikologisnya. Kedua hal tersebut membuat orang yang seharusnya mencari pertolongan enggan untuk mencari pertolongan yang membuat kondisi psikologis atau kesehatan mentalnya memburuk. Sebelum penulis menulis penulisan ini, penulis beserta kelompoknya telah mewawancarai partisipan dan ahli, mempelajari jurnal dan buku tentang hal-hal yang dapat membantu orang dengan gangguan mental dari segi spasial. Penulis menemukan sebuah inti pokok dimana sebagian besar manusia menghabiskan waktunya di dalam ruang. Setiap ruang tidak terpisah dari material dan dapat disimpulkan bahwa material menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kondisi psikologis manusia. Eksibisi *Seen The Unseen* yang dirancang oleh penulis dan kelompoknya memiliki arti melihat sesuatu yang tidak terlihat. Oleh karena itu, penulis ingin melihat respon dan mengukur sejauh mana masyarakat Indonesia berempati terhadap isu PTSD akibat tsunami Aceh melalui

virtual eksibisi yang tersusun dari material kain. Material ini menunjukkan nilai atau pengaruh kain bagi korban tsunami Aceh.



Gambar 1.1 Diagram Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumentasi pribadi Marshela Viani (2022)