

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian derajat kesehatan yang utuh dan menyeluruh. Selain itu, kesehatan mental juga memiliki peran dalam menunjang perkembangan individu di berbagai tahap kehidupan. Kesehatan mental memiliki tingkat kepentingan yang setara dengan kesehatan fisik. Sebagaimana didefinisikan oleh *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2019, kesehatan adalah "keadaan kesejahteraan fisik, mental, dan sosial yang sempurna, dan bukan sekadar tidak adanya penyakit atau kelemahan." (Setiawati, 2024)

Berdasarkan data yang dirilis oleh WHO pada tahun 2019, terdapat sekitar 792 juta individu di seluruh dunia yang mengalami gangguan mental. Data tersebut juga menunjukkan adanya perbedaan prevalensi berdasarkan jenis kelamin, yakni 11,9% pada perempuan dan 9,3% pada laki-laki. Gangguan kecemasan tercatat sebagai gangguan mental dengan jumlah kasus tertinggi secara global, yaitu sebanyak 284 juta kasus. Adapun jumlah penderita gangguan bipolar diperkirakan mencapai 46 juta orang. Apabila tidak ditangani dengan tepat dan mengalami keterlambatan dalam penanganannya, gangguan bipolar berpotensi mendorong perilaku penyalahgunaan zat. Sebanyak 30% penderita gangguan bipolar yang tidak mendapatkan pengobatan melakukan upaya bunuh diri. Selain itu, tercatat sekitar 264 juta orang mengalami gangguan depresif, dengan prevalensi diagnosis depresi yang lebih tinggi pada perempuan dibandingkan laki-laki. (Setiawati, 2024)

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar yang diselenggarakan oleh Kementerian Kesehatan, pada tahun 2018 tercatat bahwa 91% individu dengan gangguan depresi tidak pernah mencari pengobatan. Kondisi serupa juga ditemukan pada pasien dengan gangguan skizofrenia, di mana sebanyak 84,9% pasien tidak mengakses layanan pengobatan karena berbagai alasan, antara

lain ketidakmampuan untuk membeli obat serta ketidaktersediaan obat. Melihat permasalahan ini, berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengkaji hambatan- hambatan yang sering dihadapi oleh penderita ketika mengakses layanan kesehatan jiwa di Indonesia. (Bagas, 2022)

Melihat jumlah penderita gangguan mental yang terus meningkat setiap tahunnya, seharusnya bentuk perawatan atau pengobatan yang ditawarkan juga semakin beragam. Namun, kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya terjadi di Indonesia. Penderita gangguan kesehatan jiwa masih sering dianggap sebagai sesuatu yang aneh dan kerap mengalami pengucilan. Berbagai stigma negatif dilontarkan kepada individu dengan gangguan kesehatan jiwa, sehingga tidak jarang keluarga penderita memilih untuk menutupi kondisi anggota keluarganya dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya kesehatan mental dan cara penanganannya menjadi hal yang sangat diperlukan. Dengan demikian, diharapkan penderita dapat meminimalkan kondisi mental yang buruk, dan masyarakat dapat menghilangkan pandangan yang keliru terhadap individu dengan gangguan kesehatan jiwa. (Putri et al., 2015)

Pengembangan aplikasi edukasi dan layanan kesehatan jiwa berbasis Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan pemahaman masyarakat terhadap layanan kesehatan mental yang terintegrasi dengan sistem Jaminan Kesehatan Nasional (JKN). Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi dan layanan terkait kesehatan mental, seperti artikel edukatif, forum diskusi, serta layanan konseling *online*. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan untuk memberikan edukasi yang lebih luas mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental, dengan harapan dapat mengurangi pandangan negatif yang sering dilekatkan kepada gangguan kesehatan jiwa serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang upaya pencegahan dan penanganan masalah kesehatan mental.

Manfaat dari pengembangan aplikasi ini tidak hanya akan mempermudah akses terhadap layanan kesehatan mental, tetapi juga memberikan edukasi yang

lebih luas kepada pengguna Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) mengenai kesehatan mental. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) sebagai sarana untuk memperoleh layanan kesehatan jiwa, mengingat masih banyak masyarakat yang belum sepenuhnya memahami hak dan manfaat yang dapat mereka peroleh melalui program Jaminan Kesehatan Nasional (JKN). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi berbasis teknologi yang mampu meningkatkan akses dan literasi kesehatan mental, khususnya bagi peserta JKN.

1.2 Alasan Pemilihan Tema Proyek Akhir

Pemilihan tema proyek akhir ini, yang berfokus pada pengembangan aplikasi edukasi dan layanan kesehatan mental berbasis Jaminan Kesehatan Nasional, dilatarbelakangi oleh beberapa faktor penting. Pertama, tingginya Tingkat gangguan kesehatan mental di Indonesia, seperti depresi, kecemasan, dan skizofrenia, yang terus meningkat setiap tahunnya. Meskipun demikian, banyak penderita yang belum mendapatkan pengobatan atau layanan yang memadai, baik karena keterbatasan akses maupun stigma sosial. Kedua, keterbatasan akses ke layanan kesehatan mental, terutama di daerah terpencil atau bagi masyarakat dengan keterbatasan finansial, mendorong perlunya inovasi layanan yang dapat dijangkau oleh semua kalangan. Aplikasi ini berupaya memberikan kemudahan akses kepada layanan kesehatan mental melalui sistem Jaminan Kesehatan Nasional yang telah ada. Selain itu, pentingnya edukasi mengenai kesehatan mental menjadi alasan lain, mengingat pandangan negatif yang masih melekat pada gangguan kesehatan mental di Indonesia. (Solehah et al., 2025)

Aplikasi ini diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mental serta prosedur yang benar untuk mengakses layanan yang ada. Harapan mengintegrasikan aplikasi dengan Jaminan Kesehatan Nasional, dapat meningkatkan pemahaman masyarakat

tentang hak dan manfaat yang dapat diperoleh melalui program tersebut. Penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian layanan kesehatan mental, seperti konseling *online*, video edukasi, dan skrining kondisi mental.

1.3 Tujuan Proyek Akhir

1. Membuat konsep desain antarmuka (*user interface*) aplikasi JKN Mindcare yang fokus pada kemudahan penggunaan dan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi dan layanan kesehatan mental berbasis JKN.
2. Merancang desain antarmuka pengguna yang menggambarkan struktur tampilan, alur navigasi, dan fitur utama aplikasi.
3. Mewujudkan *prototype* interaktif aplikasi JKN Mindcare menggunakan Figma, sebagai alat bantu perancangan desain UI/UX yang memungkinkan pengujian langsung terhadap tampilan dan fungsi aplikasi.

1.4 Manfaat Proyek Akhir

1. Hasil dari proyek ini dapat digunakan sebagai inovasi desain antarmuka (*user interface*) Aplikasi JKN *Mindcare* sebagai bagian dari pelayanan kesehatan yang terintegrasi dengan Jaminan Kesehatan Nasional (JKN).
2. Dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan aplikasi JKN *Mobile*, khususnya sebagai upaya meningkatkan kualitas mutu pelayanan kesehatan mental berbasis digital.
3. Menunjukkan bagaimana pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas layanan kesehatan, terutama dalam bidang kesehatan mental bagi peserta JKN.