

**PERANCANGAN KAMPANYE STOP SELF-DIAGNOSIS UNTUK
MENGURANGI GANGGUAN MENTAL DENGAN METODE PA-DI
PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Ujian Sidang Akhir

Sarjana Desain

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Fieka Nur Wahyuni

1601150339



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2020

**LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN KAMPANYE STOP SELF DIAGNOSIS UNTUK
MENGURANGI GANGGUAN MENTAL DENGAN METODE PA-DI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
Memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Fieka Nur Wahyuni

1601150339

Menyetujui

Tim Pembimbing

Tanggal.

Pembimbing 1

Pembimbing 2

(Dr. Ira Wirasari, S.Sos., M.Ds.)

(Sri Nurbani, S.Pd., M.Hum.)

PERNYATAAN

Saya Fieka Nur Wahyuni, dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN KAMPANYE *STOP SELF DIAGNOSIS* UNTUK MENGURANGI GANGGUAN MENTAL DENGAN METODE PA-DI ” adalah benar-benar karya penulis sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan, kecuali dengan melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Penulis bersedia menanggung konsekuensi yang dijatuhkan apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam tugas akhir ini.

Bandung, 30 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan

Fieka Nur Wahyuni

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur semoga selalu kita panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena hanya dengan limpahan rahmat dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tulis tugas akhir dengan baik serta dapat tersampaikan kepada para pembaca. Penulisan karya tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi tercapainya gelar sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung. Selesaiannya karya tulis ini tidak luput dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

Kepada Allah SWT. Atas limpahan Rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dengan tidak kurang suatu apapun.

Kepada pembimbing, Ibu Dr. Ira Wirasari, S.Sos, M.Ds, dan Ibu Sri Nurbani S.Pd, M.Hum. Atas bimbingan, arahan, serta ilmu yang telah dibagi kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan penulis untuk menyelesaikan penulisan ini.

Kepada kedua orang tua dan rekan-rekan yang senantiasa mensupport dan mendoakan agar penulisan ini berjalan dengan lancar.

Semoga dengan adanya karya tulis ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru terhadap pembaca. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat diperbaiki pada penulisan selanjutnya.

Bandung, 30 Oktober 2020

Fieka Nur Wahyuni

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE STOP *SELF DAGNONIS* UNTUK MENGURANGI GANGGUAN MENTAL DENGAN METODE PA-DI

Tidak hanya kesehatan fisik, kesehatan mental sangat penting bagi remaja, terutama untuk membantu tumbuh kembangnya. pada usia remaja individu sedang dalam masa mencari jati diri. Mencari tahu apa bakat dan minat. Kebanyakan remaja akan mengikuti trend dan lingkungan sekitar. Memunculkan banyak tekanan pada diri sendiri sehingga sering muncul pikiran-pikiran dan pertanyaan yang negatif tentang diri sendiri. Hal ini meyebabkan remaja mencari tahu apa yang sedang dialaminya secara mandiri. Inilah yang disebut dengan *self-diagnosis*. ketika mencari tahu konidisi emosional dari berbagai sumber yang kurang valid membuat individu tersebut merasa apa yang sedang dialami dan informasi yang didapat sudah sesuai. Namun, tentunya hal ini salah besar. oleh karena itu sangat disarankan untuk menghindari *self- diagnosis* agar tidak membuat semu kondisi emosional dan psikis.

Kata Kunci : *Self Diagnosis*, Metode Pa-Di, Edukasi, Gangguan Mental

ABSTRACT

STOP SELF-DIAGNOSIS CAMPAIGN TO REDUCE MENTAL DISORDERS WITH PA-DI METHOD

Not only physical health, mental health is very important for adolescents, especially to help growth. In adolescence individuals are in the period of self-seeking. Find out what talent and interest. Most teenagers will follow trends and surroundings. It brings up so much pressure on yourself that it often comes up negative thoughts and questions about yourself. This led the teenager to find out what she was going through independently. This is what is called self-diagnosis. When figuring out the emotional confidence of various less valid sources makes the individual feel what is going on and the information obtained is appropriate. However, of course this is a big mistake. Therefore it is highly recommended to avoid self-diagnosis so as not to make pseudo emotional and psychic conditions.

Keyword : Self Diagnosis, Pa-Di Method, Education, Mental Disorders

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	I
PERNYATAAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAK.....	IV
ABSTRACT.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Metode pengumpulan data dan analisis.....	5
1.7 Kerangka perancangan.....	7
1.8 Pembabakan.....	8
BAB II.....	9
DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Kampanye.....	9
2.2 Kesehatan Mental.....	10
2.3 Self-diagnosis.....	13
2.4 Teori <i>Advertising</i>	14
2.5 Desain Komunikasi Visual.....	14
2.6 <i>Copywriting</i>	16
2.7 Tipografi.....	18
2.8 Layout.....	19
BAB III.....	20
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	20
3.1 Data Institusi.....	20
3.2 Data Khalayak Sasaran.....	24
3.3 Analisis AOL.....	29
3.4 Analisis SWOT.....	31
3.5 Data Hasil Observasi, Wawancara, dan Kuesioner.....	33
3.6 Data Perancangan Terdahulu atau Sejenis.....	39
3.7 Analisis Data.....	45
3.8 Kesimpulan Data dan Analisis.....	49
BAB IV.....	50
KONSEP DAN HASIL RANCANGAN.....	50
4.1 Konsep Perancangan Pesan.....	50
4.1.1 Tujuan Komunikasi.....	50
4.1.2 Pendekatan Komunikasi.....	50
4.1.3 Strategi Kreatif.....	50
4.1.4 Strategi Pesan.....	51

4.2. Konsep dan Perancangan Strategi Media Visual.....	52
4.2.1 Strategi Media.....	52
4.2.2 Konsep visual.....	54
4.3 Hasil Perancangan.....	54
BAB V.....	60
SIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Saran dan Rekomendasi.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Warna.....	15
Gambar 2.2	Bentuk.....	15
Gambar 2.3	Tekstur.....	16
Gambar 3.3	Wawancara dengan Remaja.....	35
Gambar 3.4	Grafik usia responden.....	36
Gambar 3.5	Grafik Responden	36
Gambar 3.6	Jawaban Responden.....	Error! Bookmark not defined. 6
Gambar 3.7	Jawaban Responden.....	37
Gambar 3.8	Jawaban Responden.....	37
Gambar 3.9	Jawaban Responden.....	38
Gambar 3.10	Jawaban Responden.....	38
Gambar 3.11	Jawaban Responden.....	39
Gambar 3.12	Awareness Project.....	39
Gambar 3.13	Poster Awareness Poject.....	40
Gambar 3.14	Poster Awareness Project.....	40
Gambar 3.15	Instagram Awareness Project.....	41
Gambar 3.16	Talkshow Awareness Project.....	41
Gambar 3.17	Closing Ceremony.....	41
Gambar 3.18	Poster Happiness Project.....	42
Gambar 3.19	Poster Happiness Project.....	43
Gambar 3.20	Instagram Happiness Project.....	43
Gambar 3.21	Website Happiness Project.....	44

Gambar 3.22	Talkshow Happiness Project.....	44	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.23	Talkshow Happiness Project.....	44	
Gambar 4.1	Rekomendasi Visual.....	54	
Gambar 4.2	Poster.....	55	
Gambar 4.3	Ambient Media.....	55	
Gambar 4.4	Billboard.....	56	
Gambar 4.5	Instagram Feed.....	57	
Gambar 4.6	Instagram Story.....	57	
Gambar 4.7	Event.....	57	
Gambar 4.8	Twibbon.....	59	
Gambar 4.9	Merchandise.....	59	

DAFTAR TABEL

Table 3.1	Jumlah Guru dan Siswa SMA Kota Bandung 2017.....	24
Table 3.2	Jumlah Guru dan Siswa SMK Kota Bandung 2017.....	26
Table 3.3	Tabel aktifitas Harian.....	29
Table 3.4	Tabel Activity.....	29
Table 3.5	Tabel Opinion	30
Table 3.6	Tabel Interest.....	30
Table 3.7	Tabel SWOT.....	32
Table 3.8	Tabel Kuesioner.....	46
Table 3.9	Matriks Kampanye Sejenis.....	47
Table 4.1	Tabel Aisas.....	51
Table 4.2	Tabel Timeline AISAS.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan seorang manusia tidak hanya meliputi kesehatan fisik. Menurut World Health Organization definisi sehat adalah kondisi fisik, mental, dan kesejahteraan sosial yang merupakan satu kesatuan dan bukan hanya bebas dari penyakit atau kecacatan. Komponen-komponen tersebut jika selaras membuat seseorang bisa dikatakan sehat. Namun, apabila salah satu dari komponen tersebut mengalami kerusakan maka bisa dikatakan sakit. Bukan hanya sakit dalam bentuk fisik, mental pun dapat sakit atau terganggu. Kesehatan mental atau kesehatan jiwa merupakan perasaan bahagia, semangat dalam menjalani hidup serta dapat melakukan hal-hal positif untuk diri sendiri maupun orang lain. Terganggunya kesehatan mental membuat orang tidak lagi merasakan perasaan yang sama ketika masih dalam keadaan mental yang sehat.

Gangguan kesehatan mental yang dapat dialami oleh seseorang sangat beragam yaitu, gangguan kecemasan, gangguan kepribadian, gangguan psikotik, gangguan suasana hati, gangguan makan, gangguan pengendalian impuls dan kecanduan, gangguan obesif kompulsif (OCD, gangguan stress pascatrauma (PTSD). ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan resiko seseorang mengalami gangguan mental diantaranya: faktor genetik, riwayat keluarga yang memiliki gangguan serupa, stress berat, kejadian traumatis, penggunaan obat-obatan terlarang, dan juga kondisi medis.

Untuk mengetahui seseorang mengalami gangguan kesehatan mental membutuhkan diagnosis dari psikiater atau psikolog, karena gejala dan penyebab kurang bisa dipahami dengan baik oleh orang awam dan membutuhkan pengobatan khusus seperti obat-obatan dan juga terapi. Maka dari itu sangat berbahaya jika melakukan *self diagnosis* kepada orang yang dicurigai mengalami gangguan kesehatan mental tersebut.

Bahaya *self diagnosis* bisa berdampak sangat buruk kepada seseorang dengan gejala gangguan mental. Karena akan menyebabkan salah diagnosis dan bisa membuat gangguan yang sebenarnya dialami tidak terdeteksi dan menyebabkan gangguan tersebut semakin parah karena diagnosis yang salah. Itulah mengapa sangat disarankan untuk berkonsultasi dengan psikolog atau psikiater. Selain untuk mendapat diagnosis yang tepat penderita gangguan kesehatan mental dapat dengan leluasa menceritakan apa telah dialami. Hal ini sangat membantu penderita untuk lebih tenang.

Terganggunya kesehatan mental merupakan masalah yang sejak dulu hingga sekarang masih jarang mendapat perhatian dan penanganan yang serius. Karena banyak masyarakat yang belum mengetahui bahaya terganggunya kesehatan mental membuat penderita takut untuk berbicara dan mengungkapkan apa yang sedang dialami. Kebanyakan penderita dari kalangan remaja dewasa. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan tahun 2018 mencatat ada lebih dari 19 juta penduduk Indonesia khususnya di Bandung yang berusia 15 tahun keatas yang mengalami gangguan mental.

Gangguan kesehatan mental yang kerap dijumpai pada remaja adalah *Borderline Personality Disorder* atau gangguan kepribadian ambang. BPD sendiri belum diketahui dengan pasti penyebabnya. Gejala mulanya ditandai dengan perubahan *mood* yang tidak stabil dalam waktu yang singkat membuat penderita kadang merasa kosong dan hampa, lalu merasa buruk dan tidak pantas untuk hidup sehingga membuat penderita membenci diri sendiri dan tak jarang banyak melakukan *self harm*, dan yang paling sering dialami oleh remaja saat ini adalah masalah dalam pertemanan penderita dapat menjalin hubungan yang instens dan tidak stabil.

Dalam lingkungan masyarakat saat ini masih sangat tabu akan pentingnya kesehatan mental bagi remaja karena masyarakat masih menganggap bahwa orang yang mengalami gangguan kesehatan mental sudah pasti gila. Kurangnya kepedulian dari lingkungan sekitar inilah yang membuat para penderita gangguan kesehatan mental menjadi takut untuk bercerita dan bahkan bisa membuat gangguan yang dialami semakin parah. Penderita gangguan

kesehatan mental bukan berarti gila. Kurang kepedulian orang terdekat juga membuat sangat sedikit penderita yang sadar bahwa mereka memerlukan dokter atau penanganan profesional serta dukungan dari lingkungan sekitar agar penderita dapat berkembang dan menyalurkan apa yang ia rasakan tanpa harus membawa dampak buruk bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar. Karena apabila dibiarkan tanpa mendapat penanganan profesional akan sangat berdampak buruk bagi penderita gangguan kesehatan mental bahkan bisa membuat penderita merasa tidak berharga dan memutuskan untuk mengakhiri hidup. Pada tahun 2012 bunuh diri menempati posisi kedua penyebab kematian tertinggi di dunia, dalam kasus ini terjadi pada usia remaja, seperti yang pernah disebutkan oleh World Health Organization (dalam The Asian Parent).

Berdasarkan alasan yang telah penulis jabarkan diatas maka penulis mengangkat Pentingnya Kesehatan Mental menjadi tema tugas akhir dan memilih judul “ Perancangan Kampanye Stop Self-diagnosis Untuk Mengurangi Gangguan Mental dengan Metode Padi ” dengan harapan dapat membantu meningkatkan kepedulian keluarga dan lingkungan masyarakat untuk lebih peduli terhadap penderita gangguan kesehatan mental yang masih dalam usia remaja. Selain itu juga penulis merancang media kampanye yang tepat agar sehingga masyarakat bisa dengan mudah mendapatkan informasi tentang gangguan mental dan cara penanganannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis menyimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Usia remaja adalah usia yang rentan mengalami gangguan mental
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat terutama keluarga tentang bahaya *self diagnosis* yang menyebabkan gangguan mental yang dialami oleh remaja
3. Kurangnya media informasi dalam penyampaian bahaya self-diagnosis yang dapat menyebabkan gangguan mental.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang dihadapi dalam perancangan Tugas Akhir adalah:

1. Bagaimana merancang media visual media kampanye social tentang stop *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental degan metode Pa-Di?
2. Bagaimana merancang strategi kampanye yang tepat untuk meningkatkan *awareness* masyarakat tentang stop *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental degan metode Pa-Di?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ruang lingkup masalah tersebut adalah:

1. Apa

Perancangan akan fokus pada kampanye sosial tentang stop *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental degan metode Pa-Di.

2. Dimana

Perancangan dan penelitian akan dilaksanakan di Bandung.

3. Siapa

Target audiens adalah masyarat terutama keluarga yang memiliki anak remaja, guru, dan juga remaja itu sendiri

4. Kapan

Pengumpulan data dan peneitian dilakukan mulai awal akhir tahun 2019 hingga menjelang akhir tahun 2020

5. Bagaimana

Merancang kampanye sosial stop *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental dengan metode Pa-Di

1.5 Tujuan Perancangan

1. Terancangnya strategi pesan untuk meng-kampanyekan stop *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental dengan metode Pa-Di
2. Terancangnya strategi media visual yang tepat untuk kampanye.

1.6 Metode pengumpulan data dan analisis

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis :

a. Primer

1. Wawancara

Pengertian wawancara adalah “proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan” (Supardi, 2006:9). Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber seperti masyarakat, dokter psikiater, dan juga penderita gangguan mental.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004 :104). penulis melakukan observasi secara langsung.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Menurut Kusumah dan Dwitagama (2011:78). Peneliti membagikan kuisisioner ke beberapa remaja yang ada di Bandung terkait permasalahan yang diangkat.

b. Sekunder

1. Studi Pustaka

Penulis juga mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal-jurnal baik jurnal fisik maupun *e-journal*, dan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sebagai referensi literatur dan patokan pengerjaan perancangan tugas akhir ini.

1.6.2 Analisis Data

a. Analisis Matriks

Analisis Matriks adalah metode mengumpulkan beberapa hasil visual yang serupa untuk dibandingkan dengan objek visualnya sehingga dapat mengidentifikasi produk sejenis. Setiap objek memiliki gaya gambar atau genre yang berbeda apabila dinilai menggunakan tolak ukur yang sama (Soewardikoen, 2013:50)

1.7 Kerangka perancangan

Perancangan Kampanye Sosial Tentang Pentingnya Kesehatan Mental di Bandung

Fenomena

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, masih banyak orang yang mengalami gangguan mental khususnya para remaja namun belum mendapatkan penanganan profesional dan ditambah perlakuan masyarakat yang belum bisa menerima adanya penderita gangguan mental di sekitar dan cenderung merendahkan

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang visual media kampanye sosial yang tepat?
2. Bagaimana merancang kampanye yang tepat untuk

Metode Pengumpulan Data

Primer : wawancara, observasi, kuesioner

Sekunder: studi pustaka cetak dan digital

Analisis Data

Analisis matrix untuk membandingkan data objek

Hasil Analisis Data

Memberikan media informasi yang tepat melalui kampanye sosial dan meningkatkan kepedulian serta pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental dan bahaya yang mengancam penderita.

1.8 Pembabakan

Dalam perancangan dan penyusunan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai penjelasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, serta tujuan penelitian.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi tentang landasan pemikiran berupa teori-teori yang diambil melalui studi pustaka.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Berisi penjelasan dan pemaparan pengolahan data dan analisis data yang berkaitan dengan kesehatan mental, gangguan mental borderline yang dialami oleh remaja, serta penanganan. Sehingga dapat menghasilkan solusi yang tepat untuk target audiens.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi penjelasan konsep visual yang akan digunakan dalam perancangan media kampanye. Serta menjelaskan hasil dari datayang telah didapatkan

BAB V PENUTUP

Berisi penjelasan dan pemaparan kesimpulan dari penulis yang dapat diambil dari karya, juga berisi saran.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN

2.1 Kampanye

2.1.1 Pengertian Kampanye

Kampanye memiliki arti yaitu serangkaian tindakan komunikasi yang sudah terencana dengan maksud tujuan tertentu untuk menciptakan sebuah pemikiran baru dengan khalayak dalam jumlah besar dan dilakukan dengan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu, menurut Rogers dan Storey (venus: 2012:7). Berdasarkan definisi diatas bisa disimpulkan bahwa kampanye adalah kegiatan atau tindakan yang tujuannya adalah menyampaikan gagasan yang ada dengan sistem yang terencana kepada khalayak.

2.1.2 Ciri dan Sifat Kampanye

Berdasarkan penjelasan diatas, setiap kegiatan kampanye harus memiliki 4 (empat) hal wajib, yaitu:

1. Kampanye ditujukan kepada khalayak dengan tujuan agar dapat memberikan sudut pandang yang berbeda.
2. Cenderung lebih efektif karena khalayak dalam jumlah yang besar.
3. Terpusat dan dalam waktu yang sudah ditentukan.
4. Dikomunikasikan dengan cara yang sudah terorganisir.

Tidak hanya ke-empat hal tersebut, suatu kegiatan bisa disebut kampanye apabila memiliki beberapa karakteristik, contohnya seperti : sumber yang jelas, hal ini memiliki tujuan utama yaitu agar khalayak tidak mendapatkan informasi dan pesan yang salah sehingga kampanye dapat berjalan dengan lancar dan dapat memberikan dampak yang positif kepada khalayak.

Aspek yang berkaitan dengan kampanye ada tiga, menurut penjelasan Ostergard (dalam venus, 2012:10) ketiga aspek tersebut yaitu, awareness, attitude, dan action. Ketiga tahapan aspek ini saling berkaitan, pada tahap pertama adalah membangun kesadaran khalayak untuk dapat menerima informasi yang disampaikan. Kemudian yang kedua adalah attitude pada tahap ini bertujuan untuk mengarahkan khalayak untuk memunculkan rasa simpati terhadap gagasan yang dikampanyekan. Pada tahapan terakhir yaitu action

bertujuan untuk merubah perilaku khalayak yang dapat bersifat sekali ataupun berkelanjutan.

2.1.3 Kampanye Sosial

Kampanye sosial merupakan salah satu jenis kampanye yang memiliki peran penting dalam membantu penyelesaian masalah-masalah sosial yang bertujuan untuk merubah sikap atau perilaku khalayak terhadap masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kotler (dalam Venus, 2012:11) kampanye sosial juga disebut dengan *Social changed campaign*.

2.2 Kesehatan Mental

2.2.1 Pengertian Kesehatan Mental

Kesehatan mental menurut pengertian Darajat (dalam Bastaman, 2001) adalah adanya keselarasan antara fungsi kejiwaan dan penyesuaian diri manusia dengan dirinya sendiri maupun manusia dengan lingkungannya, yang berlandaskan keimanan dan ketakwaan dengan tujuan untuk mencapai hidup yang bahagia.

Menurut World Health Organization (WHO) kesehatan mental adalah keadaan dimana setiap individu merasa sejahtera. Dapat melakukan hal yang disukai serta mampu menangani stress dalam diri dengan baik.

Darajat (dalam Bukhori, 2006) menyebutkan bahwa ada dua faktor yang berpengaruh pada kesehatan mental seseorang. Yang pertama adalah faktor internal atau yang berasal dari dalam diri orang tersebut. Faktor internal tersebut meliputi: kepribadian, kondisi fisik dan psikologis, perkembangan dan kematangan dalam menyikapi suatu masalah, dan keagamaan. Yang kedua adalah faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor eksternal meliputi: ekonomi, budaya, dan lingkungan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental seseorang merupakan suatu kondisi dimana semua aspek kehidupan yang meliputi fisik dan psikis dari seseorang saling berkesinambungan sejalan dengan penyesuaian diri sendiri maupun dengan lingkungan sekitarnya.

2.2.2 Gangguan Kesehatan Mental

Gangguan kesehatan mental adalah kondisi dimana aspek-aspek yang mempengaruhi kesehatan mental mengalami ketidakselarasan antara satu sama lain. Hal ini bisa dipicu oleh beberapa faktor, diantaranya: kekerasan dalam rumah tangga, pembullyan, pelecehan, *stress* karena pendidikan atau pekerjaan. Jika kesehatan mental seseorang sudah terganggu maka hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Dapat merubah perilaku seseorang ketika sedang mengalami *stress*.

Perubahan perilaku tersebut memberikan dampak negatif seperti: munculnya keinginan untuk menyakiti diri sendiri, merasa malu sehingga tidak mau berinteraksi dengan sekitar, dan yang paling parah adalah munculnya keinginan untuk mengakhiri hidup.

2.2.3 Jenis-jenis Gangguan Kesehatan Mental

Gangguan kesehatan mental yang biasanya umum dialami oleh seseorang, terbagi dalam beberapa jenis yaitu:

1. Depresi

Merupakan gangguan yang menyerang suasana hati. Ditandai dengan perasaan sedih yang tidak kunjung hilang dalam jangka waktu lebih dari dua minggu.

2. Gangguan kepribadian

Berasal dari akibat dari penyesuaian dengan lingkungan yang dapat menyebabkan seseorang menjadi kesulitan menangani stress dan menghadapi orang lain.

3. Gangguan kecemasan

Munculnya ketakutan berlebih terhadap suatu hal. Kecemasan tersebut tidak bisa dikendalikan dan dapat membuat seseorang mengalami serangan panik.

4. Gangguan stress pasca trauma

Muncul ketika seseorang pernah mengalami kejadian-kejadian traumatis atau pengalaman yang tidak menyenangkan pada masa lalu .

5. Gangguan obsesif kompulsif

Terjadi akibat adanya kecemasan berlebih yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan berulang-ulang untuk memastikan apa yang dicemaskan tidak terjadi.

6. Psikosis

Merupakan kondisi dimana seseorang suka berhalusinasi atau tidak bisa membedakan antara kenyataan dan imajinasi. Biasanya disebabkan oleh penyakit tertentu.

2.2.4 Gangguan Kesehatan Mental Pada Remaja

A. Pengertian Remaja

Usia remaja berlangsung mulai dari masa pubertas sampai pertengahan menuju ke usia dewasa. Pada usia ini remaja cenderung akan berjuang untuk mandiri baik secara fisik maupun psikis. Ditandai oleh meningkatnya kegiatan, kematangan polah pikir dan pemahaman bahwa masa anak-anak sudah hilang. Di usia ini remaja juga akan menemui kesulitan dalam bertambahnya tanggung jawab dan cara untuk mengubah pola pikir sempit pada masa anak-anak. Remaja akan cenderung menolak menghadapi masalah yang ada, mengalami hambatan untuk mencapai realisasi diri, tidak adanya kemampuan untuk membuat tujuan baru, pada saat inilah banyak remaja yang kehilangan arah saat sedang mengalami proses mencari jati diri. (2016:62)

B. Gangguan Kesehatan Mental yang Dialami Oleh Remaja

Berubahnya perilaku orang tua dalam memperlakukan dari usia anak-anak menuju anak usia remaja menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan kepribadian pada masa remaja. Perubahan yang terjadi dapat bersifat baik maupun buruk. Lingkungan juga menjadi faktor yang mempengaruhi terganggunya kesehatan mental anak usia remaja. Tidak hanya lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga memiliki peranan penting dalam masalah kesehatan mental remaja

Keluarga sebagai lingkungan yang paling dekat dengan kehidupan pribadi seorang remaja yang seharusnya mampu menciptakan lingkungan yang kondusif dan kooperatif bagi pertumbuhan fisik dan psikis remaja. Banyak kasus yang terjadi karena keluarga yang tidak kooperatif dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga membuat remaja mencari pelarian di luar lingkungan keluarga

Lingkup pertemanan juga menjadi hal yang sangat mempengaruhi kesehatan mental remaja, masa pencarian jati diri membuat remaja akan mencoba hal-hal baru. Mencari teman yang cocok, ketika tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh lingkup pertemanan tersebut maka akan terjadi kesenjangan dan tak jarang berujung pada

pembullying yang membuat seseorang akan takut untuk berteman dan mengungkapkan pendapat.

Karena hal tersebut banyak remaja yang mengalami gangguan kepribadian. Gangguan kepribadian merupakan salah satu jenis gangguan kesehatan mental. Kepribadian merupakan bagian dari jiwa yang bekesatuan dan tidak terpecah belah. Berkaitan dengan pemahaman terhadap diri sendiri, terganggunya kepribadian dapat memunculkan ego yang tanpa disadari oleh seseorang. Menjadi keras kepala, tidak bisa mendapat orang lain, angkuh, emosional, *mood* yang berubah dengan sangat cepat. (2016:58)

Gangguan kepribadian yang kerap dijumpai pada remaja saat ini yaitu *Borderline Personality Disorder* atau biasa disebut dengan BPD. Remaja yang pada usianya sedang mencari jati diri sangat rentan terserang BPD walaupun faktor yang mempengaruhi BPD belum diketahui dengan pasti. Namun, usia remaja merupakan usia peralihan dari anak-anak menuju dewasa sehingga biasanya anak usia remaja masih belum bisa berfikir dan berlaku bijak. Hal ini juga dapat menjadi pemicu BPD. Sifat remaja yang masih labil membuat mereka belum bisa mengolah emosi secara benar dan tidak sedikit remaja yang menyalurkan emosinya dengan cara yang salah. Ego yang tinggi pada usia remaja juga bisa memicu BPD pada diri sendiri maupun orang lain.

2.3 Self-diagnosis

Diagnosis atau diagnosa merupakan kegiatan mengidentifikasi sesuatu yang dapat dilakukan oleh ahli yang profesional dalam bidangnya. Hal ini berlaku dalam segala bidang termasuk dalam kesehatan. Untuk mengetahui penyakit yang sedang diderita hanya dokter yang boleh mendiagnosa agar tidak terjadi hal yang membahayakan pasien tersebut. Dalam kesehatan mental pun dianjurkan untuk tidak melakukan self-diagnosis. Dikarenakan dapat menyebabkan semakin memburuknya kondisi individu tersebut atau bahkan sebenarnya individu tersebut tidak mengalami gangguan mental yang berbahaya. Namun karena self-diagnosis membuat individu berfikir dan semakin memperburuk keadaan.

Alasan lain self-diagnosis tidak dianjurkan untuk dilakukan adalah gejala penyakit medis dan gangguan mental memiliki perbedaan yang sangat tipis. Saat

melakukan self-diagnosis individu mengira sedang mengalami gangguan mental, padahal bisa saja itu adalah gejala dari penyakit medis. Oleh karena itu *self-diagnosis* sangat berbahaya dan harus dihindari.

2.4 Teori *Advertising*

advertising merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada konsumen atau khalayak. Dengan cara yang informatif dan kadang menghibur untuk menarik perhatian konsumen atau khalayak. *Advertising* juga salah satu bentuk komunikasi massa. Oleh karena itu *advertising* memiliki jangkauan audiens yang cukup besar dan sangat cocok untuk mengenalkan produk baru serta membangun *awareness* khalayak. (2009:6)

2.4.1 Peran *Advertising* Terhadap Masyarakat

Advertising memiliki tanggung jawab sosial terhadap masyarakat karena memiliki pengaruh yang signifikan. Karena iklan bisa menciptakan nilai-nilai diluar nilai produk tersebut sehingga khalayak yang melihat bisa tertarik dengan mempertimbangkan segala aspek termasuk aspek norma dan moral. Oleh karena itu dalam *advertising* harus memperhatikan isu-isu dalam masyarakat seperti : selera, stereotipe, masalah citra diri dan tubuh, sasaran, masalah klaim/ hak cipta. (2009:81)

2.5 Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2007:12) menjelaskan bahwa desain adalah suatu bentuk hubungan dan rancangan yang memiliki nilai tambah atau estetika dari hasil cipta dari sebuah kreatifitas. Sedangkan komunikasi adalah ilmu yang mempelajari tentang interaksi yang bertujuan untuk memberikan informasi dari sumber ke audiens dengan menggunakan media. Visual adalah penggambaran yang dapat ditangkap dan diterima oleh indra penglihatan.

2.5.1 Unsur Dalam Desain Komunikasi Visual

A. Warna

Warna merupakan sebuah penanda dalam suatu karya untuk memperjelas informasi yang ada oleh karena itu warna menjadi unsur penting dalam DKV.

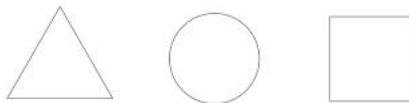


Gambar 2.1 Warna

Sumber : Google

B. Bentuk

Bentuk adalah pola suatu objek yang umumnya adalah titik garis bidang. Bentuk yang paling dasar yaitu : kotak, segitiga dan lingkaran. Yang kemudian bisa dikembangkan menjadibentuk yang lebih beragam.



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber : Google

C. Tekstur

Merupakan permukaan yang dimiliki oleh setiap benda yang ada. Tekstur bisa berupa corak, kasar, halus, bergerigi, dan masih banyak lagi. Tekstur dapat dirasakan oleh indra penglihatan dan indra peraba.



Gambar 2.3 Tekstur

Sumber : Google

D. Ruang

Sebuah jarak antar bentuk disebut dengan ruang. Ruang terdiri dari dua elemen yaitu background dan objek. Tujuan adanya ruang dalam desain adalah untuk menonjolkan objek yang menjadi *center of view*.

E. Garis

Garis adalah unsur yang menghubungkan dua titik atau lebih. Yang akan menghasilkan garis lurus maupun *curve*. Garis terdiri dari beberapa jenis seperti : *dotted*, *solit*, serta garis putus-putus.

F. Format

Format merupakan unsur tambahan yang mengatur ukuran dan ketajaman objek pada suatu desain. Sehingga informasi inti dari sebuah desain dapat diketahui dengan mudah.

2.6 Copywriting

Menurut Moriarty (2011:472), penyampaian pesan dalam konsep kreatif berupa visual dan kata-kata yang menarik dan mudah diingat. Kata-kata juga memiliki peran penting dalam suatu iklan. Bahkan ada beberapa iklan yang hanya menggunakan kata atau kalimat untuk mempromosikan suatu produk. Kata-kata tersebut biasa disebut dengan *copywriting*. Penulisan *copywriting* harus selalu bersifat persuasif dan kuat. Dalam penulisan *copywriting* harus memperhatikan *tone of voice* agar pesan yang akan disampaikan diterima dengan baik oleh target audiens. Penulisan elemen *copywriting* berbeda-beda untuk beberapa media iklan yang biasa kita jumpai.

2.6.1 Copywriting Untuk Media Cetak

Iklan cetak terdiri dari layout dan tulisan. Elemen copywriting dalam iklan cetak yaitu:

1. *Headline*

Adalah kalimat pembukaan iklan. Biasanya menggunakan huruf besar, posisi yang menonjol, yang bertujuan untuk menarik perhatian ketika iklan tersebut pertama kali dilihat.

2. *Underline*

Adalah kalimat yang mengikuti headline, ukuran huruf yang digunakan lebih kecil.

3. *Bodycopy*

Berisi inti informasi yang berupa paragraf atau kalimat dengan huruf kecil dan mudah dibaca.

4. *Sub-headlines*

Berupa huruf yang besar dan lebih tebal bertujuan untuk mengawali teks dalam bodycopy agar audiens mudah untuk membaca dan mengetahui awal dari teks inti.

5. *Call-outs*

Merupakan kalimat yang ditempatkan disekitar gambar dengan tujuan untuk menunjukkan elemen visual yang dijelaskan.

6. *Captions*

Kalimat singkat yang berisi tentang penjelasan visual yang sedang diperlihatkan. Namun caption jarang ada dalam suatu desain media cetak.

7. *Tagline*

Kalimat dengan konsep yang biasanya muncul bagian paling akhir iklan media cetak. Sebagai pengulangan apa yang disampaikan pada headline.

8. Slogan

Kalimat atau frasa yang berfungsi sebagai moto pada suatu kampanye, atau brand.

9. *Call to action*

Berisikan informasi tentang ajakan untuk merespon iklan. Informasi tersebut biasanya berupa alamat, nomor telepon, dan email yang bisa dihubungi.

2.6.2 Copywriting Untuk Radio

Iklan dalam radio hanya berupa suara yang berdurasi 15 sampai 60 detik. Karena durasi yang pendek iklan radio harus efektif dalam penyampaian pesan. Dalam radio elemen *copywriting* berupa :

1. Suara

Elemen terpenting yang berbentuk, penumuman, *jingle*, ataupun dialog. Gaya percakapan pada iklan radio harus bisa diterima masyarakat awam. Karena itu gaya bahasa yang dipakai harus sesuai dengan target audiens sasaran, kadang-kadang bahasa dan istilah-istiah yang digunakan terdengar aneh namun terlihat alami.

2. Musik

Menciptakan efek dramatis dalam setiap suasana yang dibangun dalam suatu dialog iklan radio. *Jingle* juga merupakan musik yang sering digunakan karena konsumen akan lebih ingat suatu iklan melalui lagu.

2.6.3 Copywriting Untuk Televisi

Iklan televisi lebih menarik karena perpaduan visualisasi cerita dan juga pesan verbal yang membuat iklan televisi menjadi lebih persuasif. Elemen-elemen *copywriting* dalam iklan televisi adalah sebagai berikut:

1. Video

Visual iklan seperti gerakan dan dialog harus bisa maksimal dalam penyampaian pesan. Cerita dapat menimbulkan emosi yang diekspresikan melalui bahasa tubuh. Tidak hanya itu set lokasi, kostum tata cahaya dan kamera pun mempengaruhi visual cerita iklan televisi.

2. Audio

Berupa dialog, aksen, musik dan karakteristik yang berhubungan dengan suara. Yang bisa berpengaruh dengan cerita yang dibuat.

2.7 Tipografi

Merupakan bagian dari struktur Bahasa dan gaya tulisan yang menjadi dasar sebuah kalimat yang berfungsi untuk menarik perhatian. Sihombing (2001:58) menyebutkan bahwa tipografi adalah bentuk representasi visual yang mana terdiri dari dua elemen pada sebuah desain agar menjadi lebih efektif. Sedangkan menurut Ambrose

(2009 :38) merupakan suatu ilmu dalam menata suatu huruf dengan mempertimbangan penyebaran pada ruang yang tersedia agar tercipta kesan tertentu.

2.8 Layout

Merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengaturan tata letak dalam sebuah desain, yang meliputi pengaturan garis, bidang, gambar dan huruf (Susanto, 2011: 237). Layout harus memiliki penempatan yang tepat dalam setiap desain agar desain tersebut terlihat menarik dan efektif dimata khalayak. Menurut Freddy Adiono Basuki (dalam Kusnadi, 2018) untuk mencapai keharmonisan suatu desain ada tiga tahapan yang harus dilalui yaitu :

1. Membuat sketsa kecil.
2. Membuat sketsa kasar yang sudah berwujud gambar dan teks.
3. Membuat desain secara menyeluruh yang disusun dengan komposisi yang benar.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data Institusi

3.1.1 Data Dinas Kesehatan Kota Bandung



Gambar 3.1. Logo Dinas Kesehatan Kota Bandung

Dinas kesehatan kota Bandung merupakan instansi yang berdiri sejak jaman Belanda. Dulunya beralamat di Gemeente Bandun, yang pada saat ini dikenal dengan sebagai kantor seksi Pemberantasan Penyakit Menular di jalan Bawean No. 1 Bandung. Pada 1950 berubah nama menjadi Jawatan Kesehatan Kota Besar Bandung. Berdasarkan SK No.50 tahun 1952 penyerahan sebagai pemerintah pusat mengenai kesehatan kepada daerah-daerah di kota besar maupun kecil. pengelolaan kepegawaian yang secara berangsur diserahkan kepada Pemda Kotamadya Dati II Bandung dan status pegawainya terdiri dari pegawai pusat dan pegawai pemberantas Penyakit Cacar dan Mata. Didirikan dengan tujuan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat melalui puskesmas dan pencegahan penyakit mulai dari lingkungan sekitar.

Berikut ini adalah visi, misi, dan tugas pokok Dinas kesehatan Kota Bandung :

Visi

“terwujudnya bandung sebagai kota yang sehat, mandiri, dan berkeadilan”

Misi

Demi mencapai masyarakat yang sehat, cerdas, serta mandiri, maka harus ditempuh dengan misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan pelayanan kesehatan yang paripurna, merata, bermutu, dan terjangkau.
2. Mewujudkan pembangunan yang berwawasan kesehatan dan menggerakkan masyarakat agar berperilaku hidup sehat.
3. Meningkatkan tata kelola manajemen pembangunan kesehatan.

Tugas Pokok dan Fungsi

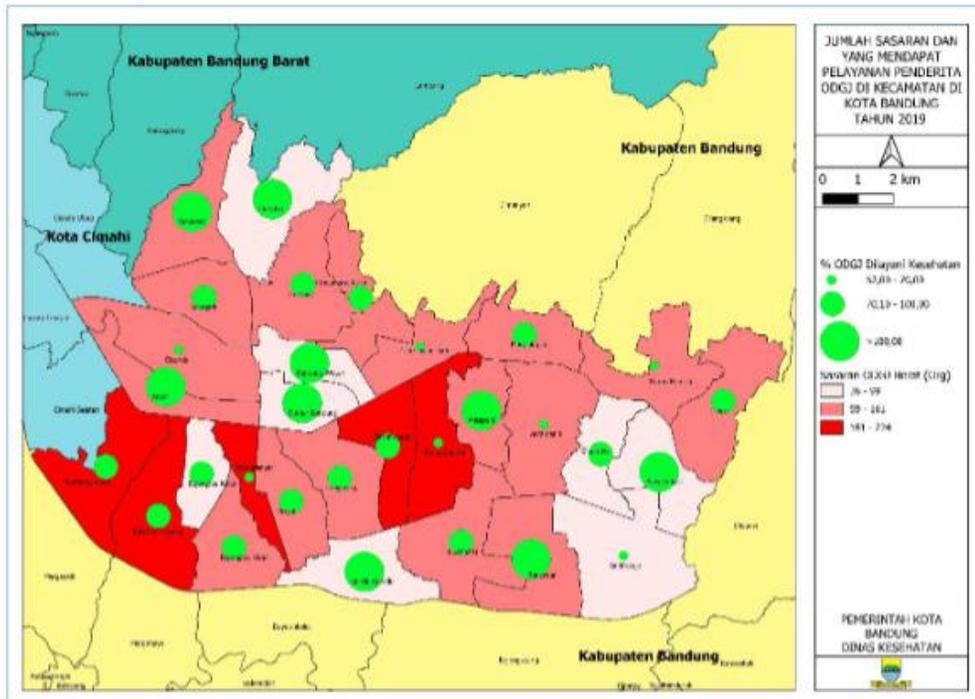
Tugas pokok Dinas Kesehatan Kota Bandung yaitu melaksanakan sebagian urusan pemerintahan daerah di bidang kesehatan berdasarkan asas otonomi dan pembantuan. Sedangkan, fungsi dari Dinas Kesehatan Kota Bandung adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan tugas operasional kesehatan yang meliputi pengembangan dan pembinaan pelayanan kesehatan, pencegahan pemberantasan penyakit menular, kesehatan keluarga, pelayanan farmasi dan pengawasan makanan dan minuman serta pembinaan program berdasarkan kebijakan walikota Bandung.
2. Pelaksanaan tugas fungsional kesehatan berdasarkan kebijakan Gubernur Provinsi Jawa Barat.
3. Pelaksanaan pelayanan administrasi ketatausahaan yang meliputi kepegawaian, keuangan, umum dan perlengkapan.

3.1.2. Data Kasus kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah hal yang kurang mendapat sorotan khalayak karena masih dianggap tabu. Namun, kesehatan mental juga merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat. Kesehatan mental sangat mempengaruhi kepribadian seseorang. Apabila kesehatan mental terganggu maka aspek lain dalam kehidupan seseorang juga akan ikut terganggu tanpa disadari oleh orang tersebut. Sangat sulit untuk melihat gejala gangguan mental pada diri seseorang. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga profesional untuk mendiagnosa gejala dan jenis gangguan mental yang dialami oleh seseorang.

Dari data yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Kota Bandung, jumlah kunjungan gangguan jiwa di puskesmas dan rumah sakit di Kota Bandung selama tahun 2019 berada pada angka 41.532 kunjungan. Jumlah tersebut belum semua karena rendahnya tingkat pelaporan. Data tersebut termasuk remaja dan orang dewasa. Dan berada pada rentang usia 16 tahun hingga 59 tahun.



Gambar 3.2 jumlah sasaran dan presentase ODGJ mendapat pelayanan kesehatan di Kota Bandung tahun 2019

Sumber : dinkes.bandung.go.id

Pada gambar diatas bisa diambil kesimpulan bahwa hanya sedikit yang mendapat pelayanan kesehatan baik di puskesmas maupun di rumah sakit data tersebut hanya berjumlah sebanyak 3.514 orang. Dinas kesehatan Kota bandung menduga lebih banyak kasus yang belum dilaporkan.

3.1.3 Kasus Gangguan Kesehatan Mental Pada Remaja

Kebanyakan yang mengalami kasus gangguan kesehatan mental tersebut adalah remaja usia 16 tahun sampai 20 tahun. Pada Juli tahun 2019 tercatat sebanyak 91 kasus gangguan kesehatan mental yang dialami oleh remaja,serta 81 kasus gangguan mental akibat bermain game. Kasus-kasus tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti :

1. Keluarga yang tidak harmonis
2. Tekanan pada aspek pendidikan
3. Pergaulan dan sosial media.

Tingkat gangguan mental pada remaja meningkat sebanyak 3.8% dari tahun 2013 sampai tahun 2019. gangguan mental pada remaja susah untuk dideteksi karena remaja biasanya belum memahami perasaan yang sedang dialami. Demikian pula dengan orang tua, kadang hanya melihat anak sehat secara fisik tanpa memperhatikan kesehatan mental anak

membuat para remaja takut untuk mendatangi psikolog atau psikiater untuk mendapat bantuan profesional. Selain itu, stereotipe orang tua yang masih menganggap gangguan mental adalah aib semakin menambah momok para remaja untuk mendapatkan pengobatan.

Gangguan mental yang biasanya dialami oleh remaja adalah gangguan yang menyerang kepribadian. Gangguan kepribadian ada beberapa macam yaitu sebagai berikut:

1. Gangguan kepribadian ambang

Ditandai dengan tidak stabilnya emosi, hubungan dengan sekitar, serta kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri. Orang yang mengidap gangguan kepribadian ambang biasanya juga sulit berinteraksi dengan orang lain. Karena tanpa disadari orang tersebut berperangai kurang baik di mata lingkungan sekitar.

2. Gangguan kepribadian antisosial

Ditandai dengan seseorang yang memiliki perilaku yang kurang peduli dengan sekitarnya. Tidak memperdulikan benar dan salah, cenderung egois dengan apa yang dia yakini. Terkadang juga memanipulasi keadaan. Orang dengan gangguan antisosial biasanya kurang bisa memenuhi tanggung jawab dan sering melanggar hukum dan norma yang ada.

3. Gangguan kepribadian narsistik

Orang yang mengalami gangguan ini biasanya merasa dirinya dikagumi oleh banyak orang. Bangga terhadap dirinya namun berlebihan. Serta memiliki rasa empati yang kurang terhadap orang lain karena menganggap hanya dirinyalah orang yang punya kepentingan yang lebih dari orang lain. Penyebab gangguan ini biasanya kurangnya pujian pada masa kanak-kanak sehingga orang tersebut merasa haus akan pujian dan ingin terlihat lebih baik dari orang sekitar.

4. Gangguan kepribadian histrionik.

Gangguan kepribadian yang menyebabkan pengidapnya menjadi orang yang dramatik, suka mencari perhatian, terlalu mencemaskan penampilan. Serta selalu menganggap semua hubungan yang dijalani adalah hubungan yang erat dan intim, entah itu dengan teman, atau dengan pasangan yang mana sebenarnya orang lain menganggap hubungan tersebut biasa saja.

Penyebab terjadinya gangguan mental yang dialami oleh remaja adalah lingkungan sekitar terutama sosial media. Tanpa disadari, lingkungan menuntut seseorang untuk menjadi apa yang bukan dirinya agar diterima dalam lingkup tersebut. Membuat krisis

kepercayaan diri atau yang biasa disebut dengan *insecure* karena tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh lingkungan.

Remaja yang mengalami gangguan mental rentan sekali mengalami masalah dalam perkembangan, baik psikis maupun fisik. Karena tanpa disadari gangguan mental membuat anak menjadi malas, perangai yang tidak bisa dikendalikan, serta kadang menjadi sangat pendiam dan murung. Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan jika dibiarkan tanpa pertolongan profesional dapat mengakibatkan terjadinya hal fatal seperti putus asa dan keinginan untuk mengakhiri hidup.

3.2 Data Khalayak Sasaran

1. Geografis

Kota Bandung memiliki luas wilayah 167,31 km², yang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat, terletak pada pusat Jawa Barat. Bandung menjadi salah satu kota besar yang ada di Indonesia . Bandung dikelilingi pegunungan, dan terletak pada ketinggian kurang lebih 768 m di atas permukaan laut. Memiliki iklim pegunungan yang sejuk.

2. Psikografis

Remaja usia 15 tahun sampai dengan usia 24 tahun yang aktif menggunakan sosial media dan mengenyam pendidikan dari Sekolah Menengah Atas hingga Perkuliaha. Dengan lingkungan yang beragam. Dengan gaya hidup anak muda kekinian yang memperhatikan *style* dan kebutuhan sosial media. Menyukai kegiatan yang berpotensi membuat dirinya dikenal oleh khalayak seusianya.

3 Demografis

Bandung memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.575.478 jiwa dengan predikat kota terpadat di Jawa Barat dengan jumlah penduduk yang menjadi pelajar sebanyak 124.642 jiwa.

Jumlah Guru dan Siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) Menurut Kecamatan di Kota Bandung, 2017

No	Kecamatan	Guru	Siswa
1	Bandung Kulon	50	631

2 Babakan Ciparay	57	948
3 Bojongloa Kaler	123	1 955
4 Bojongloa Kidul	72	727
5 Astanaanyar	31	413
6 Regol	161	3 455
7 Lengkong	378	5 886
8 Bandung Kidul	30	348
9 Buah Batu	89	1 536
10 Rancasari	61	1 300
11 Gedebage	60	1 148
12 Cibiru	145	2 597
13 Panyileukan	26	178
14 Ujung Berung	135	2 199
15 Cinambo	-	-
16 Arcamanik	49	627
17 Antapani	73	1 101
18 Mandalajaati	28	333
19 Kiaracondong	184	3 009
20 Batununggal	-	-
21 Sumur Bandung	210	3 563
22 Andir	319	4 826
23 Cicendo	364	5 738

24 Bandung Wetan	229	3 966
25 Cibeunying Kidul	161	2 887
26 Cibeunying Kaler	150	2 144
27 Coblong	430	7 107
28 Sukajadi	60	706
29 Sukasari	140	2 422
30 Cidadap	30	382
Kota Bandung	3 845	62 132

Tabel 3.1 Jumlah guru dan siswa SMA di Kota Bandung pada tahun 2017

Sumber: *bandungkota.bps.go.id*

Jumlah Guru dan Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Menurut Kecamatan di Kota Bandung, 2017

No	Kecamatan	Guru	Siswa
1	Bandung Kulon	52	1 105
2	Babakan Ciparay	-	-
3	Bojongloa Kaler	50	1 057
4	Bojongloa Kidul	68	1 621
5	Astanaanyar	135	2 676
6	Regol	87	2 295
7	Lengkong	621	9 342

8	Bandung Kidul	8	54
9	Buah Batu	516	7 928
10	Rancasari	-	-
11	Gedebage	192	3 082
12	Cibiru	63	1 225
13	Panyileukan	37	734
14	Ujung Berung	27	355
15	Cinambo	15	189
16	Arcamanik	85	1 555
17	Antapani	7	47
18	Mandalajaati	17	679
19	Kiaracondong	240	4 341
20	Batununggal	113	1 446
21	Sumur Bandung	187	2 938
22	Andir	110	3 178
23	Cicendo	290	4 405
24	Bandung Wetan	93	1 706
25	Cibeunying Kidul	140	2 578
26	Cibeunying Kaler	227	4 826
27	Coblong	71	1 280
28	Sukajadi	38	954
29	Sukasari	75	778

30 Cidadap	6	136
Kota Bandung	3 570	62 510

Tabel 3.2 Jumlah guru dan siswa SMK di Kota Bandung pada tahun 2017

Sumber: bandungkota.bps.go.id

Berdasarkan data dan tabel di atas khalayak sasaran kampanye adalah sebagai berikut :

- Usia : 15 tahun sampai 24 tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
- Pekerjaan : Pelajar
- Pendidikan : SMA, SMK, dan Kuliah
- Lokasi : kota Bandung
- Status sosial : menengah ke bawah-menengah ke atas

3.3 Analisis AOI

3.3.1 Activity

Tabel Aktifitas Harian	
Pagi, 05.00	Suasana santai, masih mengantuk, bergegas membersihkan diri dan bersiap-siap berangkat sekolah dan memulai aktifitas
Siang, 12.00	Suasana ramai, sibuk. Istirahat sejenak dari kegiatan yang sedang dilakukan unuk mengisi energi yang sudah digunakan semala berkegiatan di pagi hari.
Sore, 17.00	Suasana penat, terjebak di kemacetan sore hari. Beberapa ada yang masih berkuat dengan kegiatannya yang belum usai.
Malam, 20.00	Suasana santai, beristirahat setelah seharian melakukan aktifitas, mengerjakan pekerjaan rumah, makan malam, dan menghibur diri.
Malam, 22.00	Mempersiapkan tidur

Tabel 3.3 Tabel Aktifitas Harian

Sumber : data pribadi

	Pekerjaan	Pelajar dan mahasiswa
<i>Activity</i>	Hobi	Membaca buku, menulis, menggambar, nongkrong, bersosial media, <i>selfie</i>
	Acara sosial	Mengikuti kegiatan pramuka, mengikuti acara bakti sosial.
	Liburan	Mall, cafe, taman bermain, pantai, gunung, tempat wisata alam.
	Keanggotaan	Menjadi anggota organisasi
	Belanja	Membeli keperluan sekolah, sepatu, tas, buku penunjang pendidikan, <i>fashion</i> terbaru

	Hiburan	Membaca komik, nonton film di bioskop, nonton konser, bermain game.
	Olahraga	Badminton, futsal, cheerleader, gym, zumba, lari

Tabel 3.4 *Activity*

Sumber: data pribadi

3.3.2 Opini

	Pekerjaan	Pelajar dan mahasiswa
Opini	Diri pribadi	Kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan cenderung acuh. Masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Ingin terlihat lebih daripada yang lain. Individual namun kadang bergerombol.
	Ekonomi	Uang jajan dari orang tua
	Pendidikan	Siswa SMK dan SMK bisa melanjutkan kuliah.
	Masa depan	Menjadi apa yang dicita-citakan, meraih prestasi.
	Budaya	Mengikuti zaman, banyak teman.

Tabel 3.5 *Opini*

Sumber: data pribadi

3.3.3 Interest

	Pekerjaan	Pelajar dan mahasiswa
<i>Interest</i>	Keluarga	Berperilaku baik di rumah

	Rumah	Beraktifitas di dalam kamar, terkadang berkegiatan di luar rumah.
	Rekreasi	Mengunjungi tempat wisata bersama teman dan keluarga.
	Mode/gaya	Fashion favorit yang simple dan mengikuti perkembangan zaman.
	Makanan	Makanan cafe atau yang kekinian dan sedang ramai diperbincangkan.
	Media	Menggunakan <i>smartphone</i> untuk berkomunikasi dengan media online seperti Line, twitter, Whatsapp.

Tabel 3.6 *Interest*

Sumber : data pribadi

Hasil analisis AOI pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa target audiens atau khalayak sasaran sering berbelanja, membeli barang-barang keperluan penunjang pendidikan. Serta lebih mengedepankan penampilan dan cenderung ingin terlihat lebih keren dan asik dari orang lain. Memiliki sifat cuek terhadap lingkungan sekitar namun tetap memiliki teman yang banyak. Pengguna aktif sosial media seperti Instagram, Line, Whatsapp, dan Twitter.

3.4 Analisis SWOT

Penulis menggunakan metode analisis SWOT dalam perancangan strategi kampanye yang akan dibuat untuk mengetahui faktor internal dan eksternal yang berguna untuk memaksimalkan kampanye yang akan dibuat. Faktor internal dan eksternal dalam analisis SWOT adalah sebagai berikut :

1. Strengths

- Membantu masyarakat mengetahui pentingnya kesehatan mental serta bagaimana cara menghadapi orang yang mengalami gangguan mental agar tidak bertambah parah
- Membantu orang lain agar tidak mudah untuk melakukan self-diagnosis yang dapat menyebabkan gangguan mental.

-Membantu orang yang merasa mengalami gangguan mental untuk berani datang ke psikiater atau ahli profesional pada bidangnya untuk mendapat pertolongan berupa terapi dan obat-obatan.

2. *Weakness*

- Masyarakat/target audiens dapat menganggap sepele pesan yang disampaikan.
- Target audiens bersikap apatis karena resiko belum terjadi.

3. *Oportunity*

-Masyarakat bisa lebih peduli dengan kesehatan mental orang lain dan tidak melakukan self-diagnosis.

4. *Threats*

-Kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat.

	<p><i>Strengths</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membantu masyarakat mengetahui pentingnya kesehatan mental serta bagaimana menghadapi orang yang mengalami gangguan mental agar tidak bertambah parah. --membantu orang yang mengalami gangguan mental untuk berani datang ke psikolog atau psikiater untuk mendapatkan pertolongan profesional. Membantu orang lain agar tidak mudah untuk melakukan self-diagnosis yang dapat menyebabkan 	<p><i>Weakness</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Masyarakat/target audiens dapat menganggap sepele pesan yang disampaikan. -target audiens bersikap apatis karena resiko belum terjadi.
--	--	--

	gangguan mental.	
Opportunities -Masyarakat bisa lebih peduli dengan kondisi mental orang lain dan tidak melakukan self-diagnosis.	Membuat kampanye dengan menggunakan pendekatan emosional.	Membuat media sebagai sarana kampanye.
Treaths -Kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap issue tersebut.	Memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa resiko yang terjadi apabila kita melakukan self diagnosis pada pada kondisi mental hal yang sangat berbahaya.	Membuat kampanye yang dapat mengedukasi bahwa self-diagnosis sangat berbahaya dan dapat menyebabkan gangguan mental tnpa disadari oleh pelaku.

Tabel 3.7 Analisis SWOT

Sumber : data pribadi

3.5 Data Hasil Observasi, Wawancara, dan Kuesioner

3.5.1 Data Observasi

Observasi dilakukan di Kota Bandung dengan objek penelitian adalah mahasiswa dan pelajar. Penulis melakukan observasi di beberapa lokasi diantaranya di Poli Jiwa Rumah Sakit Umum Hasan Sadikin Bandung, dan di lingkungan sekitar penulis tinggal. Penulis melakukan observasi selama kurang lebih 120 menit dalam kurun waktu dua bulan mulai dari Desember 2019 hingga Februari 2020.

Penulis mengamati perilaku orang yang mengunjungi Poli Jiwa. Kebanyakan dari pengunjung atau bisa disebut pasien memang masih dalam usia remaja. Banyak dari

mereka yang datang sendiri tidak ditemani oleh orang tua, dengan alasan takut kalau orang tuanya tau. Mereka yang memutuskan datang sendiri tanpa sepengetahuan orang tua biasanya memanfaatkan fasilitas BPJS Kesehatan, karena semua biaya dibebaskan kecuali ada obat yang tidak tercakup oleh BPJS Kesehatan. Selain itu penulis juga melakukan pengamatan di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis yang ternyata banyak teman-teman dari penulis yang mengalami gangguan mental.

3.5.2 Data Wawancara

A. Wawancara dengan Ahli Profesional

Wawancara dilakukan pada hari senin tanggal 20 Januari 2020 pada pukul 11.00 WIB. Narasumber adalah dokter Iyet. SPKJ, beliau merupakan salah satu dokter praktek di Poli Jiwa Rumah Sakit Hasan Sadikin. Dari hasil wawancara, usia remaja memang sangat rentan mengalami depresi dan gangguan mental. Karena pada usia ini seseorang harus melewati proses peralihan dari anak-anak menjadi dewasa yang sangat sulit untuk diterima oleh beberapa orang. Remaja sedang gencar-gencarnya mencari jati diri, mencoba hal-hal baru hingga mencari teman yang satu frekuensi atau satu kegemaran. Hal tersebut sebenarnya wajar asal masih tetap berada dalam sisi positif. Namun, kebanyakan remaja salah mengartikan proses pencarian jati diri tersebut, sehingga membuat dia merasa harus diterima oleh lingkungan yang ingin ia datangi. Akan tetapi, selain faktor dari diri sendiri, gangguan mental pada remaja juga dipengaruhi oleh beberapa hal seperti : orang tua yang tidak harmonis sehingga membuat trauma masa lalu yang tanpa disadari selalu teringat dan menjadikan seseorang menjadi temperamental, cemas dan panik. Banyak orang tua yang selalu membandingkan prestasi anak dengan anak orang lain yang membuat anak terkekan. Apabila tidak bisa menjadi apa yang diinginkan orang tua maka anak tersebut akan merasa depresi dan minder. Karena itu support orang tua sangat penting bagi tumbuh kembang anak.

B. Wawancara dengan Remaja yang Mengalami Gangguan Mental

Wawancara dilakukan di sekitar tempat tinggal penulis. Objek pengamatan adalah orang sekitar yang mengalami gangguan kesehatan mental.

1. Helena Puspita sari- 22 tahun

Helena merupakan salah satu mahasiswa semester akhir di salah satu kampus swasta di Bandung. Mengidap depresi sedang sejak SMA namun semakin memburuk ketika menginjak semester akhir masa perkuliahan. Tekanan dari orang tua yang menuntutnya untuk segera lulus kuliah membuat Helena susah untuk mencapai target. Belum lagi trauma

masa lalu akibat pembullying semasa SMA membuat dia mengingat kembali apabila tidak segera lulus makan teman-teman dan saudara-saudara akan mengolok-olok. Helena mulai berobat ke Klinik Poli Jiwa Rumah Sakit Hasan Sadikin sejak awal Januari. Merasakan perubahan yang lumayan signifikan setelah mendapat penanganan secara profesional.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Remaja yang Mengalami Gangguan Mental

Sumber : data pribadi

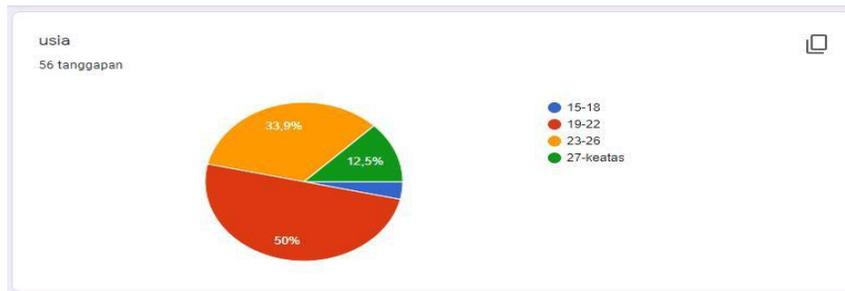
2. Muhammad zaky Bangkit- 23 tahun

Mengalami depresi sejak tahun 2015 karena salah seorang teman dekatnya meninggal dunia. Karena belum siap menerima apa yang terjadi dan terlalu larut dengan kesedihan membuat Zaky susah untuk berkomunikasi dengan orang lain selama bertahun-tahun. Hal ini dikarenakan pada saat dia mengungkapkan apa sedang ia rasakan kala itu, orang-orang disekitarnya malah membuatnya sebagai candaan dan membuat keadaan Zaky semakin murung. Sehingga saudaranya yaitu tantenya menyarankan untuk membuat janji dan bertemu dengan psikiater di salah satu rumah sakit umum di Surabaya kala itu. Setelah mendapat penanganan ahli keadaan semakin membaik meskipun dia harus selalu bergantung pada obat jika sewaktu-waktu penyakitnya kambuh.

C. Data Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada 50 responden yang berdomisili di Kota Bandung. Responden merupakan pelajar dan mahasiswa dengan rentang umur 15 tahun sampai 24 tahun dengan gaya hidup yang berbeda. Hasil dari kuesioner adalah sebagai berikut :

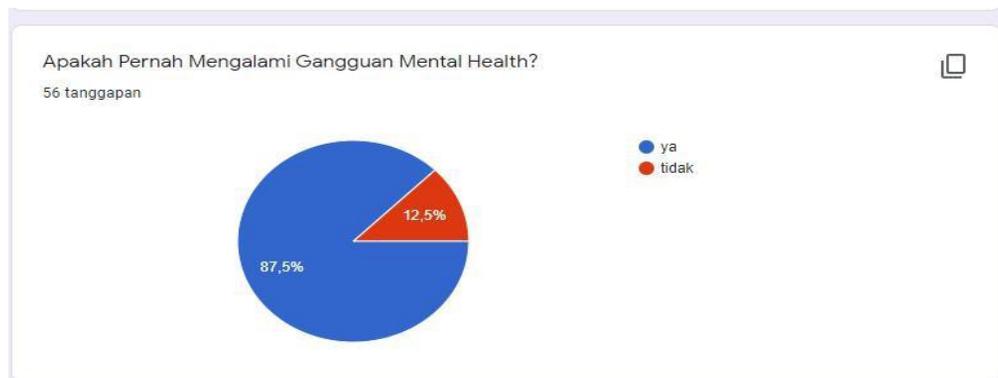
1. Usia responden



Gambar 3.4 Grafik usia responden

Sumber : data pribadi

2. Responden yang mengalami gangguan mental



Gambar 3.5 Grafik Responden yang mengalami gangguan mental

Sumber : data pribadi

3. Hal yang dilakukan ketika sedang mengalami gangguan mental

Jawaban
Sering stresss/insecure,g bersemngt untuk beraktifitas
Memperbanyak ibadah. Tapi itu saja engga cukup ternyata, aku coba konsultasi ke temenku yg psikolog.
selfharm
Bersenandung sambil menggambar
random
menonton drama korea
Main game
-
keluar melihat orang lalu lalang. rekreasi

Gambar 3.6 Tabel Jawaban Responden

Sumber : data pribadi



Gambar 3.7 Tabel Jawaban Responden

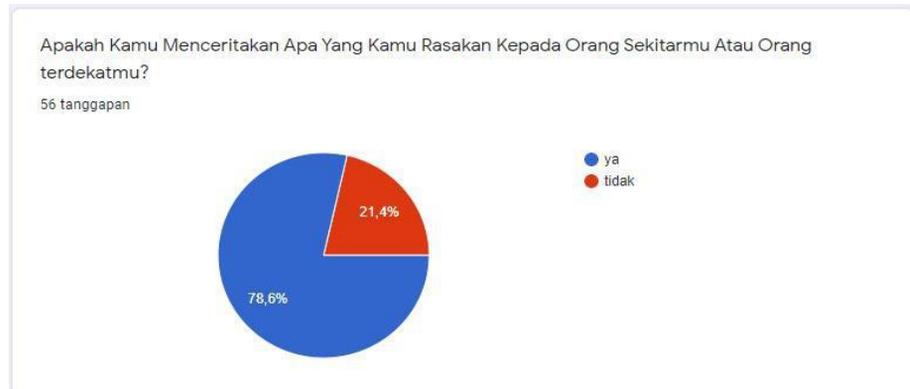
Sumber : data pribadi



Gambar 3.8 Tabel Jawaban Responden

Sumber : data pribadi

4. Menceritakan tentang hal yang dialami dan dirasakan



Gambar 3.9 Tabel Responden Yang Menceritakan Tentang Hal Yang Dirasakan

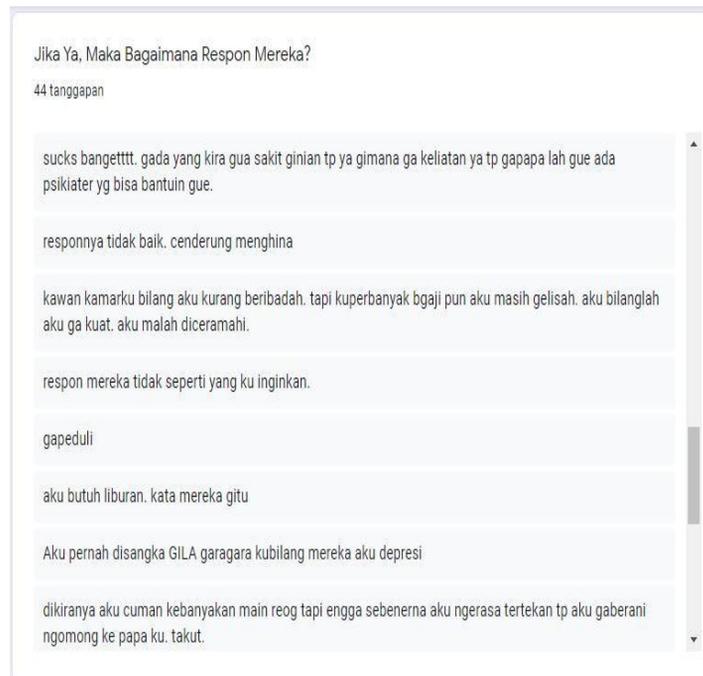
Sumber : data pribadi

5. Respon orang sekitar terhadap pengidap gangguan mental



Gambar 3.10 Respon Orang Sekitar Terhadap Pengidap Gangguan Mental

Sumber : data pribadi



Gambar 3.11 Respon Orang Sekitar Terhadap Pengidap Gangguan Mental

Sumber : data pribadi

3.6 Data Perancangan Terdahulu atau Sejenis

3.6.1 Awareness Project



Gambar 3.12 Awareness Project

Sumber : Google

Awareness project adalah program Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Pelita Harapan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap masalah gangguan mental seperti depresi dan kecemasan. Agar mahasiswa lebih peka dengan orang terdekatnya dan juga ingin membuat wadah untuk menampung kegiatan-kegiatan yang

positif sehingga bisa meminimalisir tingkat depresi pada mahasiswa. Media penyampaian kampanye ini adalah sebagai berikut :

1. Poster



Gambar 3.13 Poster *Awareness Project*

Sumber : *instagram*



Gambar 3.14 Poster *Awareness Project*

Sumber : *instagram*

2. Instagram



Gambar 3.15 *instagram Awareness project*

Sumber : instagram

3. Event



Gambar 3.16 *Talkshow Awareness Project*

Sumber : Instagram



Gambar 3.17 *Closing Ceremony*

Sumber : Instagram

3.6.2 HappinessProject

Kampanye kesehatan mental yang digelar oleh Yayasan Sehat Mental Indonesia yang bekerja sama dengan *Switch.Up Care*. Acara ini bertujuan untuk memperingati hari sehat mental sedunia yang jatuh tiap tanggal 10 Oktober. *Happiness project* terdiri dari serangkaian *talkshow* dengan harapan orang-orang yang mengikut kampanye ini bisa lebih berbahagia dan menikmati apapun yang sudah dijalani oleh individu tersebut sebagai upaya mengurangi stress. Serta memberikan pemahaman kepada masyarakat agar tidak meremehkan orang yang mengalami stress dan mengubah stigma masyarakat bahwa stress itu bisa disembuhkan dan tidak harus menjalani rehabilitasi. Media yang digunakan untuk mempromosikan kampanye ini adalah sebagai berikut :

1. Poster



Gambar 3.18 Poster *Happiness Project*

Sumber : *instagram*



Gambar 3.19 Poster *Happines Project*

Sumber: Instagram

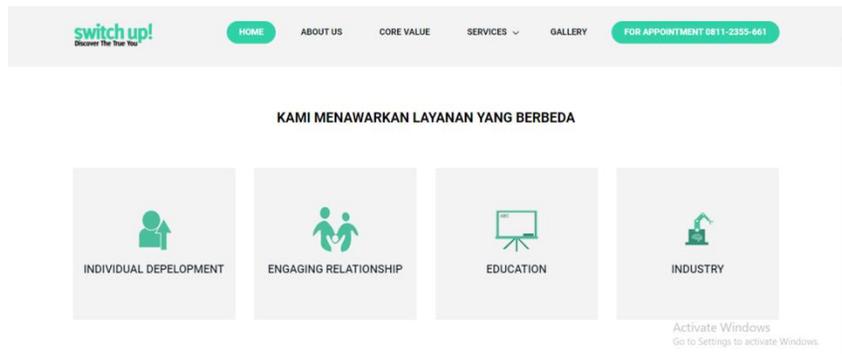
2. Instagram



Gambar 3.20 *Instagram Happiness Project*

Sumber : Instagram

3. Website



Gambar 3.21 Website Switch Up Care

Sumber : Switch-Up.Id

4. Event



Gambar 3.22 Talkshow Happiness Project

Sumber : google



Gambar 3.23 Talkshow Happiness Projectn

Sumber : Google

3.7 Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Pemberi Proyek

Penulis memilih bekerja sama dengan Dinas Kesehatan Kota Bandung karena saat ini sudah gencar untuk memberikan penyuluhan tentang pentingnya kesehatan mental mengingat data kunjungan yang diperoleh dari puskesmas dan rumah sakit di seluruh Bandung belum tercatat semuanya. Masih banyak kasus yang belum tercover. Selain itu mitra juga memiliki visi untuk meyejahterakan kesehatan fisik maupun mental. Mitra juga mendukung adanya upaya penindak lanjutan keluhan-keluhan gangguan mental pada remaja agar kedepannya tidak ada lagi kesenjangan antara orang yang yang mengidap gangguan mental dengan orang yang tidak. Serta mengharapkan adanya wadah agar remaja dan lingkungannya dapat dengan bebas berkonsultasi dengan ahli profesional untuk mengetahui kesehatan mental masing-masing individu tanpa perlu merasa terhina di mata masyarakat.

3.7.2 Analisis Data Objek Penelitian

Gangguan kesehatan mental yang dialami oleh remaja kebanyakan adalah gangguan yang menyerang kepribadian yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu diantaranya :

1. Lingkungan keluarga yang tidak harmonis membuat individu tertekan dan tidak bisa mengekspresikan dirinya. Serta bisa membuat trauma yang mendalam.
2. Lingkungan sosial yang menuntut individu untuk menjadi orang yang berbeda. Membuat remaja selalu ingin diterima di lingkungannya dengan melakukan berbagai cara. Membuat ekspektasi yang tinggi tentang pergaulan sehingga ketika tidak sesuai maka dia akan merasa cemas dan tidak percaya diri.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan perubahan perangai yang sangat signifikan pada diri individu. Mulai dari suka mengurung diri di kamar, bertingkah aneh, perubahan mood yang tidak stabil, hingga tendensi untuk mengakhiri hidup karena sudah merasa putus asa dan tidak berguna.

3.7.3 Analisis Target Audiens

Target audiens memiliki kebiasaan sehari-hari yang biasa disebut dengan *consumer journey*. Dari sini bisa disimpulkan bahwa target audiens merupakan pelajar atau mahasiswa yang berkegiatan setiap harinya. Di pagi hari target audiens pergi ke sekolah dan kampus untuk mencari ilmu. Ketika siang hari mereka beristirahat untuk mengisi tenaga yang sudah

hampir habis lalu kemudian melanjutkan aktifitasnya hingga sore hari dan mengakhiri aktifitas pada malam hari.

3.7.4 Analisis Data Wawancara dan Kuesioner

A. Analisis Data Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan berbagai narasumber dapat diambil kesimpulan bahwa orang yang mengidap gangguan mental kebanyakan karena faktor dari lingkungan sekitar. Seperti orang tua yang kurang memahami potensi dan kemampuan anaknya dan selalu menuntut anaknya menjadi apa yang diinginkan orang tuanya tanpa pernah mendengar keluh kesah sang anak. Yang membuat anak menjadi tertekan dan mengalami gangguan mental.

B. Data Hasil Kuesioner

Penulis telah memebrika kuesioner kepada 56 responden target audiens di kota Bandung dengan hasil sebagai berikut:

Pertanyaan	Jawaban
Usia responden	15 tahun sampai 27 tahun
Pernah mengalami gangguan mental	Ya (87,5%) Tidak (12,5%)
Hal yang dilakukan ketika sedang mengalami gangguan mental	<ul style="list-style-type: none"> - Menyakiti diri sendiri - Bermain game - Diam - Murung - Tidur - Berbelanja
Menceritakan kepada orang terdekat tentang hal yang dialami dan dirasakan.	Ya (78,6%) Tidak (21,4%)
Respon orang sekitar terhadap pengidap gangguan mental	<ul style="list-style-type: none"> - Respon baik - Tidak merespon - Respon buruk

Tabel 3.8 Kuesioner

Sumber : data pribadi

Hasil dari analisis data kuesioner adalah hampir semua responden pernah mengalami gangguan mental, dan hanya sedikit yang sudah menemui psikiater atau psikolog

untuk mendapat bantuan khusus. Lingkungan mereka pun banyak yang tidak mendukung keputusan untuk bertemu psikolog dan cenderung acuh dan tidak peduli. Responden memberikan jawaban beragam tentang bagaimana mengatasi gangguan mental yang dialami. Beberapa memilih produktif untuk melupakan masalahnya, namun beberapa memilih untuk menyakiti diri sendiri karena sudah putus asa.

Jawaban dari responden menjadi acuan penulis untuk membuat suatu wadah yang bisa menampung aspirasi dan mengeskpresikan diri tanpa harus takut di judge oleh masyarakat. Serta menyediakan konseling agar target audiens mendapat penanganan profesional secara tepat dan menyenangkan.

3.7.5 Analisis Kampanye Sejenis

Analisis matrik berupa tabel yang berisikan informasi dari dua atau lebih data sample yang berbeda. Analisis matrik merupakan metode yang terbaik untuk menyampaikan informasi karena bersifat singkat dan jelas. Berikut adalah analisis matriks kampanye sejenis:

Nama kampanye	awareness project	Happiness Project
Masalah yang diangkat	Kurangnya kesadaran mahasiswa terhadap gangguan kesehatan mental yang ada di lingkungan sekitar.	Pentingnya deteksi dini gangguan kesehatan mental yang bisa dimulai dari diri sendiri dan lingkungan yang paling dekat dengan kita serta bagaimana cara mengolah stress dengan cara yang baik dan benar
Dampak	Menyediri, cenderung minder dengan lingkungan sekitar, menyakiti diri sendiri, bahkan bunuh diri.	Stigma masyarakat yang menganggap bahwa gangguan mental adalah gila dan tabu
Penyebab Masalah	Terjadi antara alam dan polah asuh	Acuhnya diri sendiri dan lingkungan sekitar
Studi Demografi TA	Mahasiswa umur 19-23	Masyarakat luas
Tujuan	Meningkatkan kesadaran tentang mental health sehingga para	Agar orang-orang bisa lebih bahagia dan mencintai apapun yang sedang dialami

	<p>mahasiswa lebih peka terhadap teman yang sedang berada dalam fase tersebut.</p>	<p>sebagai bentuk dari pengolahan stress. Serta memberikan pemahaman kepada masyarakat luas bahwa mental yang sehat itu sangatlah penting.</p>
Pesan	<p>Mengajak untuk lebih peduli dengan orang lain.</p>	<p>Mengajak orang untuk lebih mencintai diri sendiri dan melakukan hal yang disukai sebagai sarana pengalihan stress.</p>
Media kampanye	<p>-<i>Event</i> -Media social seperti Instagram -Poster</p>	<p>-<i>Event</i> -Media social seperti Instagram -Poster</p>
Kegiatan kampanye	<p>Melakukan sosialisasi di lingkungan kampus Universitas Pelita Harapan yang kemudian diteruskan ke public melalui <i>social media</i> serta mengajak target audiens untuk yang merupakan mahasiswa Universitas Pelita Harapan untuk ikut berpartisipasi langsung dengan mengunggah postingan yang mendukung acara tersebut. Kemudian diakhiri dengan <i>talkshow</i> dan juga <i>closing ceremony</i>.</p>	<p>Talkshow interaktif yang dihadiri oleh beberapa narasumber yang sesuai dan ahli dalam bidangnya dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat agar bisa mengolah stress menjadi hal yang positif</p>
Kekurangan	<p>Ruang lingkupnya hanya untuk Mahasiswa Universitas pelita Harapan.</p>	<p>Kurangnya audiensi kepada semua kalangan masyarakat tentang kegiatan ini.</p>
Kelebihan	<p>Merupakan suatu kegiatan positif yang patut untuk diikuti oleh mahasiswa Universitas Pelita Harapan karena banyak memberikan pengetahuan tentang pentingnya kesehatan mental di lingkungan kampus, hal ini dapat menjadi panduan untuk mahasiswa</p>	<p>Menjawab pertanyaan yang selama ini melenceng dari apa yang sebenarnya terjadi sehingga masyarakat dapat meluruskan secara langsung rumor-rumor mengenai kesehatan mental dari narasumber yang sudah profesional</p>

	agar dapat bersikap bijak	
--	---------------------------	--

Tabel 3.9 Matriks Kampanye Sejenis

Sumber : data pribadi

3.8 Kesimpulan Data dan Analisis

Hasil dari analisis data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa gangguan mental yang dialami oleh remaja masih dianggap dapat disebabkan oleh self-diagnosis tanpa bertemu dengan ahli terlebih dahulu. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan rasa peduli mengenai kesehatan mental yang bisa berdampak ke seluruh aspek kehidupan. Gangguan kesehatan mental dapat mempengaruhi kondisi fisik dan psikis, oleh karena itu agar tumbuh kembang remaja tidak terganggu maka harus mendapatkan penanganan dari Psikolog atau Psikiater yang dapat membantu mengurangi dan menyembuhkan gangguan mental pada remaja melalui terapi dan pengobatan medis. Namun, mendatangi ahli professional masih dianggap tabu sehingga banyak remaja yang malu untuk mendatangi ahli professional untuk sekadar berkonsultasi karena beranggapan bahwa yang berobat ke dokter jiwa adalah orang gila.

Maka dibutuhkan penyuluhan atau kampanye mengenai kesehatan mental dan bahaya self diagnosis pada usia remaja untuk memberikan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran serta kepedulian masyarakat untuk lebih bisa memahami dan memberikan dukungan kepada remaja yang sedang mengalami gangguan mental. Kampanye dilakukan untuk menyebarkan informasi sehingga harus menggunakan media yang cocok dengan target audiens yang berusia 15 tahun sampai 24 tahun. Pada usia remaja, seseorang berada dalam fase mencari jati diri, sehingga akan sangat *up to date* dengan teknologi dan masalah yang sedang hangat diperbincangkan. Cenderung lebih sering bermain social media seperti: Instagram, twitter, whatsapp, line, dan tiktok.

Perancangan kampanye dibuat dengan menyesuaikan prinsip-prinsip desain sehingga informasi yang akan disampaikan mudah diterima oleh target audiens dengan menggunakan visual dan media yang sesuai dengan target audiens.

BAB IV

KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan Pesan

4.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan perancangan kampanye *Stop Self-Diagnosis* Untuk Mengurangi Gangguan Mental Dengan Metode Pa-Di yaitu sebagai sarana edukasi untuk mengurangi self-diagnosis sebagai penyebab gangguan mental dengan metode Pahami dan Diskusi. Ide besar yang didapat kemudian menghasilkan strategi yang menggunakan media-media sebagai penyampaian pesan agar mudah dipahami dan diterima oleh target audiens sasaran yang berusia 15-24 tahun dengan status pelajar atau mahasiswa.

4.1.2 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi dilakukan dengan pendekatan yang sesuai dengan usia, gaya hidup, kebiasaan, dan tingkat sosial target audiens. Dalam hal ini audiens berusia 15-24 tahun dengan status sebagai pelajar dan mahasiswa yang cenderung mengikuti gaya hidup lingkungan sekitar. Pesan yang akan disampaikan kepada target audiens adalah menghentikan tren *self-diagnosis* dengan menggunakan metode Pa-Di. Metode Pa-Di sendiri merupakan gabungan beberapa saran dari jurnal-jurnal, artiket, serta buku untuk mengupayakan agar tidak melakukan *self-diagnosis*. Merupakan singkatan dari Pahami dan Diskusi dengan maksud pahami informasi yang boleh diserap dan yang tidak boleh diserap oleh pikiran kita lalu diskusikan dengan orang terdekat apakah membutuhkan penanganan lebih lanjut ataupun tidak. Dengan adanya metode ini diharapkan dapat mencegah kasus gangguan mental karena salah diagnosis yang ada.

4.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan rancangan gagasan untuk menciptakan visual sebuah ide. Strategi kreatif bisa didapatkan melalui observasi dan analisis dari data yang telah diperoleh pada saat penelitian. Sehingga dapat menciptakan sebuah pesan untuk disampaikan kepada target audiens. Pesan tersebut juga disesuaikan dengan target audiens. Dalam perancangan ini target audiens merupakan pelajar dan mahasiswa dengan usia mulai dari 15-24 tahun memiliki gaya hidup kekinian khas anak muda, selalu mengikuti trend dan pengguna aktif media sosial.

Metode strategi kreatif yang digunakan oleh penulis adalah metode AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention, Interest, Search, Action, dan Share*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dalam tabel berikut:

Attention	Menarik perhatian target audiens
Interest	Menimbulkan ketertarikan
Search	Keinginan untuk mencari informasi
Action	Membuat sebuah keputusan
Share	Target audiens memberikan feedback

Tabel 4.1 AISAS

Sumber: data pribadi

4.1.4 Strategi Pesan

Fenomena self-diagnosis dapat menyebabkan kecemasan, stress, bahkan gangguan mental. Hal ini bisa terjadi ketika seseorang merasa ada yang aneh dalam dirinya sehingga timbul rasa ingin tahu dan memulai pencarian di internet berdasarkan gejala-gejala yang dialami. Tindakan ini sangat berbahaya apalagi jika menyangkut kesehatan mental seperti, depresi atau gangguan mental lainnya. Self-diagnosis sangat tidak dianjurkan bahkan dilarang untuk dilakukan karena dapat membahayakan kondisi diri seseorang contohnya seperti :

- a. Menganggap segala perubahan yang terjadi pada diri adalah gangguan mental padahal bisa saja memang kondisi fisik yang sedang tidak sehat.
- b. Memperburuk keadaan.
- c. Salah penanganan.

Maka dari itu diperlukan edukasi bahaya melakukan self-diagnosis untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat membahayakan seseorang dari segi fisik maupun psikis dengan metode Pa-Di. Metode padi merupakan singkatan dari Pahami dan Diskusi. Berdasarkan data hasil penelitian, target audiens banyak yang merasa mengalami gangguan mental tanpa berkonsultasi terlebih dahulu. Hal ini tentunya disebabkan oleh self-diagnosis yang mungkin dilakukan oleh beberapa target audiens. Hal ini sangat bahaya untuk diri sendiri karena akan berdampak salah diagnosis yang bisa menyebabkan salah mengkonsumsi

obat dan juga membuat diri sendiri menjadi cemas. *Insight* yang didapat yaitu target audiens dapat dengan mudah mendapatkan pertolongan professional sehingga tidak melakukan *self-diagnosis*.

4.2. Konsep dan Perancangan Strategi Media Visual

4.2.1 Strategi Media

Media utama yang dipilih yaitu event merupakan sarana yang dapat membuat target audiens berkumpul dan mendapat penyampaian pesan secara langsung. Event yang akan diadakan berupa *talkshow*, *roadshow*, dan juga konser *online* sebagai acara penutup. Roadshow akan diadakan pada 2-13 November 2020 yang akan dilaksanakan di sekolah-sekolah menengah ke atas di kota Bandung. Serta acara inti Talkshow dan konser online yang akan diadakan pada tanggal 15 November 2020 secara online di youtube dengan mendatangkan dokter psikologi Tara Adisthi de Thouars, B.A, M.Psi dan *influencer* yang sangat *concern* dengan bahaya *self-diagnosis* dan kesehatan mental yaitu Karin Novilda serta penyanyi Kunto Aji.

Selain media utama berupa event, terdapat beberapa media pendukung yang telah disesuaikan dengan target audiens yaitu sebagai berikut :

a. Poster

Poster dipasang di sekolah-sekolah dan di sekitar lingkungan sekolah, kemudian di kafe dan tempat nongkrong.

b. Media sosial

Instagram, tiktok, dan juga twitter merupakan media sosial yang saat ini sering sekali digunakan oleh target audiens

c. Ambient media

Akan disebar di sekolah-sekolah dan tempat yang dijangkau oleh target audiens.

	Media	Lokasi	Keterangan	Oktober				November				
				1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Attention</i>	Ambient ads	Sekolah	Poster dengan pendekatan softsell yang akan membuat penasaran									
	Poster	Sekolah, Café, mall, supermarket										
<i>Interest</i>	Sosial media	Twitter, Instagram, tiktok	Memberikan penjelasan dari poster teaser dengan pendekatan hardsell berbentuk video berupa motion graphic									
	Story											
<i>Search</i>	Sosial Media	Instagram, Line, Whatsapp	Memberikan informasi yang lebih rinci terhadap kampanye yang diselenggarakan									
<i>Action</i>	Roadshow	Sekolah	Berupa kegiatan yang dapat diikuti oleh target audiens serta merupakan hasil dari informasi yang telah diberikan sebelumnya									
	Talkshow	Youtube										
	Konser	Youtube										
<i>Share</i>	Story	Instagram	Membuat audiens puas dengan event yang telah diadakan membagikan momen tersebut melalui postingan yang dibagikan oleh audiens pada sosial media									
	Twibbon	Instagram										
	Hastag	Twitter										

Tabel 4.2 Timeline AISAS

Sumber : data pribadi

4.2.2 Konsep visual

Perancangan visual menggunakan desain yang simple menyesuaikan dengan target audiens yang berusia remaja agar dapat dengan mudah dipahami oleh target audiens.



Gambar 4.1 Rekomendasi Visual

Sumber : Pinterest

a. Layout

Layout atau penempatan berguna untuk membuat desain menjadi lebih menarik dan rapih, sehingga target audiens dapat dengan mudah membaca dan mengerti informasi yang ada dalam suatu desain.

b. Typografi

Menggunakan font yang santai dan simple yang merupakan perpaduan antara serif dan san serif, yang mudah dibaca oleh target audiens.

c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini yaitu warna-warna pastel yang soft agar terkesan tenang dan damai serta ceria.

4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 Poster

Poster berisikan informasi tentang event talkshow dan juga mini concert, yang akan dipublikasikan secara cetak maupun digital yang akan di posting di media sosial. Poster berisikan ajakan untuk tidak melakukan self diagnosis.



Gambar 4.2 Poster Event

4.3.2 Ambient Media

Ambient media merupakan salah satu bentuk iklan yang menggunakan media unik dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Yang bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan mudah diingat oleh target audiens. Divisualisasikan dengan tulisan-tulisan yang merepresentasikan pikiran-pikiran target audiens yang ditulis di sebuah cermin yang berada di kamar mandi mall, cafe, sekolah, dan tempat yang dapat dijangkau oleh target audiens.



Gambar 4.3 Ambient Media

Sumber: data pribadi

4.3.3 Billboard

Merupakan media iklan raksasa yang terletak di luar ruangan dan bersifat permanent. Billboard nantinya akan berisikan informasi yang sama dengan poster mengenai event yang akan dilangsungkan. Hanya tata letak yang disesuaikan dengan ukuran dan jarak pandang target audiens.



Gambar 4.4 Billboard

Sumber: data pribadi

4.3.4 Instagram

Instagram merupakan salah satu media *online* dengan fitur unggah foto, video serta *stories* yang paling banyak digunakan. Instagram disini berfungsi untuk menarik perhatian dan memberikan informasi secara online melalui gambar dan *copywriting*.



Gambar 4.5 Feed Instagram

Sumber: data pribadi



Gambar 4.6 Stories Instagram

Sumber: data pribadi

4.3.5 Event

Event berupa roadshow sebagai pembuka dan dilakukan di sekolah-sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan talkshow dan mini concert sebagai acara puncak yang akan diadakan secara online melalui live streaming di youtube yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada target audiens bahwa self-diagnosis itu berbahaya serta memberikan solusi untuk menghentikan perilaku self-diagnosis dengan menggunakan metode Pa-Di. Talkshow dilaksanakan pada tanggal 14 November 2020 dengan mengundang seorang influencer yang sangat concern dengan masalah kesehatan mental dan juga self-diagnosis serta turut mengundang Tara Adhisti de Thouars, B.A, M.Psi sebagai profesional. Dalam talkshow yang dikemas santai agar audiens dapat menikmati dan memahami apa yang disampaikan dengan baik. Penutup talkshow berupa mini concert yang akan diisi oleh Kunto Aji diharapkan dapat menenangkan pikiran.

Talkshow dipilih sebagai media utama karena berpotensi untuk mendatangkan banyak audiens dan membuat penyebaran informasi menjadi lebih efektif.



Gambar 4.7 Stage talkshow dan mini concert

Sumber: data pribadi

4.3.6 Twibbon

Sebagai bentuk dukungan dan *feedback* dari target audiens dan influencer yang terlibat dalam main event serta agar event lebih tersebar secara luas.



Gambar 4.8 Twibbon

Sumber: data pribadi

4.3.7 Merchandise

Merchandise diberikan kepada target audiens yang beruntung dengan cara mengadakan *giveway* dengan pertanyaan seputar acara utama yang akan di adakan di Twitter. Merchandise berupa baju dan totebag.



Gambar 4.9 Merchandise

Sumber: data pribadi

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang akan penulis berikan dalam bab ini merupakan hasil dari serangkaian tahapan yang telah dilakukan oleh penulis. Bahwa pada saat ini masih banyak orang yang belum terlalu memperdulikan bahayanya *self-diagnosis* yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental yang seharusnya tidak terjadi pada seorang individu. Hal ini tentunya harus mendapatkan perhatian yang lebih. Karena bisa membahayakan diri seseorang.

Dampak dari *self diagnosis* adalah seorang individu akan cenderung ingin menjadi *self-centered* karena merasa dirinya butuh perhatian lebih. Padahal, belum tentu individu tersebut benar-benar mengalami gangguan mental. Hanya karena banyak pikiran dan kecemasan yang menyebabkan individu tersebut mencari tahu sendiri apa yang sedang ia alami tanpa mendapat dampingan dari ahli profesional.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis sebuah kampanye membutuhkan perancangan agar hasil yang dicapai maksimal. Mencari tahu insight dari target audiens dengan menganalisis kegiatan dan ketertarikan target audiens pada suatu hal yang masih berhubungan dengan bahaya *self-diagnosis* dan merepresentasikan dengan perancangan yang sesuai untuk target audiens sasaran

5.2 Saran dan Rekomendasi

Self-diagnosis sangat berbahaya termasuk dalam hal gangguan mental. Itulah mengapa sangat penting menghindari *self-diagnosis* untuk mengurangi gangguan mental. Karena bisa saja keadaan seseorang tidak seburuk itu apabila tidak melakukan *self-diagnosis*. Oleh karena itu sangat disarankan untuk tidak melakukan diagnosa secara mandiri dalam hal apapun.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku

- Dewi, K.S., 2012. Buku ajar kesehatan mental.
- Ambrose, G., Harris, P. and Ball, N., 2019. The fundamentals of graphic design. Bloomsbury Publishing.
- Sihombing, D., 2001. Tipografi dalam desain grafis. Gramedia Pustaka Utama.
- Moriarty, S., Mitchell, N.D., Wells, W.D., Crawford, R., Brennan, L. and Spence-Stone, R., 2014. Advertising: Principles and practice. Pearson Australia.
- Soewardikoen, D,W. (2013). Metodologi Penelitian Visual. (1st ed.). CV Dinamika Komunika.
- Alwisol., 2016. Psikologi Kepribadian. (Edisi Revisi). UMM Press.
- Kusrianto, Adi., 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset.
- Riduwan., 2004. Metode Riset. Rineka Cipta
- Supardi, M.d., 2006 . Metodologi Penelitian. Yayasan Cerdas Press
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama., 2011. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. PT Indeks.

Sumber jurnal

- Lauwrentius, S., 2014. *LKP: Perancangan Desain Layout Dekorasi Matahari Department Store Delta Plaza Surabaya Tema Ramadhan* (Doctoral dissertation, Stikom Surabaya)
- Bukhori, B., 2006. Kesehatan mental mahasiswa ditinjau dari religiusitas dan kebermaknaan hidup. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 11(22), pp.93-106.

Dari internet

<https://id.theasianparent.com/gangguan-kesehatan-mental>

<https://www.halodoc.com/kesehatan/kesehatan-mental>

<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>