

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan jiwa menurut UU Republik Indonesia nomor 18 tahun 2014 adalah kondisi di mana seorang individu dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga individu tersebut menyadari kemampuan sendiri, dapat mengatasi tekanan, dapat bekerja secara produktif, dan mampu memberikan kontribusi untuk komunitasnya.

Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, kesehatan jiwa masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan yang signifikan di dunia, termasuk di Indonesia. Menurut data WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi di dunia. Depresi dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan fungsi kehidupan yang normal. Para dokter menyebut kondisi ini sebagai “gangguan depresi” atau “depresi klinis.” Kondisi ini merupakan penyakit yang nyata, serta bukanlah pertanda kelemahan atau kecacatan karakter seseorang. Dalam banyak kasus, pengidap depresi yang tidak tertangani dan dibiarkan berlarut-larut dapat menjadi gangguan jiwa berat, bahkan berujung pada pikiran-pikiran untuk melukai diri sendiri atau bahkan bunuh diri.

Menurut Ketua Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI), dr. Eka Viora, SpKJ, terdapat 15,6 juta penduduk di Indonesia yang mengalami depresi. Namun sangat disayangkan hanya 8 persen yang mencari pertolongan dengan berobat ke profesional (psikolog/psikiater) yang disebabkan karena banyaknya stigma (label negatif) terhadap depresi sehingga menghalangi penderitanya untuk mendapat dukungan yang tepat (detik.com, *15,6 Juta Orang Indonesia Alami Depresi, Cuma 8 Persen yang berobat*, 23-6-2019, 15:30 WIB). Nova Riyanti Yusuf, seorang anggota Komisi IX DPR 2009-2014 yang juga seorang Psikiater, menilai selama ini pemerintah dan masyarakat Indonesia kurang menganggap kesehatan psikis atau jiwa merupakan hal yang penting. "Padahal ada hari kesehatan jiwa, soal ini dipandang sebelah mata, tidak ada perhatian apalagi mau mengupas dengan mendetail soal ini. Masyarakat dan pemerintah justru beranggapan kesehatan fisik jadi hal yang utama," (tempo.co, *Begini Kegilaan*

Noriyu Kawal UU Kesehatan Jiwa, 11-12-2018, 22:55 WIB). Dalam kehidupan sehari-hari, dampak dari gangguan depresi ini memiliki beban yang besar bagi individu, keluarga, dan masyarakat. Namun pemahaman dan persepsi tentang depresi ini masih sering disalahartikan oleh masyarakat awam, khususnya masyarakat di Indonesia. Masih banyak yang percaya bahwa penyebab gangguan jiwa adalah karena seseorang dirasuki roh jahat. Begitu juga asumsi seperti kurangnya iman, banyaknya dosa, seringnya melakukan perbuatan amoral. Atau bahkan anggapan yang disematkan pada penyandang gangguan depresi seperti malas, lemah, hanya menjadi beban keluarga, dan tidak tahu diri. Akibatnya muncul stigma yang mendorong terjadinya tindakan diskriminatif terhadap pengidap gangguan depresi yang jika tidak diatasi dengan tepat dapat berujung pada maut.

Padahal stigma dan perilaku diskriminasi itu bisa dicegah jika masyarakat paham apa itu pentingnya pengetahuan tentang kesehatan jiwa. Serta para pengidap gangguan kesehatan jiwa dapat penanganan dini dan pengobatan yang tepat dari tenaga profesional/medis.

Hal-hal seperti inilah yang mendorong penulis untuk merancang sebuah media informasi berbasis multimedia yang berkaitan dengan pengetahuan seputar gangguan depresi dan bagaimana penanganannya yang tepat. Untuk menyampaikan pengetahuan tentang hal dasar tersebut kepada kalangan remaja bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan, dibutuhkan suatu media informasi alternatif selain media-media konvensional. Media yang bersifat kebaruan bisa dirancang untuk membantu upaya penyampaian informasi kepada kalangan remaja sekarang yang berkembang bersama canggihnya teknologi dan dunia yang serba digital, karena informasi yang menggunakan gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (Munir, 2013: 17).

Perkembangan teknologi dan pertukaran informasi yang cepat melalui berbagai medium yang mudah diakses ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, khususnya remaja. Salah satunya melalui *Motion Graphic*. Dari uraian latar belakang inilah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Bahaya Gangguan Depresi dan Penanggulangannya untuk Remaja*”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Tingginya angka prevalensi penderita gangguan jiwa di Indonesia.
2. Pandangan dan pengetahuan khalayak, yang tidak tepat mengenai depresi dan bagaimana menanganinya.
3. Stigma dan perilaku diskriminasi terhadap penderita gangguan kesehatan jiwa, khususnya pengidap gangguan depresi.
4. Penderita gangguan depresi yang tidak ditangani secara tepat mendapatkan banyak masalah dan rentan bunuh diri.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah :

1. Bagaimana pendekatan media *motion graphic* yang informatif mengenai pengetahuan dasar gangguan depresi kepada kalangan remaja?
2. Bagaimana rancangan visual *motion graphic* yang sesuai agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian dan perancangan tugas akhir ini, penulis menetapkan batasan sebagai berikut:

1.3.1 Apa (*What*) ?

Perancangan *motion graphic* tentang pentingnya pengetahuan dasar tentang depresi dan bagaimana penanggulannya untuk kalangan remaja.

1.3.2 Siapa (*Who*) ?

Ditujukan pada kalangan masyarakat awam, khususnya remaja yang belum mengetahui pentingnya pengetahuan dasar mengenai kesehatan jiwa.

1.3.3 Bagaimana (*How*) ?

Perancangan media informasi yang menarik berupa animasi yang berbentuk *motion graphic*.

1.3.4 Tempat (*Where*) ?

Remaja dalam target perancangan ini adalah daerah yang memiliki prevalensi cukup besar seperti Jawa Barat.

1.3.5 Waktu (*When*) ?

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada tahun 2018-2019.

1.4 Tujuan & Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Memberikan informasi tentang pengetahuan dasar tentang gangguan depresi dan bagaimana penanggulangannya kepada masyarakat awam dan khususnya remaja.
2. Merancang media informasi berupa animasi berbentuk *motion graphic* dengan pendekatan visual yang membuat khalayak sasaran tertarik sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

1.4.2 Manfaat

1. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan tentang bagaimana perancangan media informasi berupa *motion graphic* serta pendekatan visual yang sesuai bagi kalangan remaja.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pengetahuan dasar tentang kesehatan jiwa, khususnya gangguan depresi yang banyak terjadi pada remaja sehingga dapat diatasi secara dini dengan penanganan yang tepat.

1.5 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian campuran paralel konvergen, di mana data kualitatif dan kuantitatif dibandingkan atau dihubungkan hingga mendapatkan suatu interpretasi. Penelitian metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Asumsi inti dari penelitian bentuk ini adalah kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang memberikan pemahaman lebih lengkap (Creswell, 2016:5). Interpretasi atau tafsiran dari data yang sudah dianalisis inilah yang akan menjadi pertimbangan serta acuan dalam perancangan *motion graphic*, sehingga didapatkan karya yang tetap ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan. Pendekatan dalam perancangan ini adalah pendekatan ilmu komunikasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan terhadap karya visual sejenis. Karya visual yang dijadikan objek observasi adalah *motion graphic*. Data yang didapat dalam aspek visual berupa komposisi, tata letak, alur, penggunaan jenis huruf, warna, penggambaran ilustrasi, serta karakter unsur visual lain yang terdapat dalam visualisasi.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada ahli/narasumber sebagai salah satu instrumen penting dalam arah perancangan. Narasumber dalam perancangan ini yakni dokter spesialis kejiwaan dan orang dengan gangguan jiwa, khususnya gangguan depresi.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka berupa data dan informasi yang didapatkan melalui buku, jurnal, artikel internet dan dokumen yang berkaitan dengan topik permasalahan terkait dan latar belakang perancangan.

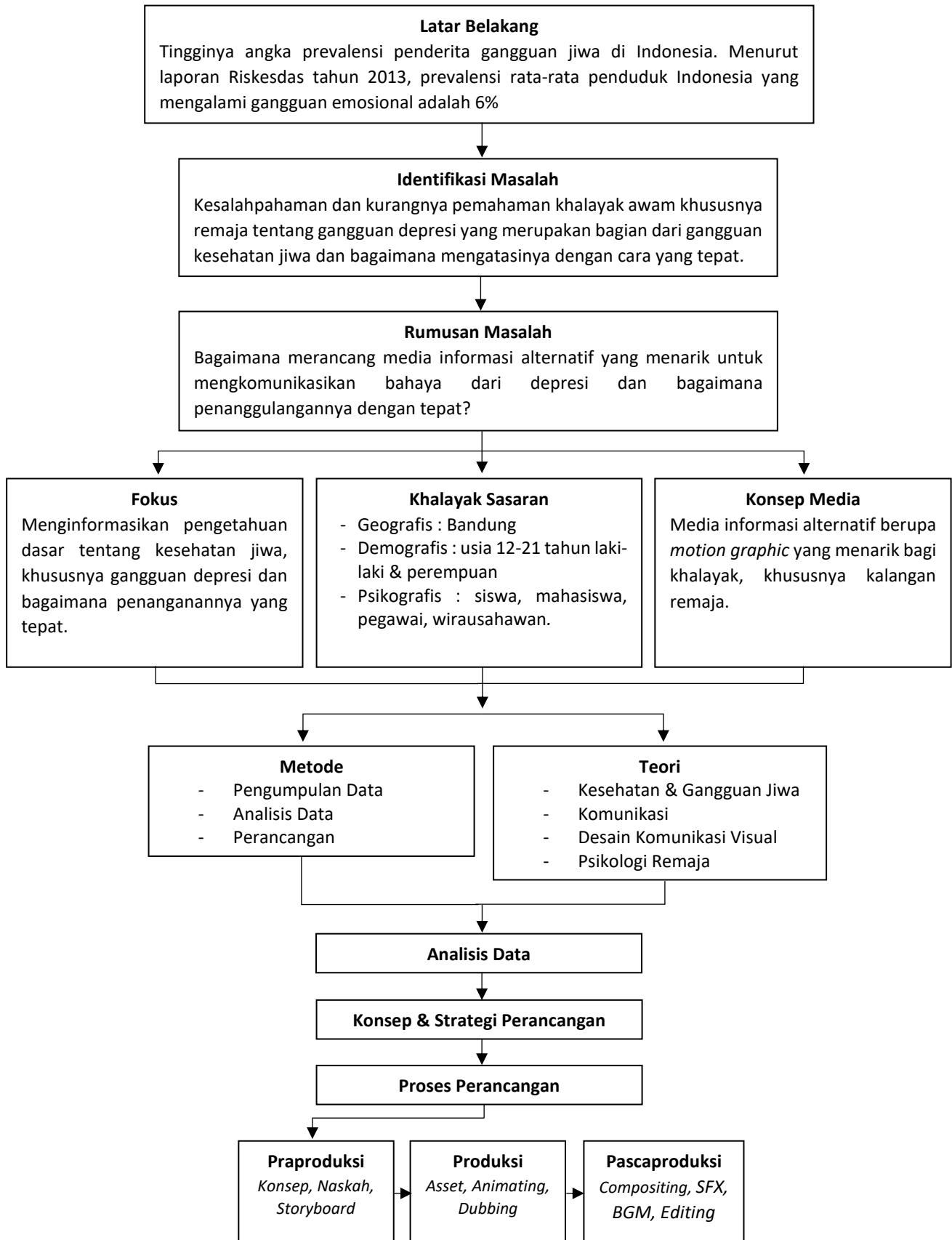
4. Kuesioner

Kuesioner sederhana dilakukan terhadap target sasaran sebagai data pendukung perancangan *motion graphic*. Kuesioner disebarkan secara luring dengan target pelajar, mahasiswa, dan karyawan di Bandung.

1.5.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah perbandingan matriks. Sebuah matriks memuat kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi (Soewardikoen, 2013:50).

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Proses Perancangan *Motion Graphic*

1.7 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab, dan setiap bab dibagi serta diuraikan lebih rinci. Pembabakan di sini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan.

1. BAB I Pendahuluan

Berisi penjelasan dan gambaran besar apa yang menjadi masalah dan dasar kepentingan perancangan yang ditulis dalam bentuk latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

2. BAB II Landasan Pemikiran

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, teori-teori dan dasar pemikiran yang relevan dengan perancangan untuk digunakan sebagai dasar dari perancangan. Uraian teori-teori berupa teori objek, teori media, teori metode, dan teori pendukung yang keseluruhannya diuraikan secara terminologi dan dibahas dari umum ke khusus.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini diuraikan hasil pengumpulan data secara terstruktur dan lengkap mulai dari data objek, data karya sejenis, dan data pendukung yang dianalisis dan diolah sebagai bahan pertimbangan konsep perancangan karya yang akan dibuat.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisikan keseluruhan proses konsep yang telah dirancang, mulai dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media, hingga konsep visual, dalam rangka menjawab tujuan dari perancangan mulai dari praproduksi hingga pascaproduksi.

5. BAB V Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan akhir mengenai hasil dari analisis data dan perancangan yang telah dilakukan, serta ditampilkan saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir ini.