
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC MENGENAI *SELF DIAGNOSE* KESEHATAN MENTAL OLEH KOMUNITAS PETUALANGAN MENUJU SESUATU UNTUK REMAJA DI KOTA BANDUNG

Meti Agni Rizkiani, Sophia Insani Masyani, Sophia Purbasari
Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain,
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Email: metiagni@unibi.ac.id; sophiamsyn@gmail.com; sophia041@unibi.ac.id

Abstrak

Komunitas Petualangan Menuju Sesuatu ialah sebuah komunitas kreator konten yang fokus pada isu kesehatan mental melalui media komik yang menampilkan cerita para remaja dalam menghadapi dilema. Konten edukatif mereka, yang awalnya ditujukan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang kesehatan mental, justru memicu fenomena self-diagnosis. Banyak remaja, terpapar informasi tentang gangguan mental, mulai mengidentifikasi diri dengan gejala-gejala tertentu tanpa berkonsultasi dengan profesional. Padahal, mendiagnosis gangguan mental adalah proses kompleks yang membutuhkan evaluasi menyeluruh. Self-diagnosis, yang hanya berdasarkan informasi yang tersedia tanpa konfirmasi ahli seperti psikolog atau psikiater, berpotensi memberikan label yang salah dan memperburuk kondisi seseorang. Untuk mengatasi hal ini, dirancanglah sebuah video edukatif yang secara khusus membahas tentang bahaya self-diagnosis pada remaja. Perancangan video ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami fenomena yang terjadi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, studi literatur, dan kuesioner.

Kata Kunci: Perancangan, motion graphic, self diagnoses

Abstract

Petualangan Menuju Senja Community is a content creator community that focuses on mental health issues through comic media that displays stories of teenagers facing dilemmas. Their educational content, which was initially intended to increase teenagers' awareness about mental health, actually triggered the phenomenon of self-diagnosis. Many adolescents, exposed to information about mental disorders, begin to self-identify with certain symptoms without consulting a professional. In fact, diagnosing mental disorders is a complex process that requires a thorough evaluation. Self-diagnosis, which is based only on available information without expert confirmation such as a psychologist or psychiatrist, has the potential to provide a wrong label and worsen a person's condition. To overcome this, an educational video was designed which specifically discussed the dangers of self-diagnosis in teenagers. This video design uses qualitative methods with a case study approach to understand the phenomena that occur. Data was collected through interviews, observations, literature studies, and questionnaires.

Keywords: Designing, motion graphic, self diaganoses

1 PENDAHULUAN

Masa remaja, yang didefinisikan oleh PBB dan Indonesia sebagai rentang usia 15 hingga 24 tahun, merupakan periode transformasi signifikan dalam kehidupan individu. Di Indonesia, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2018 menyatakan populasi kaum muda mencapai 63,82 juta jiwa atau 25% dari total penduduk, fase ini ditandai oleh perkembangan pesat di berbagai aspek, termasuk biologis, psikologis, dan sosial (Badan, 2018). Perkembangan yang cepat ini dapat menimbulkan ketidakseimbangan yang perlu diatasi agar remaja dapat mencapai kematangan psikososial yang sesuai dengan usia mereka (Sarwono, 2010). Kesehatan mental sangat penting selama masa remaja, karena ketidakstabilan dalam domain ini dapat mengindikasikan adanya gangguan kesehatan mental.

Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa mendefinisikan kesehatan mental sebagai kondisi yang memungkinkan individu berkembang secara holistik (fisik, mental, spiritual, dan sosial) (Pemerintah, 2014). Individu dengan kesehatan mental yang baik mampu mengenali potensi diri, mengatasi tekanan, berkarya secara produktif, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan kesehatan mental sebagai kondisi sejahtera dimana individu merasa bahagia, mampu menghadapi tantangan hidup, bertoleransi terhadap orang lain, serta memiliki sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Definisi ini menegaskan bahwa kesehatan mental tidak hanya berpengaruh pada kondisi psikis, tetapi juga fisik dan produktivitas seseorang (World, 2021).

Perhatian terhadap kesehatan jiwa di Indonesia masih jauh dari cukup. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk berusia di atas 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta di antaranya mengalami depresi. Angka gangguan mental pada remaja berusia di atas

15 tahun mencapai 9,8%, meningkat 6% dari tahun 2013 (Sehat Negriku, 2021). Hal ini diperparah dengan tingginya angka bunuh diri di daerah seperti Gunung Kidul, yang secara konsisten lebih tinggi dibandingkan daerah lain. Data menunjukkan sekitar 54% kasus bunuh diri dilakukan oleh penduduk usia produktif (di atas 18 tahun), dan mirisnya, 7% dilakukan oleh anak-anak usia sekolah (SuaraJogja, 2019)

Stigma seputar kesehatan mental di Indonesia masih menjadi masalah serius yang merugikan para penderitanya. Mereka kerap kali mengalami diskriminasi dan pengucilan sosial. Rendahnya kesadaran masyarakat tentang isu ini seringkali berujung pada perlakuan diskriminatif, bahkan penolakan terhadap individu dengan gangguan kesehatan mental. Akibatnya, banyak penderita yang enggan mencari bantuan profesional karena takut akan stigma negatif.

Di era digital ini, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja, memberikan akses informasi yang mudah dan cepat. Lebih dari sekadar platform berbagi, media sosial juga berkembang menjadi ruang bagi remaja untuk berbagi cerita dan mencurahkan isi hati mereka. Fenomena inilah yang mendasari inisiatif "Petualangan Menuju Sesuatu" untuk membangun konten dan komunitas seputar kesehatan mental di platform Instagram. Melalui konten-konten yang informatif dan relevan, inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang kesehatan mental di kalangan remaja.

"Petualangan Menuju Sesuatu" adalah komunitas sekaligus platform kreatif yang berfokus pada isu kesehatan mental. Melalui medium storytelling dalam bentuk komik, mereka telah membangun ruang diskusi dan berbagi sejak Juni 2018. Kini, komunitas ini telah berhasil menjangkau lebih dari 71.500 pengikut di Instagram.

Informasi mengenai kesehatan mental yang ditujukan untuk mengedukasi remaja justru terkadang disalahgunakan. Alih-alih mendapatkan pemahaman, beberapa remaja malah melakukan diagnosis sendiri terhadap kondisi mental mereka berdasarkan informasi

yang mereka temukan, terutama di internet. Hal ini tentu saja berbahaya karena mendiagnosis kesehatan jiwa bukanlah hal yang mudah dan memerlukan pemeriksaan mendalam oleh ahlinya. Sederhananya, informasi kesehatan mental yang seharusnya mengedukasi remaja justru dapat membuat mereka salah menafsirkan dan melakukan self-diagnose yang berisiko.

Self Diagnose terjadi ketika seseorang menyimpulkan kondisi kesehatan mentalnya sendiri hanya berdasarkan informasi yang mereka temukan, tanpa berkonsultasi dengan profesional seperti psikolog atau psikiater. Praktik ini berisiko karena seseorang dapat salah mendiagnosis dirinya sendiri, yang dapat memperburuk kondisi mereka. Misalnya, mereka mungkin mengalami kecemasan yang tidak perlu karena salah mengartikan gejala, atau mengabaikan gejala serius karena meremehkan kondisi mereka. Selain itu, *self diagnose* dapat menyebabkan seseorang melakukan pengobatan atau tes yang tidak valid dan tidak tepat, yang berpotensi membahayakan kesehatan mental mereka.

Pemilihan motion graphic sebagai media informasi tentang self-diagnosis berdasarkan hasil survei terhadap 30 responden komik "Petualangan Menuju Sesuatu" menunjukkan bahwa media tersebut kurang efektif dan jelas dalam menjelaskan topik ini. Motion graphic, sebagai gabungan visual dinamis dari elemen-elemen seperti animasi, video, teks, dan musik, diyakini lebih efektif dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penulis merancang motion graphic berjudul "Perancangan Motion Graphic Mengenai *Self Diagnoses* Kesehatan Mental oleh Komunitas Petualangan Menuju Sesuatu. untuk Remaja di kota Bandung.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan, sebagaimana didefinisikan dalam KBBI (2008), melibatkan proses pembuatan rencana atau pengaturan sebelum melakukan suatu tindakan. Perancangan meliputi kegiatan

merencanakan, merancang, dan menghasilkan rencana, program, atau desain yang dapat menjadi dasar bagi tindakan selanjutnya.

Menurut buku "Multimedia Digital Dasar: Teori dan Pengembangannya" (hal. 260-261), Iwan Binanto mendefinisikan perancangan sebagai tahap membuat spesifikasi teknis untuk program, termasuk arsitektur, gaya, tampilan, dan kebutuhan materi (Binanto, 2010). Tahap ini memanfaatkan storyboard untuk menguraikan deskripsi setiap adegan dan bagan alir untuk menggambarkan peralihan antara adegan. Secara umum, perancangan melibatkan penggambaran, perencanaan, dan penggabungan elemen yang terpisah untuk menciptakan keseluruhan yang komprehensif dan fungsional (Syifaun, 2003).

Dari berbagai pandangan yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan proses merencanakan dan mengelola suatu tindakan sebelum dilakukan. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan rencana yang memenuhi kebutuhan yang telah ditetapkan.

2.2 Multimedia

Multimedia berasal dari gabungan kata "multi" (banyak) dan "media" (sarana komunikasi). Artinya, multimedia merupakan gabungan dari berbagai media, seperti teks, gambar, suara, dan video. Multimedia digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Penyajian multimedia dapat dilakukan secara linier (urutan) atau non-linier (acak).

a. Penyajian Linier

Multimedia yang tersaji secara linier diputar secara berurutan, dari awal hingga akhir. Pengguna dapat mengontrol pemutaran, seperti menghentikan dan melanjutkan kembali. Navigasi umum untuk penyajian linier meliputi tombol Play, Stop, dan Pause. Contoh multimedia linier antara lain video, film, dan tutorial/demonstrasi.

b. Penyajian Non- Linier

Pada program multimedia non-linier, pengguna dapat memilih dan mengontrol urutan konten yang disajikan. Program ini biasanya menyertakan menu atau tombol

navigasi yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten dengan bebas. Aspek interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan program, dan program memberikan tanggapan berdasarkan input pengguna. Contoh program multimedia non-linier dapat berupa program pembelajaran interaktif yang menampilkan kuis dengan umpan balik instan.

2.3 Motion Graphic

Motion graphic adalah kombinasi dari cuplikan desain dan animasi yang menyatukan konsep pembuatan film dan desain grafis. Elemen-elemen yang digunakan meliputi animasi 2D/3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis (Wulandari & Nugraha, 2019).

Menurut Nugal Choiril, *Motion Graphic* adalah cabang desain grafis yang menggabungkan elemen desain seperti bentuk, ukuran, dan tekstur, lalu memberikan gerakan atau animasi pada elemen-elemen tersebut. Sementara itu, Yody mendefinisikan *Motion Graphic* sebagai grafis yang memanfaatkan video atau animasi untuk menciptakan ilusi pergerakan atau transformasi (Agesta. Budy Saputra, 2018).

Motion Graphic adalah cabang desain grafis yang menggabungkan elemen ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan teknik animasi. Animasi ini dibuat dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan bagian gambar yang berurutan, menciptakan ilusi pergerakan. Hasilnya adalah video yang menarik dan dinamis yang dapat disajikan dalam format audio-visual. Menurut Gallagher dan Paldy (2007) dalam "*Eksplorasi Motion Graphic*", susunan visual dalam desain berfungsi untuk mengarahkan perhatian audiens ke pesan utama dan menekankan informasi penting. Desain yang efektif memiliki perbedaan yang jelas antara informasi utama dan informasi pendukung. Elemen desain dan presentasi informasi dipengaruhi oleh tingkat pentingnya, memastikan bahwa audiens dapat dengan mudah memahami poin-poin utama dari desain tersebut. Susunan visual berupa komposisi, frame, flow, transisi, texture,

sound, dan emotion (Gallagher & Paldy Andrea, 2007).

2.4 Ilustrasi

Istilah "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin "*illustrare*" yang berarti menerangi atau membuat jelas. Ini menunjukkan tujuan ilustrasi dalam menjelaskan atau memberikan pemahaman yang lebih baik. Beberapa definisi juga mengaitkan ilustrasi dengan "ilusi", yaitu pengandaian yang terbentuk dalam pikiran sebagai respons terhadap berbagai faktor. Ilustrasi dapat berkembang sebagai harapan yang tidak mungkin, mirip dengan angan-angan, dan biasanya memiliki sifat imajiner atau virtual. Ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, termasuk tulisan, gambar, dan suara (Fariz, 2009).

Selain sebagai seni gambar, ilustrasi juga diartikan sebagai gambar yang menjelaskan tujuan atau pesan tertentu secara visual. Ilustrasi, menurut (Supriyono, 2010) adalah gambar atau foto yang menjelaskan suatu teks dan meningkatkan daya tariknya. Ilustrasi yang efektif biasanya memenuhi kriteria 1). Menyampaikan pesan dengan jelas, informatif, dan mudah dipahami; 2). Membangkitkan emosi dan keinginan untuk membaca; 3). Menampilkan ide baru dan orisinal; 4). Memiliki daya tarik (*eye-catcher*) yang kuat.

2.5 Kesehatan Mental

Kesehatan mental, seperti didefinisikan oleh Daradjat dalam (Daradjat & Bastaman, 2001), mengacu pada keseimbangan antara pikiran dan perilaku seseorang, memungkinkan mereka beradaptasi dengan diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Keseimbangan ini berakar pada keyakinan spiritual dan bertujuan untuk kebahagiaan. *World Health Organization* (WHO) mengartikan kesehatan mental sebagai keadaan di mana individu merasakan kesejahteraan, mampu mengejar kegiatan yang mereka sukai, dan mengatasi stres secara efektif (World, 2021).

Menurut Dajadrat kesehatan mental dalam (Bukhori, 2006) dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor internal berupa

kepribadian, kondisi fisik dan psikologis, kemampuan mengatasi masalah, keberagaman dan faktor eksternal berupa kondisi ekonomi, kebudayaan dan lingkungan sekitar. Kesehatan mental mengacu pada keseimbangan yang harmonis antara aspek fisik dan psikologis individu. Ini mencakup kemampuan individu untuk beradaptasi dengan diri sendiri dan lingkungannya, sehingga menciptakan kesejahteraan yang menyeluruh.

2.6 *Self Diagnoses*

Self Diagnoses adalah tindakan seseorang untuk mendiagnosis penyakit atau gejala yang dialaminya sendiri tanpa konsultasi medis. Pengetahuan tentang penyakit dapat diperoleh dari keluarga, internet, atau pengalaman pribadi sebelumnya.

Self Diagnose dapat menjadi awal yang baik untuk memahami kesehatan mental, tetapi juga dapat berbahaya jika tidak dilakukan dengan tepat. Dua risiko yang mungkin terjadi akibat diagnosis mandiri yang salah ialah *Misdiagnosis* yaitu Gejala yang ditemukan saat diagnosis mandiri dapat disalahartikan sebagai tanda gangguan kesehatan mental tertentu, padahal sebenarnya merupakan tanda dari penyakit mental atau fisik lainnya. Kedua, Pengobatan yang Salah. Jika diagnosis mandiri yang salah, dapat menyebabkan pengobatan yang salah pula, mencakup obat-obatan dan metode perawatan lainnya.

3 METODE PENELITIAN

Proses desain dimulai dengan metodologi penelitian. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk menyelidiki dan menjelaskan faktor-faktor tidak terukur yang memengaruhi masyarakat. Metode ini dipilih untuk mengungkap bagaimana *Motion Graphic* dapat dirancang secara efektif sebagai media informasi bagi "Petualangan Menuju Sesuatu".

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan Pendiri dan anggota "Petualangan Menuju Sesuatu", serta kuesioner yang diberikan kepada 30 remaja terpilih. Data

primer yang dikumpulkan berasal langsung dari subjek penelitian, memberikan informasi akurat dan terperinci. Metode yang digunakan antara lain: 1). Observasi tidak langsung: Mengumpulkan informasi dari media terkait "Petualangan Menuju Sesuatu"; 2) Wawancara: Mewawancarai Pendiri untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui tinjauan literatur dan dokumentasi berupa 1). Studi pustaka: Menggali referensi dari buku, jurnal, dan internet; 2). Dokumentasi: Mengumpulkan gambar, kutipan, dan bahan referensi lainnya sebagai bukti untuk mendukung penelitian.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Petualangan Menuju Sesuatu

Petualangan Menuju Sesuatu (PMS) adalah komunitas yang didirikan oleh empat mahasiswa Universitas Ciputat Surabaya yaitu Samantha Teonata, Livia Angelica, Michelle, dan Christopher Kevin pada tahun 2018. Misi awal mereka adalah meluncurkan sebuah usaha rintisan (*startup*) terkait kesehatan mental, menggunakan pendekatan bercerita melalui komik yang dibagikan di media sosial. PMS resmi dimulai pada 28 Juni 2018 dan telah aktif hingga sekarang, dengan lebih dari 75.500 pengikut di Instagram.

Petualangan Menuju Sesuatu bertujuan untuk menciptakan sebuah komunitas yang mendorong orang untuk menjelajah diri dan menyadari kesehatan mental. Misinya adalah untuk menyembuhkan dan memelihara kesehatan mental bersama sesama yang dikenal sebagai para pencari. Karakter utama dalam komik Petualangan Menuju Sesuatu adalah Blob "Si Jelly", yang mewakili perjalanan menuju kesehatan mental.

Kisah "Si Blob" mengisahkan petualangan seorang karakter bernama Blob yang merepresentasikan individu yang penuh keingintahuan dan sedang mengejar makna hidup. Blob ditemani oleh bayangan gelap yang melambangkan perjuangan kesehatan mentalnya.

Petualangan Menuju Sesuatu hadir di tiga platform media sosial: situs web, Instagram, dan YouTube. Situs web adalah

kumpulan halaman yang saling terkait, sering kali dengan gambar dan video (Rahmadi, 2018). Instagram, platform berbagi foto yang dibuat pada 2010, memungkinkan pengguna mengedit dan membagikan foto (Albarran, 2013). Sementara itu, YouTube adalah platform berbagi video yang menyediakan beragam informasi dan memungkinkan pengguna mencari atau menonton video secara langsung (Rahamawan et al., 2018).

Dari wawancara dengan Michelle Jasmine dari tim "Petualangan Menuju Sesuatu" pada 8 November 2021 melalui pertemuan virtual, diperoleh informasi mengenai komunitas "Petualangan Menuju Sesuatu" dan target usia remaja 15-23 tahun untuk motion graphic tentang diagnosis diri.

Hasil survei yang dilakukan pada 33 responden laki-laki dan perempuan berumur 15-23 tahun menunjukkan: 54,5% responden tidak mengetahui tentang akun "Petualangan Menuju Sesuatu"; 51,5% responden tidak mengalami masalah kesehatan mental; 87,6% responden memahami konsep kesehatan mental; 78,8% responden lebih menyukai *motion graphic* untuk penyampaian informasi.. 97% responden menilai teks dan warna dalam komik "Petualangan Menuju Sesuatu" mudah dibaca; 57,6% responden pernah melakukan diagnosis diri terkait kesehatan mental melalui tes online atau pencarian di internet.



Gambar 1. Cerita Si Blob
Sumber : Akun Instagram

4.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan melibatkan dua konsep utama: strategi dan perancangan. Strategi mengacu pada rencana untuk

mencapai tujuan tertentu, sementara perancangan adalah proses menciptakan proposal untuk meningkatkan sesuatu. Dengan menggabungkan kedua konsep ini, strategi perancangan menjadi metode yang bertujuan untuk menciptakan perubahan positif guna mencapai sasaran. Untuk membuat video motion graphic yang efektif, diperlukan strategi perancangan yang solid. Berikut adalah tahapan dalam merancang strategi perancangan tersebut:

a. Strategi Komunikasi

Menurut Mondry komunikasi berasal dari kata "*common*" yang berarti memiliki makna yang sama. Oleh karena itu, komunikasi dapat diartikan sebagai proses untuk menyelaraskan persepsi dan perasaan antara pengirim dan penerima pesan.

Strategi komunikasi pada desain media edukatif dan informatif dalam bentuk gerak grafis bertujuan menyampaikan pesan kepada sasaran audiens melalui berbagai saluran media. Tujuannya adalah untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam hal pengetahuan, sikap, dan tindakan.

Media edukatif dan informatif gerak grafis menggunakan pendekatan komunikasi AISAS (Attention, Interest, Search, Action dan Share) dalam perancangannya (Meilyana E., 2018). Pendekatan ini bertujuan untuk menarik perhatian, memunculkan minat, mendorong keinginan, dan mengarahkan audiens untuk mengambil tindakan yang diinginkan.

Menurut Meliyana AISAS adalah model komunikasi yang dirancang untuk menjangkau audiens secara efektif di era digital. Model ini memandang perubahan perilaku audiens yang didorong oleh kemajuan teknologi internet. Dalam konteks perancangan komunikasi, AISAS digunakan sebagai kerangka kerja untuk merancang pesan dan strategi komunikasi yang melibatkan media digital.

Proses AISAS terdiri dari lima tahap: *Attention* (Perhatian), *Interest* (Ketertarikan), *Search* (Pencarian), *Action* (Tindakan), dan *Share* (Berbagi). Dalam tahap Perhatian, audiens melihat produk atau konten yang

menarik perhatian mereka. Selanjutnya, mereka mengembangkan Ketertarikan dan mencari informasi lebih lanjut. Pencarian informasi dapat dilakukan melalui internet atau media lainnya. Jika tahap Perhatian, Ketertarikan, dan Pencarian berhasil, audiens akan terdorong untuk melakukan Tindakan seperti mengunjungi situs web atau membeli produk. Terakhir, audiens mungkin menjadi pembagi (*Share*), merekomendasikan produk atau konten kepada orang lain atau memberikan komentar online.

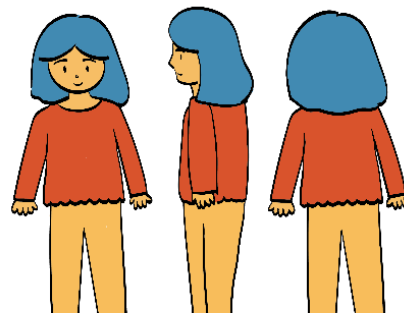
Model AISAS digunakan untuk menganalisis pendekatan komunikasi dalam perancangan animasi gerak (*motion graphic*) tentang diagnosa diri kesehatan mental oleh komunitas petualangan.

b. Strategi Pesan

Cara menyampaikan isi pesan yang efektif agar mudah dipahami dikenal sebagai strategi pesan. Dalam penulisan ini, strategi pesan diterapkan untuk mendekati audiens target, yaitu remaja berusia 15 hingga 23 tahun. Strategi pesan dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan salah satunya pendekatan afektif yang berfokus pada pengembangan emosional seseorang. Dalam hal ini, pengalaman pribadi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran (Santoso, 2011). Video tentang *self diagnoses* menggunakan animasi yang disesuaikan dengan audiens remaja. Bahasa yang santai, ekspresi animasi yang ekspresif, dan fitur interaktif dimaksudkan untuk membangkitkan minat dan keterlibatan mereka. Sedangkan strategi pesan dengan menggunakan pendekatan emosional berfokus pada kondisi mental yang muncul dalam diri seseorang, mengacu pada perasaan dan pengalaman emosional. Individu yang mengalami emosi akan merasakan sensasi tertentu, baik secara fisik maupun spiritual. Strategi pendekatan emosional berfokus pada penggunaan rangsangan lisan dan non-lisan, serta pengalaman sensorik yang membangkitkan emosi.

4.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif mencakup proses komprehensif dari pengumpulan data hingga presentasi visualnya. Strategi ini diterapkan melalui elemen-elemen seperti Motion Graphic sebagai media utama, dirancang dengan gaya yang menarik bagi remaja, termasuk warna yang menarik, gaya teks yang sesuai dengan remaja, dan bahasa sehari-hari yang tidak formal. Elemen selanjutnya ialah ilustrasi. Penggunaan Ilustrasi flat desain dipilih untuk media edukasi dan informasi karena kesederhanaannya yang mengandung banyak makna dan ramah pengguna. Hal yang terpenting juga ialah karakter. Dalam rancangan ini dilakukan penciptaan karakter ilustrasi baru, seorang remaja perempuan, yang sesuai dengan gaya desain dan mewakili perjalanan menuju sesuatu. Strategi kreatif selanjutnya ialah penambahan audio voice over digunakan sebagai teknik produksi yang bertujuan untuk menceritakan kisah atau



Gambar 2. Konsep Karakter
Sumber: Olahan data penulis

menyampaikan informasi dari sudut pandang orang luar.

4.4 Strategi Desain

Proses Strategi Desain melibatkan penetapan rencana desain untuk mencapai sasaran yang spesifik. Dalam penulisan ini, strategi desain disajikan dengan cara pemilihan layout. Video utama dalam format motion graphic dirancang dengan rasio aspek 16:9 untuk platform YouTube. Sementara itu, materi pendukung dirancang menggunakan tata letak kisi 3 x 3 untuk Instagram. Tata letak kisi adalah susunan komponen grafis yang

teratur dalam bentuk tabel atau kisi. Pilihan ini didasarkan pada kemudahannya diterima oleh mata karena kesederhanaannya. Kombinasi dengan jenis tata letak lainnya akan semakin memperkaya tampilan (Hendratman, 2017). Adapun beberapa strategi desain meliputi:

a. Warna

Selain itu pemilihan warna juga cukup penting dalam perancangan ini. Warna dalam desain menarik perhatian pemirsa, memengaruhi suasana hati, dan menyampaikan pesan (Anggraini S & Nathalia, 2018). Setiap warna memiliki makna tersendiri, dan dalam rancangan video motion graphic ini, warna-warna yang diambil berasal dari media sosial Petualangan Menuju Sesuatu.



Gambar 3. Pemilihan warna video motion
Sumber : Olahan data penulis

b. Tipografi

Tipografi adalah tampilan visual dari bahasa tertulis dan merupakan elemen visual penting yang menyampaikan pesan secara

Mungil Regular

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

Gambar 4. Pemilihan tipografi video motion
Sumber : Olahan data penulis

efektif (Sihombing, 2012). Dalam perancangan ini, tipografi Handwriting/script dianggap pilihan yang lebih tepat karena bentuk huruf-hurufnya saling terhubung dengan indah, menampilkan sifat-sifat tulisan tangan yang anggun, tradisional, personal, santai, dan ceria.

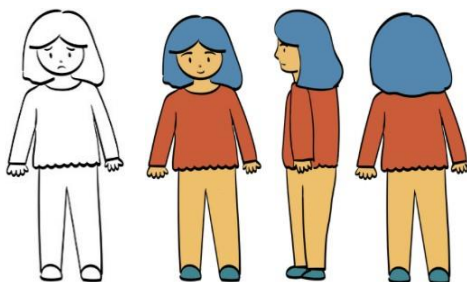
4.6 Proses Perancangan

Proses perancangan ini mengikuti langkah-langkah sistematis untuk menghasilkan desain yang efektif dan estetis. Berikut adalah tahapan dalam merancang karya motion graphic tentang diagnosis mandiri kesehatan mental bagi komunitas petualangan menuju sesuatu.

a. Praproduksi

Sebelum pembuatan video, ada tahap persiapan yang disebut pra produksi. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi sebagai dasar untuk produksi video. Data yang dikumpulkan digunakan untuk merencanakan alur video. Proses pra produksi meliputi penelitian, pembuatan garis besar cerita, dan pembuatan storyboard sebagai panduan untuk tahap selanjutnya. Beberapa hal dilakukan pada tahap ini berupa 1). Analisis visual yang bertujuan untuk memeriksa berbagai media yang digunakan dalam video "Petualangan Menuju Sesuatu", seperti video gerak grafis yang sudah ada. Analisis ini mencakup penilaian kualitas visualnya, yang dianggap baik. Selain itu, elemen-elemen seperti warna, font, dan transisi dalam video yang sudah ada dijadikan acuan dalam perancangan video gerak grafis baru untuk memastikan konsistensi estetika; 2). Pencarian referensi, merupakan pencarian contoh karya yang bercirikan visual yang simpel dan jelas, memanfaatkan warna secara efektif, serta memiliki penjelasan yang mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk menjadikannya rujukan untuk dipelajari, disesuaikan, dan dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan; 3) Penulisan skrip atau cerita, proses pembuatan video dimulai dengan gagasan atau ide, yang kemudian diubah menjadi skrip. Skrip itu sendiri merupakan dokumen yang menjabarkan urutan adegan, setting,

karakteristik lingkungan, dan dialog para karakter. Ini disusun mengikuti struktur dramatis tertentu dan digunakan sebagai panduan selama proses produksi pembuatan video motion. Synopsis dan *storyline* termasuk ke dalam penulisan cerita; 4). Studi karakter, hal ini dilakukan agar karakter yang diciptakan dalam perancangan video motion memiliki karakter kuat dan sesuai sehingga membuat kesan dalam benak penonton, dan 5). Pembuatan *story board*, berfungsi untuk memvisualisasikan proses pembuatan suatu karya, meliputi tata letak objek visual dan gestur karakter. Perancangan storyboard dapat merupakan langkah pertama dalam mengembangkan aspek gerak visual dari sebuah desain video motion. *Storyboard* pada dasarnya adalah sebuah penggambaran tentang bagaimana adegan akan dibuat, mirip dengan garis besar cerita tetapi dengan



Gambar 5. Studi Karakter
 Sumber : Olahan data penulis

tambahan elemen visual.

b. Produksi

Setelah mengumpulkan semua aset yang dibutuhkan, animasinya dihidupkan melalui proses keyframe. Selama proses ini, gambar digerakkan untuk menciptakan ilusi gerakan yang mulus. Gerakan ini memungkinkan pemirsa untuk mengikuti animasi dengan mudah dan memahami pesan yang ingin disampaikan. Tahap ini

memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas keseluruhan animasi pada pemirsa.

Proses pembuatan ilustrasi dilakukan dimulai dengan membuat sketsa secara manual. Sketsa ini kemudian dipindai menjadi format digital (.png). Gambar sketsa digital ini selanjutnya dimuat ke dalam perangkat lunak

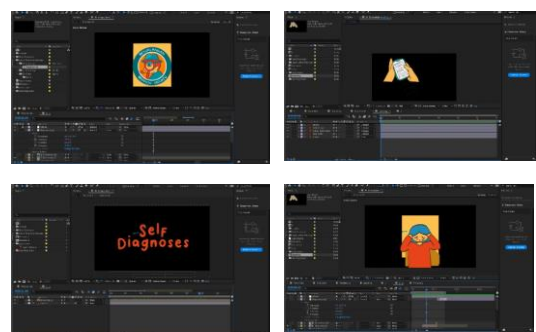


Gambar 6. Proses pembuatan ilustrasi

Sumber : Olahan data penulis
 Adobe Illustrator untuk menjiplak atau melakukan tracing.

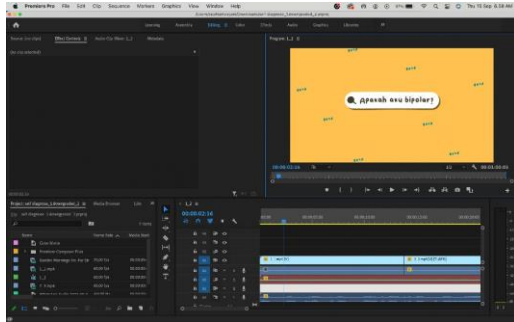
Setelah pembuatan ilustrasi maka dilakukan pengeditan animasi. Dalam proses pembuatan animasi untuk manuskrip ini, file yang telah dibuat di Adobe Illustrator digunakan sebagai dasar untuk menciptakan animasi bergerak guna meningkatkan kualitas akhir video. Musik latar, narasi, dan efek suara dipadukan dengan video dan disinkronkan di setiap adegan.

Setelah proses animasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan pengecekan terakhir untuk memastikan semuanya sesuai harapan. Animasi kemudian dirender dalam format video yang sesuai dengan kebutuhan akhir.



Gambar 7. Editing Animasi
 Sumber : Olahan data penulis

Setelah mengedit video menggunakan Adobe Illustrator, video tersebut dirender dan kemudian audio ditambahkan menggunakan



Gambar 8. Finishing Animasi
Sumber : Olahan data penulis

Adobe Premiere Pro.

c. Pasca Produksi

Pascaproduksi meliputi empat tahap: seleksi video, pengeditan, render, dan penerbitan. Penerbitan mencakup penyebaran utama video promosi kesehatan mental yang dibuat oleh komunitas Petualangan Menuju Sesuatu, serta materi pendukung seperti postingan Instagram, cerita, dan thumbnail YouTube.



Gambar 9. Media Pendukung Feed Instagram

Sumber : Olahan data penulis

Media pendukung pada perancangan motion graphic mengenai self diagnoses menggunakan tahapan strategi komunikasi AISAS, beberapa media pendukung di perancangan ini yakni Feed Instagram

petualangan menuju sesuatu bertujuan sebagai attention mengenai self diagnoses. Sedangkan story Instagram digunakan untuk memberikan informasi mengenai self diagnoses. Thumbnail Youtube merupakan media pendukung lain sebagai cover untuk video motion graphic mengenai self diagnoses.

5 SIMPULAN

Masih banyak orang yang mengabaikan bahaya self-diagnosis, terutama pada kesehatan mental. Self-diagnosis bisa sangat berbahaya dan dapat memperburuk kondisi kesehatan mental seseorang. Oleh karena itu, sangat penting untuk menghindari self-diagnosis dan berkonsultasi dengan profesional kesehatan untuk memastikan diagnosis yang akurat.

Penelitian menunjukkan pentingnya mendesain motion graphic secara cermat untuk menghasilkan hasil yang optimal. Proses pembuatan video motion graphic, seperti "Perancangan Motion Graphic mengenai Self Diagnosis pada Kesehatan Mental", harus mengikuti tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dengan mengikuti tahapan ini, pembuatan motion graphic akan menjadi lebih terstruktur dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agesta, Budy Saputra. (2018). KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer PEMBUATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK PROYEK PURNA JUAL DATSUN SIGAP. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 02(02).
- Albarran, A. B. (2013). The social media industries. In *The Social Media Industries*.
<https://doi.org/10.4324/9780203121054>
- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2018). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. In *Nuansa Cendekia*.
- Badan, S. P. (2018). *Statistik Pemuda Indonesia 2018*.
<https://pauddpedia.kemdikbud.go.id/uplo>

- ads/anggun/images/peraturan_pp/Statistik Pemuda Indonesia 2018.pdf
- Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 1).
- Bukhori, B. (2006). Kesehatan Mental Mahasiswa Ditinjau dari Religiusitas dan Kebermaknaan Hidup. *Psikologika : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 12(22). <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol12.iss22.art2>
- Darajat, & Bastaman. (2001). *Kesehatan Mental: Keselarasan Fungsi Psikologis*.
- Fariz. (2009). *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*. PT Kompas Media Nusantara.
- Gallagher, R., & Paldy Andrea. (2007). *Eksplorasi Motion Graphic*. Thomson.
- Hendratman. (2017). The Magic of Adobe Premiere Pro(3rd ed.). *Informatika*.
- Meilyana E. (2018). *AISAS Model*. Binus University Business School.
- Pemerintah, I. P. (2014). *Undang-undang (UU) Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38646/uu-no-18-tahun-2014>
- Rahamawan, D., Mahameruaji, J. N., & J, P. A. (2018). The Potential of Youtube As Educational Media for Young People. *EduLib*, 8(1).
- Rahmadi, M. L. (2018). Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung Online. *Yogyakarta: Andi*.
- Redaksi, S. J. (2019). *Hingga September 2019, Terjadi 24 Kasus Bunuh Diri di Gunungkidul*. *Jogja.Suara.Com*. <https://jogja.suara.com/read/2019/09/06/044500/hingga-september-2019-terjadi-24-kasus-bunuh-diri-di-gunungkidul?page=1>
- Redaksi, S. N. (2021). *Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa di Indonesia*. *Sehatnegeriku.Kemkes.Go.Id*. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>
- Santoso, S. (2011). Structural Equation Modeling Konsep dan Aplikasi dengan Program Amos 24. In *2011*.
- Sarwono, S. W. (2010). Pengantar Psikologi Umum Jakarta. In *CV. Andi Offset*.
- Sihombing, D. (2012). Tipografi dalam Desain Grafis. *Design Graphics*.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Andi.
- Syifaun, N. (2003). *Komputer Grafik. Yogyakarta: Graha Ilmu, 1(1)*.
- World, H. O. (2021). *Mental Health Strengthening our Responses*. <https://www.who.int/indonesia>
- Wulandari, C. D., & Nugraha, S. B. (2019). PERANCANGAN IKLAN PADA WISATA WATER BYUR GUNUNGKIDUL Abstraksi
Keywords : Pendahuluan Tinjauan Pustaka Landasan Teori. *Jurnal Infos*, 1(4).