



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENCEGAHAN DEPRESI
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL UNTUK USIA 20-30 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Belia Yunita Sari

19420100053

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

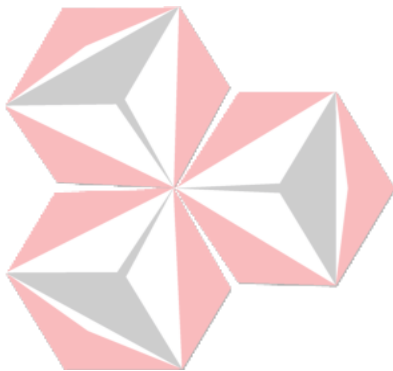
UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENCEGAHAN DEPRESI
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL UNTUK USIA 20-30 TAHUN**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



Oleh:

UNIVERSITAS
Dinamika

Nama : Belia Yunita Sari
NIM : 19420100053
Jurusan : S1 Desain Komunikasi
Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENCEGAHAN DEPRESI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL UNTUK USIA 20-30 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Belia Yunita Sari

NIM: 19420100053

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji

Pada: Rabu, 31 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN: 0720028701

II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101


Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.


NIDN: 0705076802

Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date:
2024.02.20
10:56:45 +07'00'

Siswo Martono
2024.02.20
11:31:12
+07'00'


KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.20
11:45:05 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

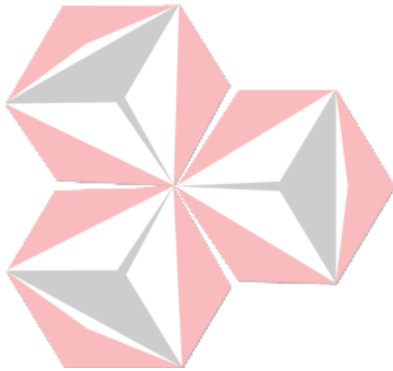

KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.21
08:14:01 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
"Let's do positive things better and faster"
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



Saya persembahkan kepada keluarga terutama kedua orang tua saya dan juga teman-teman yang saya cintai yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya.

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Belia Yunita Sari**
NIM : **19420100053**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENCEGAHAN
DEPRESI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL
UNTUK USIA 20-30 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

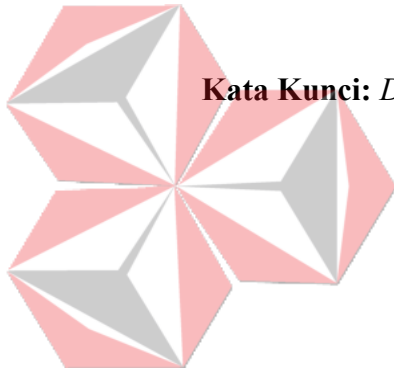
Surabaya, Januari 2024



Belia Yunita Sari
NIM : 19420100053

ABSTRAK

Depresi adalah gangguan suasana hati yang tidak disadari oleh penderita maupun orang-orang di sekitarnya. Depresi dapat disebut sebagai gangguan yang tidak terlihat atau *invisible disease*, Bahkan banyak orang yang menganggap depresi adalah hanya gangguan keimanan seseorang dan tidak dianggap sebagai gangguan psikologis yang perlu pertolongan profesional dalam bidang tersebut. Faktor tersebut mendukung terjadinya 80% orang depresi yang tidak dapat penanganan yang tepat. Dengan adanya masalah tersebut masih banyak orang yang menganggap sepele terhadap depresi sehingga dapat menjadi salah satu penyakit mental paling serius di dunia. Dengan adanya hal tersebut perlu adanya informasi dan edukasi kepada masyarakat, media yang digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat adalah melalui media *motion graphic*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *motion graphic* sebagai media kampanye sosial untuk masyarakat usia 20-30 tahun. Menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan sebuah data untuk penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan memberikan suatu informasi dan edukasi kepada masyarakat bahwa pencegahan depresi itu sangat penting. Diharapkan perancangan *motion graphic* ini dapat membantu dalam memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat.



Kata Kunci: *Depresi, Pencegahan Depresi, Motion Graphic*

UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Pertama mari kita ucapkan puji syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Pencegahan Depresi Sebagai Media Kampanye Sosial untuk Usia 20-30 Tahun” ini dengan tepat waktu dan tanpa adanya kekurangan. Laporan ini disusun sedemikian rupa sebagai syarat untuk penyelesaian mata kuliah “Tugas Akhir” di Universitas Dinamika. Dalam kesempatan kali ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak terkait yang telah memberikan pengalaman dan dukungannya selama Tugas Akhir ini berlangsung maupun dalam penyelesaian karya ilmiah ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan dosen pembimbing I Tugas Akhir serta Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
3. Karsam, MA., Ph.D. dan selaku dosen penguji Tugas Akhir, yang telah memberikan banyak dukungan semangat, pengalaman dan saran-saran sehingga Tugas Akhir ini segera terselesaikan.
4. Seluruh keluarga terutama kedua orang tua saya dan teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan, finansial, saran sekaligus doa demi kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini.

Atas segala macam bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan kepada saya, sekali lagi saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga apa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya, Januari 2024

Peneliti

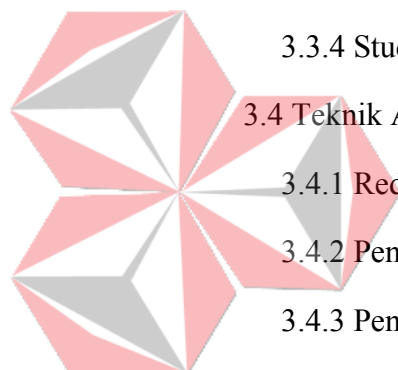
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Quarter Life Crisis.....	5
2.3 Depresi.....	6
2.3.1 Definisi Depresi.....	7
2.3.2 Gejala Depresi.....	7
2.3.3 Penyebab Depresi.....	8
2.3.4 Pencegahan Depresi.....	9
2.4 <i>Motion Graphic</i>	10
2.4.1 Teknik Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	11
2.5 Kampanye Sosial.....	11
2.6 Animasi.....	11
2.7 <i>Storyline</i>	12
2.8 <i>Storyboard</i>	12
2.9 <i>Layout</i>	13
2.10 Warna.....	13
2.10.1 Warna primer.....	14



UNIVERSITAS
Dinamika

2.10.2 Warna sekunder	14
2.10.3 Warna tersier.....	15
2.10.4 Warna Netral.....	15
2.11 Tipografi.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Unit Analisis.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3.1 Observasi	17
3.3.2 Wawancara	18
3.3.3 Dokumentasi.....	18
3.3.4 Studi Literatur.....	18
3.4 Teknik Analisis Data	18
3.4.1 Reduksi Data.....	19
3.4.2 Penyajian Data.....	19
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	19
3.5 Analisis SWOT.....	19
3.5.1 <i>Strength</i>	20
3.5.2 <i>Weakness</i>	20
3.5.3 <i>Opportunities</i>	20
3.5.4 <i>Threats</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	21
4.1.1 Hasil Observasi.....	21
4.1.2 Hasil Wawancara	23
4.1.3 Hasil Dokumentasi	25
4.1.4 Hasil Studi Literatur	26



4.2 Hasil Analisis Data.....	27
4.2.1 Reduksi Data.....	27
4.2.2 Penyajian Data.....	28
4.2.3 Penarikan Kesimpulan.....	28
4.3 Konsep.....	29
4.3.1 Analisis Segmentasi, <i>Targeting, Positioning</i>	29
4.3.2 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	29
4.3.3 Analisis SWOT	30
4.3.4 <i>Keyword Communication Message</i>	31
4.4 Konsep Perencanaan Karya.....	31
4.4.1 Tujuan Kreatif.....	31
4.4.2 Strategi Kreatif	32
4.5 Sinopsis	33
4.6 <i>Storyline</i>	33
4.7 <i>Storyboard</i>	34
4.8 Perencanaan Media.....	37
4.8.1 Strategi Media.....	37
4.8.2 Perencanaan Desain.....	37
4.8.3 Implementasi Karya.....	39
BAB V PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seseorang melewati tahap-tahap perkembangan yang kompleks sepanjang hidupnya. Mulai dari masa kanak-kanak, masa remaja, masa dewasa hingga masa tua. Setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik, tanggung jawab dan persyaratan yang harus dikembangkan individu. Masa dewasa awal, yaitu antara usia 20 sampai 30 tahun, ada yang mengatakan merupakan masa yang menyenangkan karena mereka dapat mencoba segala cara untuk mencapai keinginan dalam hidup. Namun ada pula orang lain yang berbeda karena mengalami *quarter-life* krisis, yaitu kecemasan atau kekhawatiran akan kehidupan di masa depan. (Afnan, dkk, 2020).

Quarter life crisis dapat didefinisikan sebagai bentuk individu yang tidak bisa direspon dengan baik atau tidak stabil dengan berbagai persoalan yang dihadapi, dapat mengalami berbagai masalah psikologis, mengalami perubahan yang konstan dalam ketidakpastian sehingga terlalu banyak pilihan-pilihan serta perasaan panik dan tidak berdaya.

Permulaan krisis seperempat kehidupan atau yang biasa disebut *quarter life crisis* adalah ketika lulusan yang mengalami gejala dan emosi seperti frustrasi, panik, cemas, dan kehilangan arah. Hal ini dapat menyebabkan orang mengalami stres, depresi atau gangguan psikologis lainnya. (Black, 2010).

Depresi merupakan gangguan mood yang tidak diketahui oleh pasien maupun orang di sekitarnya. Depresi bisa disebut sebagai penyakit yang tidak kasat mata, berbeda dengan penyakit atau kelainan lain, seperti flu, dimana penderitanya mungkin tidak menyadari bahwa dirinya terkena flu. Faktanya, banyak yang percaya bahwa depresi hanyalah gangguan iman dan tidak dianggap sebagai gangguan psikologis yang memerlukan bantuan profesional. Faktor-faktor ini mendukung fakta bahwa 80% penderita depresi tidak menerima pengobatan yang memadai. (Sulistiyorini and Sabarisman, 2017).

Dengan adanya masalah tersebut masih banyak orang yang menganggap sepele terhadap depresi sehingga dapat menjadi salah satu penyakit mental paling serius di dunia. Efek samping akibat depresi yang tidak mendapat penanganan

dengan benar yaitu seperti berkurangnya kemampuan untuk berkonsentrasi, interaksi sosial yang terbatas, dan gangguan kapasitas adaptif hingga timbulnya kecenderungan bunuh diri, sehingga memerlukan penanganan serius untuk masalah ini (Nevid, dkk, 2005).

World Health Organization (WHO) mendefinisikan depresi sebagai krisis global, dan menurut perkiraan pada tahun 2020 depresi akan menjadi faktor yang paling melumpuhkan kehidupan seseorang setelah penyakit kardiovaskular. Lebih dari 350 orang menderita depresi, dan WHO telah mengindikasikan depresi sebagai salah satu prioritas pengobatan. (Kemenkes, 2014). Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan bahwa lebih dari 15 juta orang berusia di atas 15 tahun menderita kesehatan mental dan gangguan emosional, dan lebih dari 12 juta orang di atas usia 15 tahun menderita depresi. (Rokom 2021). Terdapat 800.000 kasus bunuh diri karena depresi, yang merupakan penyebab kematian kedua pada kelompok usia 15-29 tahun. (WHO 2015).

Dengan adanya masalah tersebut dan dengan kondisi dunia digital yang saat ini sangat berkembang dengan pesat, banyak inovasi teknologi yang berkaitan dengan penyajian informasi salah satunya adalah *motion graphic*. Media *motion graphic* menjadi alternatif yang banyak digunakan pada berbagai media, termasuk internet dan sosial media (Siregar, 2017). Untuk mewujudkannya yaitu perlu adanya pendekatan baru untuk masyarakat pada usia 20-30 tahun yang menjadi target potensial. Pendekatan ini harus menarik dan dapat menginformasikan mengenai pencegahan depresi, dengan hal tersebut dapat disebarkan melalui media sosial sehingga dibuatlah media *motion graphic*. Menurut Umam (2016) media ini hampir seperti animasi akan tetapi bukan dari keluarga animasi, ringkasnya *motion graphic* ini adalah desain atau infografis yang ditampilkan dengan dinamis dan bergerak sehingga lebih menarik perhatian.

Motion graphic bisa dijadikan media relaksasi yang dapat menghibur dan memberikan kenyamanan bagi siapa saja yang menikmatinya (Nurrohmatuddin, 2020). Motion grafis dipilih karena motion grafis merupakan media visual yang paling mudah dicerna dan dipahami serta tersedia bagi masyarakat dalam segala hal yang inovatif seperti teknologi dan komunikasi, salah satu contohnya adalah penggunaan gadget atau ponsel pintar untuk transmisi yang cepat. dan

memanfaatkan kemajuan motion grafis, serta kemudahan akses internet dan penggunaan ponsel pintar, yang sudah menjadi kebutuhan di era globalisasi ini. (Umam, 2016). Media ini tepat untuk menggambarkan mengenai pencegahan depresi pada usia 20-30 tahun, *motion graphic* targetnya bisa untuk semua kalangan karena saat ini teknologi semakin canggih dan semua orang menggunakan *smartphone* dan menggunakan media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang *motion graphic* pencegahan depresi sebagai media kampanye sosial untuk usia 20-30 tahun.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan perancangan harus ada batasan subjek yang telah ditentukan selama perencanaan. Hal ini untuk memastikan pembahasan terfokus pada satu topik saja, sehingga tidak meluas ke hal-hal yang tidak seharusnya dibahas. Berdasarkan latar belakang di atas maka kendala permasalahannya adalah:

1. Fokus pada perancangan *motion graphic* pencegahan depresi sebagai media kampanye sosial.
2. Jenis *motion graphic* ini adalah menggunakan jenis tipografi kinetik.
3. Di dalam *motion graphic* terdapat cerita mengenai gangguan depresi dan penjelasannya.
4. *Motion graphic* ini bisa dilihat di media digital feeds Instagram dan Youtube.
5. Merancang implementasi media pendukung yaitu membuat x-banner, poster, brosur, stiker.

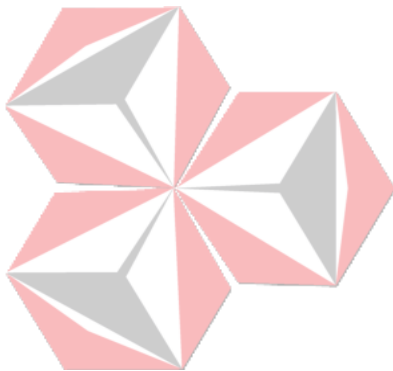
1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Tugas Akhir ini adalah merancang *motion graphic* pencegahan depresi sebagai media kampanye sosial untuk usia 20-30 tahun agar dapat memahami dan *aware* terhadap gangguan depresi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menyadarkan masyarakat mengenai pentingnya pencegahan depresi.
2. Mengatasi *quarter life crisis* pada usia 20-30 tahun.
3. Memberikan informasi dan motivasi pada masyarakat yang mengalami *quarter life crisis*.
4. Memberikan kontribusi karya *motion graphic* mengenai pencegahan depresi dan ikut serta dalam mengembangkan industri kreatif di Indonesia.
5. Dapat menjadi referensi bagi pembaca dan peneliti.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dibuat oleh Kurnia Octaviani Budiarti mahasiswa jurusan S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya tahun 2018 dengan judul “Perancangan Buku Komik dengan Teknik Digital Tentang Mengatasi Stres pada Dewasa Awal Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi”. Dalam penelitian tersebut terdapat ajakan dari peneliti untuk mengatasi stres pada awal dewasa supaya meningkatkan motivasi dengan merancang media buku komik digital.

Ada beberapa kekurangan dalam penelitian tersebut yang menjadikan peneliti supaya dapat lebih mengembangkannya lagi. Kekurangannya yaitu belum terfokus pada usia sehingga dapat menjadikan kesalahpahaman pada kata dewasa awal. Kemudian penjelasan yang masih kurang mengenai kalimat meningkatkan motivasi sehingga tidak terfokus pada solusinya.

Dengan adanya kekurangan tersebut, maka yang menjadi pembeda dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah lebih memfokuskan usia yaitu pada usia 20-30 tahun yang sedang mencari atau baru mulai menemukan jati dirinya. Perbedaan selanjutnya yaitu detail penjelasan mengenai *quarter life crisis* dan media perancangan yang digunakan yaitu *motion graphic*.

Persamaan terhadap penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah tema dari penelitian terdahulu yang merupakan mengenai stress dan terhadap tujuan *audiens* yang sama yaitu pada masa dewasa awal.

2.2 Quarter Life Crisis

Istilah "*Quarter Life Crisis*" ini pertama kali dikemukakan oleh Alexandria Robbins dan Abby Wilner pada tahun 2001 dan ditemukan melalui survei terhadap anak muda Amerika memasuki abad ke-20. Orang-orang muda ini disebut "*twenty something*". Artinya, orang-orang yang baru saja menyelesaikan kehidupan mahasiswa yang nyaman dan menjalani kehidupan nyata dengan persyaratan pernikahan, pekerjaan, atau karir yang berbeda. *Quarter life crisis* didefinisikan sebagai krisis karena pada tahap ini individu tidak siap dan

menimbulkan perasaan cemas, ragu-ragu, ragu dan takut akan masa depan disamping banyaknya tuntutan dan pilihan yang dihadirkan oleh lingkungan sehingga takut akan kegagalan di masa depan. Seseorang tidak hanya harus bertahan hidup, tetapi juga harus mampu bersaing dengan baik. Akibatnya banyak anak muda merasa stres dan kewalahan. Stres ini mengarah pada kondisi yang biasa dikenal sebagai *quarter life crisis*.

Quarter life crisis dapat diartikan sebagai bentuk individu yang tidak mampu memberikan respon dengan baik atau labil terhadap berbagai permasalahan yang dihadapinya, dapat mengalami berbagai permasalahan psikologis, mengalami perubahan ketidakpastian yang terus-menerus sehingga menimbulkan terlalu banyak pilihan serta panik dan tidak berdaya. *Quarter life crisis* kehidupan adalah ketika lulusan yang sering mengalami gejala dan emosi seperti frustrasi, panik, cemas, dan kehilangan arah. Krisis ini bisa dikatakan menyebabkan depresi. (Allison, 2010).

Quarter life crisis sering terjadi pada lulusan sarjana atau mahasiswa akhir yang akan menyelesaikan pendidikannya. Pada fase ini ada beberapa individu yang mengalami stress atau depresi. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari (Allison, 2010) yang menjelaskan tentang pengalaman seseorang yang berusia 18-19 tahun untuk mengidentifikasi orang yang mengalami stres pada mahasiswa. Mahasiswa berada pada tahap perkembangan antara usia 18 hingga 25 tahun, tahap ini dimulai dari masa remaja akhir hingga masa dewasa awal, tahap perkembangan ini biasanya merupakan masa pencarian jati diri.

2.3 Masa Dewasa Awal

Masa dewasa awal dimulai antara usia 18 dan 40 tahun, ketika penurunan kesuburan disertai dengan perubahan fisik dan psikologis. (Hurlock, 2009). Diungkapkan oleh Erikson (dalam Monks, Knoers & Haditono, 2001), bahwa tahap dewasa awal yaitu antara usia 20 sampai 30 tahun.

2.4 Depresi

Banyak orang saat ini mengalami stres, kecemasan, kesedihan, dan kegelisahan kronis. Namun sebagian orang menganggap dan berasumsi bahwa stres dan depresi itu tidak nyata. Mungkin benar jika dikatakan sebagai gangguan jiwa, namun mereka menganggap depresi adalah sesuatu yang sepele dan bisa

hilang dengan sendirinya. Meski depresi merupakan salah satu bentuk penyakit yang bukan sekadar perubahan suasana hati yang bersifat sementara, namun depresi merupakan suatu kondisi yang tidak dapat diubah secara cepat dan instan. (Dirgayunita 2016).

2.4.1 Definisi Depresi

Depresi adalah kondisi emosional yang biasanya terjadi dan ditandai dengan kesedihan yang ekstrem, merasa tidak berharga dan bersalah (menarik diri, insomnia, kehilangan nafsu makan maupun minat dalam aktivitas sehari-hari) (Davison, 2006). Menurut Yosep Iyus (2007), depresi adalah bentuk-bentuk gangguan jiwa di bidang emosi (perasaan, suasana hati) yang ditandai dengan depresi, kesedihan, kelesuan, dan kehilangan gairah untuk hidup, kurangnya semangat, ketidakberdayaan, perasaan bersalah, tidak berharga, putus asa.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa depresi adalah suatu keadaan tidak normal yang dihadapi seseorang akibat ketidakmampuan beradaptasi terhadap suatu keadaan atau peristiwa yang terjadi sedemikian rupa sehingga mempengaruhi kehidupan fisik, psikis, dan sosial orang tersebut. (Hadi, dkk, 2017).

2.4.2 Gejala Depresi

Depresi berat secara signifikan mempengaruhi keluarga dan hubungan pribadi, pekerjaan dan kehidupan sosial, tidur, nutrisi dan kesehatan umum seseorang. Orang dengan episode depresi berat biasanya berada dalam suasana hati yang sangat buruk yang menyebar ke semua bidang kehidupan, dan mereka tidak dapat menemukan kesenangan dalam aktivitas yang dulunya menyenangkan. Orang yang depresi disibukkan dengan pikiran dan perasaan tidak berharga, bersalah, dan menyesal yang membuat mereka merasa tidak berharga, tidak berdaya, putus asa, dan membenci diri sendiri. Dalam kasus yang parah, depresi mempunyai gejala psikotik. Gejala-gejala ini biasanya berupa delusi cemas dan halusinasi. Gejala depresi lainnya termasuk kesulitan berkonsentrasi dan mengingat (terutama pada orang dengan sifat melankolis atau psikotik), menarik diri dari aktivitas sosial, penurunan libido, dan pikiran untuk mati atau bunuh diri. Insomnia sering dikaitkan dengan depresi. Dalam pola khas ini, seseorang

bangun sangat pagi dan tidak dapat tidur kembali. Insomnia mempengaruhi 80% depresi, hipersomnia, atau tidur berlebihan. Itu bisa terjadi.

Beberapa antidepressan juga menyebabkan insomnia karena efek stimulannya. Orang dengan depresi mungkin melaporkan berbagai gejala fisik, seperti kelelahan, sakit kepala, dan masalah pencernaan. Ketidaknyamanan fisik adalah masalah paling umum di negara-negara berkembang. Kriteria umum depresi meliputi penurunan berat badan, perilaku cemas yang terus-menerus, atau kelesuan. Orang lanjut usia yang mengalami depresi memiliki gejala kognitif seperti kelupaan dan kelesuan. Depresi sering terjadi pada orang lanjut usia dengan kelainan fisik umum seperti stroke, penyakit kardiovaskular, penyakit Parkinson, dan penyakit paru obstruktif kronik. (Rosyanti, dkk, 2018).

2.4.3 Penyebab Depresi

Menurut Dirgayunita (2016) Penyebab depresi belum diketahui secara pasti akan tetapi depresi bisa disebabkan oleh kombinasi beberapa faktor. Berikut adalah beberapa faktor penyebab depresi:

1. Faktor Biologi

Beberapa peneliti telah menemukan gangguan mood yang melibatkan sistem limbik dan ganglia basal, dimana hipotalamus terlibat secara patologis. Dalam penelitian biopsikologi, norepinefrin dan serotonin merupakan dua neurotransmitter yang berperan dalam patofisiologi gangguan mood. Pada wanita, hal ini dikaitkan dengan perubahan hormonal dengan peningkatan kesuburan dan menopause, yang dapat meningkatkan risiko depresi. Penyakit fisik jangka panjang menyebabkan stres dan juga dapat menyebabkan depresi.

2. Faktor Psikologis/Kepribadian

Orang yang suka bergantung pada orang lain memiliki harga diri rendah, tidak tegas, dan penuh keraguan. Hoeksema dan Girgus juga mengatakan, orang yang depresi cenderung fokus pada tekanan refleksi secara pasif terhadap apa yang mereka rasakan daripada mengganggu atau terlibat dalam aktivitas yang berubah posisi. Berpikir irasional adalah pemikiran yang salah seperti menyalahkan diri sendiri atas kesenangannya. Oleh karena itu, penderita depresi cenderung berpikir bahwa mereka tidak bisa kendalikan lingkungan dan keadaan sehingga bisa menimbulkan pesimisme dan sikap apatis.

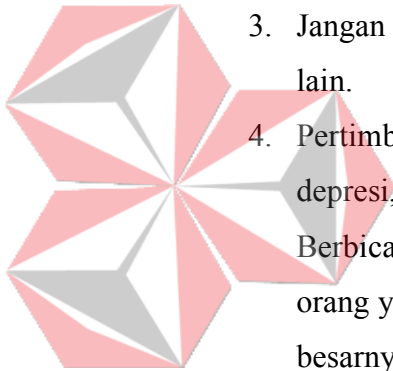
3. Faktor Sosial

Peristiwa tragis seperti kehilangan seseorang dan gagal dalam pekerjaan, melahirkan setelah bencana, masalah keuangan, penyalahgunaan narkoba atau alkohol, trauma masa kecil, isolasi sosial, faktor usia dan jenis kelamin, tuntutan dan peran sosial seperti menjadi sukses, menjadi juara di sekolah. atau pengaruh pekerjaan dan situasi sehari-hari lainnya.

2.4.4 Pencegahan Depresi

Beberapa cara mencegah depresi menurut Dirgayunita (2016) agar tidak terjadi atau terulang kembali adalah:

1. Bersikap realistis terhadap apa yang kita harapkan dan lakukan apa yang bisa kita lakukan.
2. Jangan menyalahkan diri sendiri atau orang lain jika melakukan kesalahan atau kegagalan.
3. Jangan membandingkan diri Anda dengan orang lain atau kehidupan orang lain.
4. Pertimbangkan untuk menunda keputusan besar sampai Anda pulih dari depresi, seperti pernikahan, perceraian, dan pekerjaan atau sekolah. Berbicara dengan teman, ahli (psikolog, konselor atau psikiater), atau orang yang kita cintai atau anggap dapat membantu kita melihat gambaran besarnya.
5. Dukungan keluarga dan sosial mengatakan dan mengungkapkan bahwa Anda memiliki masalah atau depresi.
6. Berlatih olah raga dan alam terbuka secara teratur.
7. Jangan terlalu menyesali kejadian yang terjadi, tetap tenang dan jangan mudah marah.
8. Meningkatkan harga diri, bertindak dan berpikir positif.
9. Jangan sendirian, jauhi pergaulan, perbanyak bersosialisasi, bergaullah dengan lingkungan sekitar.
10. Lebih religius dan mendekatkan diri pada Tuhan.



2.5 Kampanye Sosial

Kampanye pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan secara institusional oleh seorang individu atau kelompok dengan tujuan untuk mencapai efek atau dampak tertentu. Rogers dan Storey 1987 mendefinisikan kampanye sebagai serangkaian kegiatan komunikasi terencana yang dirancang untuk mencapai efek tertentu pada kelompok sasaran yang besar dan dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu. (Venus, 2004). Kampanye adalah suatu bentuk tindakan komunikasi yang mencakup seluruh proses dan fenomena praktik kampanye yang terjadi di daerah.

Ramlan dengan jelas mendefinisikan kampanye sosial sebagai proses penyampaian pesan non-komersial yang relevan secara sosial. Tujuan umum dari kampanye sosial itu sendiri adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap fenomena sosial yang terjadi (Ramlan, 2006). Kampanye sosial dimaksudkan sebagai suatu proses dan rangkaian komunikasi yang terencana, sehingga diperlukan strategi yang tepat untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada khalayak sasaran. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kampanye sosial adalah serangkaian proses komunikasi non-komersial yang direncanakan dalam jangka waktu tertentu, berisi pesan-pesan tentang permasalahan sosial masyarakat.

2.6 Motion Graphic

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dalam hal penyampaian informasi. Fakta ini membuktikan bahwa banyak inovasi teknologi yang berkaitan dengan penyajian informasi, salah satunya adalah *motion graphic*. Grafik yang dapat bergerak sekarang menjadi alternatif yang sedang banyak digunakan untuk tayangan video di berbagai media, termasuk televisi, Internet, dan presentasi perusahaan dan pemerintah. Penggunaan *motion graphic* sebagai media penyajian informasi oleh berbagai perusahaan dan instansi pemerintah dikatakan memiliki daya tarik yang khas (Siregar, 2017).

Menurut Nuga Choiril, *motion graphic* adalah salah satu aspek desain grafis yang elemen desainnya seperti bentuk, tampilan, ukuran, orientasi, dan tekstur dipindahkan atau sengaja dipindahkan. Perbedaan antara grafis gerak dan desain grafis terletak pada lingkungan aplikasinya. Pada desain grafis elemennya bersifat

statis (stasioner) dan pada media cetak elemen grafis bergerak bergerak hingga tampil dinamis dan disajikan dalam media audiovisual (Umam, 2016). Motion grafis dapat digunakan sebagai sarana relaksasi, media ini dapat menghibur dan memberikan kenyamanan bagi siapapun yang menikmatinya. (Acep Nurrohmatudin, 2020)

2.6.1 Teknik Pembuatan *Motion Graphic*

Dalam teknik pembuatan *motion graphic* ada beberapa tahapan, berikut tahapan pembuatan *motion graphic*:

1. Pra-Produksi

Fase ini adalah fase persiapan untuk membuat animasi. ada beberapa hal yang harus dilakukan pada fase ini adalah pencarian ide cerita, pembuatan *storyboard* dan *storyline*, dan *material collecting*.

2. Produksi

Produksi merupakan tahapan setelah pra-produksi, bagian ini mencakup teknis proses produksi, seperti karakter, setting, dan proses animasi.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah langkah terakhir dalam membuat animasi, yang melibatkan proses pengeditan, pengomposisian, dan rendering. Setelah produksi selesai, langkah selanjutnya adalah proses rilis multi-platform.

2.7 Animasi

Menurut Fernandez dalam (Husein 2005), “Animasi adalah proses merekam dan memutar ulang suatu urutan gambar bergerak”. Di sisi lain, dalam Binanto (2010) Vaughan mengemukakan bahwa “animasi adalah upaya untuk menghidupkan presentasi statis”. Dalam pengertian lain, animasi adalah persepsi yang terjadi sebagai akibat dari pergerakan frame secara simultan. Bingkai itu sendiri adalah bagian kecil dari animasi yang menangkap gambar objek yang dibuat atau gambar yang dapat diedit. *Frame Persecond* (FPS) menentukan seberapa cepat film atau animasi dapat bergerak.

2.8 *Storyline*

Storyline adalah alur cerita yang jelas dan terarah dalam sebuah karya atau film animasi dalam bentuk teks. Secara garis besar *storyline* terdiri dari unsur-unsur dalam video yang menjelaskan setiap langkah adegan.

Menurut Annisha Ramadhani (2022) Alur cerita adalah plot yang jelas dan terarah dalam sebuah karya atau film animasi. Secara kasar, plot terdiri dari titik-titik dalam video yang menjelaskan setiap langkah adegan. Adegan adalah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan tindakan terus-menerus yang dibatasi oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, tokoh atau tema.

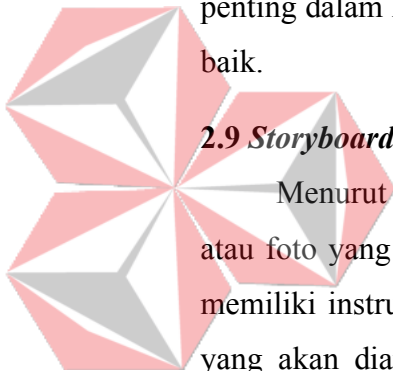
Tujuannya adalah agar aksinya relevan dengan adegan berikutnya. Khususnya konten yang akan diproduksi adalah konten bisnis atau konten personal branding, apalagi jika konten yang dihasilkan adalah konten dengan pesan khusus. Jangan biarkan pesan tersebut kehilangan audiens. Konsep sangat penting dalam hal ini agar pesan yang disampaikan dapat tervisualisasikan dengan baik.

2.9 *Storyboard*

Menurut Annisha Ramadhani (2022) *storyboard* adalah serangkaian gambar atau foto yang menguraikan sebuah cerita, seperti film dan lain-lain. *Storyboard* memiliki instruksi seperti memilih sudut yang tepat untuk adegan, adegan mana yang akan diambil, dan alat serta lokasi untuk membuat adegan. Pengalaman menunjukkan bahwa *storyboard* memainkan peran yang sangat penting dalam memastikan bahwa kegiatan produksi dilakukan sesuai rencana dan tidak banyak waktu yang terbuang.

Menurut Saputra yang dikutip oleh Handani (2017) *Storyboard* merupakan kerangka gambar yang disusun sesuai naskah. *Storyboard* memudahkan berbagi ide cerita dengan orang lain. Hal ini dikarenakan dapat memaksa imajinasi untuk menciptakan ide serupa dengan ide cerita sesuai dengan gambar yang disajikan.

Salah satu tahapan paling penting dalam pembuatan film adalah *storyboard*. Setelah sutradara dan sinematografer mendiskusikan adegan tersebut, mereka bertemu dengan seniman *storyboard* untuk mengubah ide menjadi sebuah gambar. Jadwal pemotretan diatur di sana, dan jika ada masalah dengan pemotretan, atau jika ada masalah dengan pemotretan, dapat segera diperbaiki.



2.10 Layout

Layout adalah penataan yang dilakukan untuk memudahkan semua elemen desain untuk membuat format grafis yang diinginkan. Menurut Smith (1985) menyatakan bahwa proses menciptakan suatu susunan atau layout adalah susunan yang tepat dari unsur-unsur tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Prinsip tata letak dapat dibagi menjadi lima prinsip: proporsi, keseimbangan, kontras, ritme, dan kesatuan.

Secara bahasa, susunan adalah susunan. Dalam bukunya *Layout, Basics and Application* (2009), tokoh desain ternama Surianto Rustan mengartikan layout sebagai penataan elemen-elemen desain pada suatu area tertentu dalam lingkungan tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat.

Tata ruang erat kaitannya dengan penataan unsur-unsur desain lapangan menjadi suatu tatanan artistik yang sesuai, dapat juga disebut bentuk dan tata letak.

2.11 Warna

Warna bersama dengan unsur visual lainnya merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain (Prawira, 1989). Lebih lanjut menurut Sanyoto (2005), warna ditentukan secara fisik dan psikologis, warna fisik adalah jenis cahaya yang dipancarkan dan warna psikologis adalah bagian dari pengalaman visual. Ali Nugraha (2008) mengatakan warna adalah kesan yang dihasilkan mata terhadap cahaya yang dipantulkan oleh benda yang terkena cahaya. Selain itu, Endang Widjajanti Laksono (1998) menunjukkan bahwa warna adalah bagian cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Ada tiga faktor kunci untuk memahami warna: objek, mata, dan elemen cahaya. Secara umum warna diartikan sebagai komponen cahaya yang dipantulkan dari suatu benda dan diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Ali Nugraha (2008) memperkenalkan teori pengelompokan warna Brewster, mengklasifikasikan warna alami menjadi empat kelompok warna: primer, sekunder, tersier, dan netral.

2.11.1 Warna primer



(Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>, 2020)

Warna primer atau warna primer adalah warna yang bukan merupakan hasil pencampuran warna lain. Warna utamanya adalah merah, kuning dan biru. Warna lain terbentuk dari kombinasi warna primer. Secara teknis, merah, kuning dan biru bukanlah warna pigmen primer. Tiga warna primer pigmen adalah magenta, kuning dan cyan. Oleh karena itu, jika mengacu pada merah, kuning, dan biru sebagai warna pigmen utama, merah adalah cara yang tidak tepat untuk mengatakan magenta, dan biru adalah cara yang tidak tepat untuk mengatakan cyan.

2.11.2 Warna sekunder



(Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>, 2020)

Warna sekunder adalah warna primer yang dicampur dengan perbandingan 1:1. Misalnya warna jingga hasil pencampuran merah dan kuning, hijau hasil pencampuran biru dan kuning, dan ungu hasil pencampuran merah dan biru. Pada prinsipnya, teori pigmen juga harus diterapkan pada warna. Namun, warna

pertama yang digunakan telah dicampur jauh sebelum ilmu warna modern ada, dan pigmen yang tersedia pada saat itu terbatas. Secara khusus, cyan dan magenta alami sulit diperoleh, jadi digunakan warna biru dan merah. Oleh karena itu, hingga saat ini sering diajarkan bahwa warna merah, kuning, dan biru merupakan warna primer, sedangkan jingga, hijau, dan ungu merupakan warna sekunder.

2.11.3 Warna tersier



(Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>, 2020)

Warna tersier merupakan campuran warna primer dan warna sekunder. Misalnya kuning-hijau campuran kuning dan hijau, teal campuran biru dan hijau, ungu campuran biru dan ungu, merah-ungu campuran merah dan ungu, merah-oranye campuran merah dan oranye, kuning-oranye adalah campuran kuning dan oranye. Istilah warna tersier awalnya diciptakan untuk warna-warna netral yang diciptakan dengan mencampurkan tiga warna primer dalam ruang warna. Ini menghasilkan warna putih atau abu-abu dalam sistem warna terang standar, sedangkan pigmen atau pewarna menghasilkan warna coklat, abu-abu dan hitam dalam sistem warna subtraktif.

2.11.4 Warna Netral

Warna netral diperoleh dengan mencampurkan tiga warna primer dengan perbandingan 1:1:1. Campuran ini menghasilkan warna putih atau abu-abu pada sistem pencahayaan aditif, sedangkan pigmen atau warna menghasilkan warna coklat pada sistem subtraktif. abu-abu atau hitam. Warna-warna netral seringkali tampak menyeimbangkan warna-warna kontras yang ditemukan di alam. Menurut

teori Munsell, tiga warna primer disebut warna primer dan warna primer: merah (M), kuning (K), dan biru (B). Ketika dua warna primer dicampur, akan terbentuk warna kedua atau warna sekunder. Warna tersier atau tersier tercipta ketika warna primer dicampur dengan warna sekunder. Warna perantara diperoleh dengan mencampurkan warna tersier dengan warna primer dan sekunder.

2.12 Tipografi



(Sumber: <https://sakasolmed.com/2019/05/20/mengenal-istilah-tipografi/>)

Tipografi (Bahasa Inggris: *typography*) adalah kombinasi seni dan teknik desain untuk menyampaikan maksud dan makna tipografi secara visual kepada pembaca. Tipografi tidak hanya mencakup pilihan font, ukuran font, hiasan, dan kesesuaian topik, tetapi juga penempatan font secara vertikal atau horizontal di area desain. Tipografi juga disebut "*visual language*", yang juga berarti "bahasa yang terlihat". Tipografi merupakan salah satu mata pelajaran desain grafis dan sangat erat kaitannya tidak hanya dengan dirinya sendiri tetapi juga dengan bidang keilmuan lainnya seperti komunikasi, teknik, dan psikologi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kualitatif karena membutuhkan data yang banyak sehingga dapat memahami subjek yang diteliti. Menurut Yusanto (2019) penelitian kualitatif terdapat beberapa pendekatan sehingga peneliti dapat menyesuaikan objek yang diterima. Penelitian kualitatif dipilih untuk memilih data dan informasi yang detail dalam merancang *motion graphic* mencegah depresi pada usia 20-30 tahun.

3.2 Unit Analisis

Unit analisisnya adalah individu, objek, atau kelompok tertentu yang dianggap sebagai objek kajian. Unit analisis adalah prosedur pengambilan sampel yang mencakup pengambilan sampel dan unit penelitian. Unit analisis penelitian ini adalah psikiater atau psikolog di Rumah Sakit Jiwa Menur yang berlokasi di Jl. Raya Menur No.120, Kertajaya, Kec. Gubeng, Surabaya, Jawa Timur. Rumah Sakit Jiwa Menur ditetapkan sebagai Rumah Sakit Khusus dengan Klasifikasi Kelas A, termasuk pelayanan poli jiwa di dalamnya

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Christianingsih (2007) mengungkapkan bahwa “Penelitian merupakan alat (*key tool*) yang paling penting untuk mengumpulkan dan menafsirkan data kualitatif. Teknik pengumpulan data merupakan langkah penelitian yang paling penting karena tujuan utama penelitian ini adalah data. Oleh karena itu, teknik yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Model penelitian kualitatif memanfaatkan observasi, atau pengamatan atau observasi, seperti yang dikemukakan oleh Guba dan Lincoln dalam L. J Moleong (2010). Tempat observasi yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah Rumah Sakit Jiwa Menur. Psikiater tersebut akan memberikan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti kondisi pasien, fasilitas yang diberikan kepada pasien, dan suasana dalam menjalani tes.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang yang saling bertukar informasi mengenai suatu topik tertentu melalui tanya jawab guna memperoleh pemahaman dan gambaran yang lebih mendalam mengenai suatu fenomena.

Peneliti bermaksud untuk mendapatkan wawasan tentang makna subjektif yang dipahami seseorang dalam kaitannya dengan subjek penelitian, dan untuk menyelidiki masalah yang tidak mungkin dilakukan dengan pendekatan lain. Teknik wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Lexy J. Moleong 2012). Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara langsung kepada dr. Yeri Kurniawan sebagai psikiater di Rumah Sakit Jiwa Menur. Teknik ini supaya memberikan informasi atau data yang lebih lengkap dan akurat seperti apa saja yang harus dilakukan dalam pencegahan pasien yang mengalami depresi pada usia 20-30 tahun.

3.3.3 Dokumentasi

Menurut Lexy J. Moleong (2007), dokumentasi adalah setiap dokumen atau film non-rekaman yang tidak diproduksi atas permintaan penyidik. Dokumentasi diperoleh berupa foto, gambar, struktur dan catatan-catatan mengenai wawancara. Metode dokumentasi dalam penelitian ini yang digunakan adalah pengumpulan data dari catatan, laporan dan dokumentasi pasien yang mengalami depresi pada usia 20-30 tahun serta dokumentasi dari psikiater atau psikolog klinis.

3.3.4 Studi Literatur

Metode penelitian sastra merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan informasi perpustakaan, membaca dan mencatat, serta pengelolaan bahan penelitian (Zed, 2008). Penelitian sastra diperoleh dengan mencari berbagai sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel, jurnal, arsip atau dokumen yang berkaitan dengan permasalahan.

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data dan informasi dari sumber wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur maka langkah selanjutnya adalah analisis data. Teknik analisa data menurut Anshori dan Ismawati (2009) adalah proses menjumlahkan data sehingga dapat diinterpretasikan menurut klasifikasinya

dalam bentuk pola, topik atau kategori. Analisis data juga dapat didefinisikan sebagai proses pengorganisasian data ke dalam unit deskriptif standar dan standar untuk mengidentifikasi topik dan membuat hipotesis kerja yang diajukan oleh data.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses selektif yang berfokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data dari catatan lapangan (Miles, M.B., & Huberman 1992). Reduksi adalah suatu metode pengumpulan data yang menyaring data, memeriksa, menghilangkan dan mengatur data sehingga dapat diambil kesimpulan tertentu darinya. Data yang akan direduksi adalah data pasien yang menderita depresi pada usia 20-an dan 30-an, serta beberapa observasi, wawancara dan studi literatur. Hasil reduksi ini memberikan gambaran yang lebih jelas sehingga membantu mempermudah proses penelitian.

3.4.2 Penyajian Data

Menurut Akhiryah (2011) penyajian data adalah serangkaian kegiatan yang menerapkan teknik analisis sesuai dengan tujuannya untuk melengkapi hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengumpulan data dan memberikan kesimpulan dari data tersebut.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini diambil kesimpulan berdasarkan seluruh informasi yang diperoleh dari hasil penelitian. Inferensi atau verifikasi adalah upaya untuk menjelaskan atau memahami suatu perasaan/perasaan, pola, pola, penjelasan, jalur sebab akibat, atau proposisi.

3.5 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah identifikasi sistematis berbagai faktor untuk membentuk strategi perusahaan. Sebuah metode perencanaan strategis untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman suatu proyek atau usaha bisnis. Keempat faktor tersebut membentuk akronim SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats). SWOT menggambarkan lingkungan kekuatan dan kelemahan internal serta lingkungan peluang dan ancaman eksternal dalam dunia bisnis. (Rangkuti, 2008).

3.5.1 Strength

Kekuatan adalah sumber daya, kemampuan, atau keunggulan lain yang berhubungan dengan pesaing perusahaan dan kebutuhan pasar yang ingin dilayani oleh perusahaan. Kekuatan adalah persaingan spesifik yang memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan di pasar.

3.5.2 Weakness

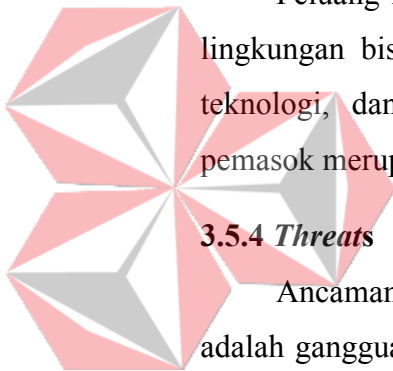
Kelemahan adalah keterbatasan atau tidak adanya sumber daya, keterampilan dan kemampuan yang secara efektif menghambat kinerja perusahaan. Kendala tersebut dapat berupa fasilitas, sumber daya keuangan, kapasitas manajemen dan kemampuan pemasaran yang dapat menjadi sumber kelemahan perusahaan.

3.5.3 Opportunities

Peluang merupakan situasi penting yang mendatangkan keuntungan dalam lingkungan bisnis. Tren utama merupakan sumber peluang, seperti perubahan teknologi, dan peningkatan hubungan antara perusahaan dan pembeli atau pemasok merupakan gambaran peluang perusahaan.

3.5.4 Threats

Ancaman adalah kelemahan penting dalam lingkungan bisnis. Ancaman adalah gangguan besar terhadap posisi perusahaan saat ini atau yang diinginkan. Peraturan pemerintah yang baru atau diubah dapat merugikan kesuksesan kita.

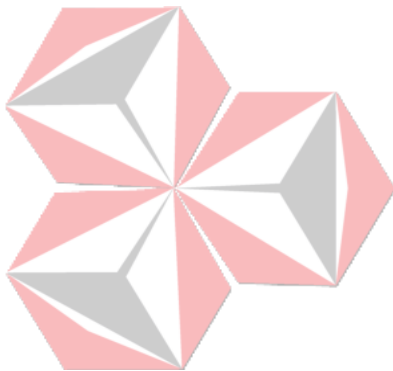


BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data yaitu berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui tahap yang telah dilakukan dengan melakukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis supaya memperoleh hasil yang nyata dan mencapai tahap reduksi data. Berikut adalah hasil analisis data dari teknik pengumpulan data.

5.1.1 Hasil Observasi



Gambar 4.1 Poliklinik Rawat Jalan Rumah Sakit Jiwa Menur

Hasil observasi yang telah dilakukan yaitu berlokasi di Rumah Sakit Jiwa Menur yang merupakan rumah sakit jiwa yang ada di provinsi Jawa Timur tepatnya di kota Surabaya. Rumah Sakit Jiwa Menuri berkomitmen untuk memberikan pelayanan khusus kesehatan jiwa yang unggul dan komprehensif, serta pelayanan kesehatan non jiwa yang menunjang pelayanan kesehatan jiwa, serta pendidikan, pelatihan dan penelitian kesehatan jiwa yang berkualitas dan beretika. . . jasa Rumah Sakit Jiwa Menur memberikan pelayanan yang berkaitan dengan pengobatan rawat inap jiwa baik laki-laki maupun perempuan,

pertolongan pertama, fasilitas obat, rehabilitasi narkoba, rehabilitasi medis dan psikososial mental, lembaga pendidikan dan pelatihan dan asrama, serta rawat jalan. Pada awal tahun 2012, berdasarkan Peraturan No. 060/Menkes/SK/II/2012 tanggal 17 Februari 2012 oleh Menteri Kesehatan Republik Indonesia tentang Klasifikasi Rumah Sakit Jiwa Daerah Menuuri Surabaya, maka Rumah Sakit Jiwa Menuuri dibawah Pemerintah Provinsi Jawa Timur ditetapkan menjadi Kategori A Rumah Sakit Khusus, yang mencakup berbagai layanan...

Rumah sakit Jiwa Menur dapat dikatakan rumah sakit jiwa dengan rujukan pasien yang tertinggi yang biasa menerima pasien rujukan dari beberapa rumah sakit daerah atau puskesmas, sehingga dari data pasien depresi yang rawat inap di Rumah Sakit Jiwa Menur rata-rata adalah pasien depresi dengan gejala yang berat, baik itu tanpa gejala psikotik ataupun dengan gejala psikotik. Oleh sebab itu pasien yang rawat inap dengan gejala yang ringan atau sedang jumlahnya sangat sedikit, hanya ada beberapa pasien yang dirawat inap dalam setahun. Sedangkan untuk data pasien rawat jalan dari 10 penyakit terbesar di Rumah Sakit Jiwa Menur, depresi termasuk 9 atau 10 terbesar dari kategori gangguan jiwa. Dibandingkan dengan gangguan penyakit skizofrenia yang bisa mencapai ratusan atau ribuan pasien, sedangkan yang mengalami gangguan depresi hanya beberapa puluhan pasien.

Pasien yang mempunyai gejala gangguan depresi dapat melakukan screening di Rumah Sakit Jiwa Menur yang terdapat 20 *items* untuk memeriksa pasien tersebut. Contoh pertanyaan tersebut adalah apakah akhir-akhir ini sering terjadi muntah, pusing, gangguan pencernaan, gangguan sulit tidur dan lain sebagainya. Jika pasien tersebut hanya menjawab 8 dari 20 pertanyaan maka pasien tersebut tidak mengalami depresi, karena gejala-gejala yang disebutkan masih kurang. Untuk pasien yang rawat inap biasanya mendapat pengobatan dan akan menjadi hasil akhir dengan sembuh secara sosial. Sembuh secara sosial adalah ketika pasien rawat inap 14-18 hari di rumah sakit, pasien tersebut saat pulang di rumah bisa mengerjakan aktivitasnya, akan tetapi masih terdapat kekurangan yaitu bicara sendiri yang mungkin diakibatkan oleh halusinasi.

5.1.2 Hasil Wawancara



Gambar 4.2 Wawancara bersama dr. Yeri Kurniawan

Menurut salah satu dokter psikiater di Rumah Sakit Jiwa Menur yaitu dr. Yeri Kurniawan menjelaskan bahwa depresi adalah gangguan suasana perasaan yang biasanya disertai dengan gejala efek emosi seperti murung, hilang minat, energi yang turun, tidak mau bersosialisasi, dan yang paling berat adalah kecenderungan untuk bunuh diri. Penyebab depresi terhadap usia 20-30 tahun yang saat ini menjadi generasi-z yang mempunyai *coping mechanism* yaitu suatu proses adaptasi jika terjadi suatu masalah yang cenderung berpikir terlalu tinggi dan tidak melihat suatu kondisi atau lingkungannya, dengan adanya hal tersebut banyak disebabkan terlalu sering bermain media sosial tanpa melihat keadaan sekitarnya, sehingga ketika menghadapi suatu proses permasalahan saat beradaptasi itu kurang baik, nama yang biasa disebut adalah *coping mechanism*, salah satu penyebab depresi adalah *coping mechanism* tersebut. Menurut teori, depresi ditandai dengan adanya gejala dalam jangka waktu 2 minggu, ketika kurang dari 2 minggu bisa disebut dengan resistensi akut.

Depresi mempunyai banyak macam dan jenis, jenis depresi yang menjadi garis besar adalah gangguan jiwa. Gangguan jiwa dibagi menjadi dua macam yaitu gangguan jiwa psikotik dan gangguan jiwa non-psikotik. Gangguan jiwa psikotik salah satu di antaranya adalah skizofrenia, sedangkan gangguan non-psikotik adalah gangguan suasana perasaan atau *mood* yang dapat dipicu oleh gangguan cemas, reaksi stres akut, PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*), dan juga depresi.

Depresi dapat dikatakan sebagai gangguan jiwa non-psikotik yang merupakan salah satu gangguan suasana perasaan, namun depresi juga bisa menjadi gangguan jiwa psikotik jika ditambahkan dengan adanya suatu gejala tambahan yaitu adanya suatu halusinasi atau waham. Halusinasi adalah gangguan pencerapan pancaindra yang membuat seseorang dapat melihat, mendengar, mencium aroma, dan melihat sesuatu yang tidak nyata. Contohnya seseorang dapat melihat suatu bayangan, mendengar suatu bisikan, merasa dipegang oleh makhluk halus, bahkan merasa badannya disantet. Semua contoh tersebut mengarah pada depresi dengan gejala psikotik.

Contoh yang lain dari depresi yang tidak hanya menyerang anak usia muda yaitu depresi pasca persalinan atau biasa disebut *baby blues syndrome*. Jenis depresi yang lain yaitu tipe depresi skizoafektif yaitu gangguan skizofrenia dan gangguan afektif (gangguan mood perasaan) yang terjadi secara bersamaan. Jenis depresi tersebut juga disebabkan dengan adanya *coping mechanism* yang kurang baik, sehingga tidak dapat menghadapi suatu proses permasalahan dengan baik. Suatu permasalahan tersebut mempunyai banyak faktor yang biasanya sering terjadi adalah faktor sosial, ekonomi, pekerjaan, keluarga, pasangan, atau saat menghadapi persalinan.

Jenis gangguan depresi dibagi menjadi 3 yaitu gangguan depresi ringan, sedang, dan berat dengan gangguan gejala psikotik maupun tanpa gejala psikotik. Gangguan depresi ringan dan sedang dapat diatasi dengan cara *supportive physiotherapy* yang biasa disebut konseling atau *sharing* dengan psikolog. Gangguan jiwa yang meninggal dunia rata-rata pada penderita dengan gejala depresi, sehingga biasa disebutkan dalam psikologi adalah '*call for help*' dengan arti meminta bantuan kepada orang lain untuk membantu terhadap orang yang kurang baik dalam beradaptasi pada suatu proses permasalahan. Tagline tersebut berguna untuk membantu teman, *sharing*, bercerita, dan meminta solusi permasalahan. Jika semua itu tidak dapat membantu maka harus segera konseling kepada psikolog atau psikiater. Dengan adanya konseling kepada psikolog atau psikiater, setelah itu akan disertakan dengan *pharmacology* atau obat-obatan supaya tidak dapat terjadi hal yang membahayakan yaitu tidak mau makan atau percobaan bunuh diri.

Gangguan depresi yang berat adalah suatu keadaan yang darurat sehingga jika tidak segera diobati maka yang akan terjadi lebih buruk. Pada saat itu pasien yang mengalami gangguan depresi berat biasanya menggunakan ECT (*Electroconvulsive Therapy*) yaitu alat kejang yang biasa digunakan terhadap pasien yang ingin melakukan percobaan bunuh diri.

4.1.3 Hasil Dokumentasi



Gambar 4.3 Ruang rawat inap di Gedung Integerasi RSJ Menur Surabaya
(Sumber: Sapanusa.id, 2023)

Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya memiliki pelayanan kesehatan jiwa dan non-jiwa, yang mana kesehatan jiwa dan non-jiwa memiliki hubungan yang erat. Ruangan rawat inap ini menjadi penyatuan layanan yang mana dalam satu gedung ini merupakan hal baru yang dilakukan RSJ di tanah air.



Gambar 4.4 Peraturan RSJ Menur Surabaya

Setiap Rumah Sakit Jiwa pasti memiliki peraturan, yang mana peraturan tersebut dibuat untuk menjaga dan melindungi dari hal-hal yang tidak ingin terjadi. Hal tersebut menjadi acuan pada semua orang yang sudah berada di wilayah Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya supaya untuk mentaati peraturannya.

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur yang digunakan untuk mendukung perancangan dari buku atau jurnal yang membahas mengenai pencegahan depresi dan manfaat dalam menggunakan media *motion graphic* sebagai pembelajaran.

1. Sumber tertulis pada jurnal kesehatan dari Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) dengan judul “*Hari Kesehatan Sedunia 2017, Fokus Cegah Depresi*” dalam rangka memperingati Hari Kesehatan Sedunia pada tanggal 7 April yang setiap tahunnya diperingati oleh seluruh masyarakat di dunia. Pada tahun 2017 Hari Kesehatan Dunia memiliki tema ‘*Depression: Let’s Talk!*’ dengan tema nasional ‘Depresi: Yuk, Curhat!’

Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa depresi merupakan sebuah keadaan yang memiliki gejala berupa perasaan sedih yang berkepanjangan dan hilangnya minat dalam melakukan aktivitas yang biasa disukai. Karena saraf pada otak bersifat elastis dan tidak akan berubah, untuk mencegah depresi agar dampak tidak parah dapat dilakukan dengan berpikir positif karena kondisi di luar tubuh manusia tidak dapat dikontrol, akan tetapi di dalam otak manusia dapat mengontrol semuanya.

2. Mengenai jurnal yang berjudul *Menemukanali Berbagai Alternatif Intervensi dalam menghadapi Quarter Life Crisis* yang ditulis oleh Muhammad Syifa’ussurur, Nurul Husna, M Mustaqim, dan Lukman Fahmi. Dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa masa dewasa awal merupakan peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa yang menjadi masa transisi yang sulit. Banyak ketegangan yang menimbulkan berbagai kesulitan dimana orang merasa terjebak dan tersesat di masa dewasanya. Kondisi ini disebut dengan krisis paruh baya, yaitu fenomena umum yang terjadi antara usia 20 hingga 30 tahun. Fenomena ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal.

Pada jurnal yang ditulis oleh Annisa Amalia dan Niken Savitri Anggraeni mahasiswa dari Universitas Persada Indonesia dengan judul Pencegahan Depresi di Kalangan Dewasa Muda akibat Pandemi Covid-19 melalui Kampanye Sosial pada Instagram. Pada jurnal tersebut menjelaskan bahwa pada saat pandemi Covid-19 menyebabkan berbagai macam gejala depresi pada masyarakat dari tingkat ringan sampai berat. Jurnal tersebut juga menjelaskan peneliti menggunakan perancangan identitas visual yang dibuat dengan target *audience* yang berusia 17-29 tahun, perancangan tersebut berupaya untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan dan informasi tentang depresi. Selain itu, kampanye sosial ini bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan informasi mengenai pencegahan depresi agar masyarakat lebih peduli terhadap kesehatan mentalnya sendiri dan orang lain.

4.2 Hasil Analisis Data

Bagian ini merupakan hasil data yang telah dianalisis berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data yang telah diambil.

4.2.1 Reduksi Data

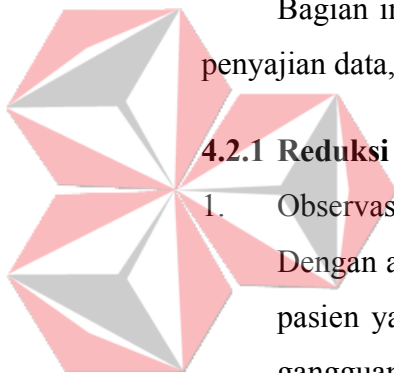
1. Observasi

Dengan adanya hasil observasi di Rumah Sakit Jiwa Menur tersebut banyak pasien yang mengalami skizofrenia sehingga pasien belum bisa mencegah gangguan depresi yang dialami. Hal ini menjadi acuan masyarakat bahwa gangguan depresi adalah penyakit yang serius, bukan hanya penyakit yang dianggap sebagai gangguan keimanan atau lain sebagainya.

2. Wawancara

Hasil wawancara yang dapat direduksi datanya adalah pencegahan depresi dapat dilakukan dengan mengenali gejala-gejala gangguan depresi, sehingga dapat lebih mudah untuk mempelajari dan memahami apa itu depresi. Masih banyak kasus orang yang mempunyai gejala depresi akan tetapi tidak mau meminta bantuan orang lain sehingga depresi semakin tambah berat. Dengan adanya hal tersebut, masyarakat supaya selalu *aware* terhadap kesehatan mental dirinya sendiri dan orang lain.

3. Studi Literatur



Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa untuk mencegah gangguan depresi agar tidak lebih berat bisa dengan selalu berpikir positif, karena saraf pada otak bersifat elastis sehingga dapat mengontrolnya. Dewasa awal pada usia 20-30 tahun merupakan masa-masa yang sangat kompleks, sehingga banyak hal-hal yang harus dihadapi, hal tersebut biasa disebut dengan *quarter life crisis*. Dengan adanya perancangan ini, kampanye sosial diperlukan untuk mengedukasi dan memberikan informasi terhadap gangguan depresi dan pencegahannya, sehingga masyarakat yang melalui dewasa awal sudah siap menghadapi masa *quarter life crisis*.

4.2.2 Penyajian Data

Hasil dari data yang dikumpulkan dan yang telah direduksi, maka data yang didapat sebagai berikut:

1. Mengkomunikasikan atau meminta solusi terhadap teman atau keluarga pada suatu masalah yang kurang baik dalam beradaptasi dengan suatu proses masalah tersebut.
2. Menyampaikan informasi dengan baik dan benar mengenai depresi dan pencegahannya.
3. Media yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi yang mudah dipahami dan menarik adalah *motion graphic*.

4.2.3 Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini diambil dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data. Dari proses tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang berusia 20-30 tahun perlu diberikan edukasi dan informasi mengenai gangguan depresi dan pencegahannya. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan media *motion graphic* sehingga dalam penyampaian informasi kepada masyarakat diharapkan dapat menjadi solusi yang baik mengenai gangguan depresi dan pencegahannya.

4.3 Konsep

Sebelum mengumpulkan konsep dan kata kunci, peneliti terlebih dahulu melakukan STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*), USP (*Unique Selling Proposition*) dan SWOT (*Strenght, Weaknesses, Opprtunities, and Threats*) untuk memudahkan menemukan konsep yang tepat dan kata kunci terkait pada langkah pertama.

4.3.1 Analisis Segmentasi, Tageting, dan Positioning (STP)

1. Segmentasi

a. Geografis

- Wilayah : Jawa Timur, Surabaya
- Lokasi : Surabaya

b. Demografis

- Usia : 20-30 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Profesi : Kuliah dan Pekerja
- Kelas Sosial : Semua kalangan

2. Targeting

Target dari perancangan *motion graphic* ini adalah Masyarakat dengan usia 20-30 tahun yang ingin mengetahui dan memahami tentang pencegahan depresi dengan baik dan benar.

3. Positioning

Perancangan *motion graphic* ini sebagai media untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat usia 20-30 tahun mengenai gejala gangguan depresi supaya dapat mencegahnya.

4.3.2 Unique Selling Preposition (USP)

Motion graphic pada tugas akhir ini dibuat sebagai media kampanye sosial mengenai pencegahan depresi pada masyarakat 20-30 tahun. USP dalam *motion graphic* ini memuat isi yang berupa cerita serta menggunakan audio visual yang menarik tentang gangguan depresi dan pencegahannya, sehingga dengan adanya hal tersebut diharapkan masyarakat dapat memahami dalam mencegah depresi.

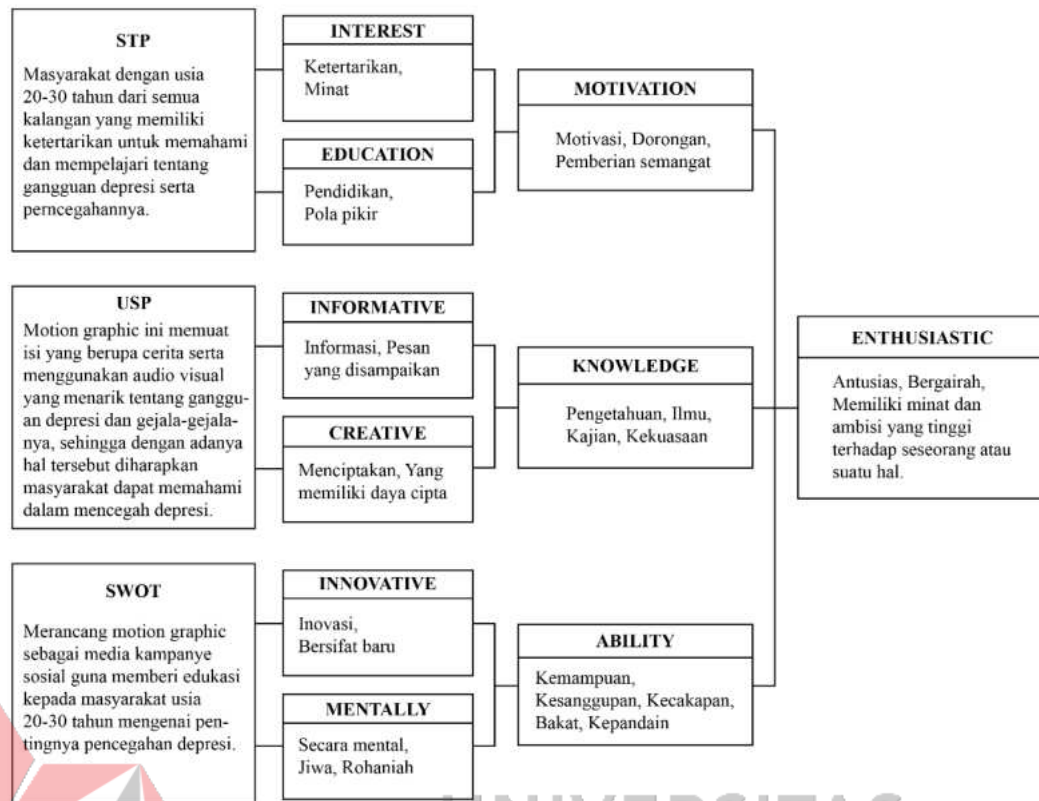
4.3.3 Analisis SWOT

Tabel 4.1 Analisis SWOT

Internal (S - W)	Strength	Weakness	
	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu masyarakat supaya bisa mengelola <i>stress</i> dan emosi. • Membangun pada masyarakat terhadap dukungan sosial yang kuat. • Menjadi media pembelajaran untuk masyarakat tentang pencegahan depresi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran mengenai pencegahan depresi pada masyarakat masih kurang. • Dewasa awal yang berusia 20-30 tahun memiliki rasa keingintahuan yang besar, sehingga kesehatan mental bukan prioritas utama. • Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap media <i>motion graphic</i>. 	
O - T) Eksternal	Opportunity	S - O	W - O
	<ul style="list-style-type: none"> • Keingintahuan masyarakat terhadap informasi pencegahan depresi. • Ketertarikan dalam media belajar dengan penggunaan audio dan visual yang unik. • Perkembangan teknologi media yang mendukung kemudahan penyampaian informasi. 	<p>Membuat <i>motion graphic</i> sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai pencegahan depresi dengan menggunakan audio dan visual yang menarik.</p>	<p>Merancang media informasi dan memberikan edukasi mengenai pencegahan depresi untuk masyarakat usia 20-30 tahun.</p>
	Threat	S - T	W - T
	<ul style="list-style-type: none"> • Masih banyak masyarakat yang tidak menganggap gangguan depresi adalah gangguan mental yang serius. • Penggunaan media <i>motion graphic</i> sebagai media informasi tidak dapat diterima untuk semua kalangan. 	<p>Membuat media <i>motion graphic</i> menjadi gaya yang unik serta menarik pada elemen visual, serta menambahkan infografis mengenai pencegahan depresi sehingga dapat memberikan edukasi terhadap masyarakat.</p>	<p>Pemanfaatan suatu media digital dapat menjadikan penyampaian informasi dalam media <i>motion graphic</i> lebih mudah untuk diakses, sehingga audiens dapat lebih memahami mengenai pencegahan depresi.</p>

Strategi Utama: Merancang *motion graphic* sebagai media kampanye sosial guna memberi edukasi kepada masyarakat usia 20-30 tahun mengenai pentingnya pencegahan depresi.

4.3.4 Keyword Communication Message



Tabel 4.2 Analisis *Keyword Communication Message*

Keyword yang ditemukan untuk digunakan dalam perancangan motion graphic ini adalah *Enthusiastic*. Kata *enthusiastic* memiliki arti antusias, bergairah, memiliki minat dan ambisi yang tinggi terhadap seseorang atau suatu hal. Keyword *enthusiastic* diharapkan dapat mewakili masyarakat yang antusias, memiliki minat dan ambisi yang tinggi terhadap pencegahan depresi.

4.4 Konsep Perancangan Karya

Dalam konsep perancangan karya terdapat beberapa proses yang membutuhkan ide, gagasan, sehingga berbentuk konsep yang nyata. Proses tersebut akan menghasilkan implementasi karya atau karya digital dengan beberapa tahap sebelum menjadi karya *motion graphic*, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini yaitu membuat media informasi yang memberikan edukasi mengenai pencegahan depresi untuk masyarakat usia 20-30 tahun. Dengan adanya tujuan tersebut sehingga masyarakat bisa mengetahui dan menyadari bahwa pencegahan depresi sangat penting.

4.4.2 Strategi Kreatif

1. Ide

Berawal dari permasalahan yang dialami oleh seseorang yang dialami oleh mahasiswa semester akhir, yang mana ia sedang mengalami depresi dalam mengerjakan skripsi dan pekerjaan sampingannya. Dengan adanya hal tersebut semua orang memerlukan pencegahan terhadap depresi yang mana depresi ini sering menyerang pada usia-usia tersebut, sehingga dengan ide ini memerlukan media kampanye sosial dengan perancangan *motion graphic* yang akan menjelaskan mengenai depresi dan pencegahannya.

2. Konsep

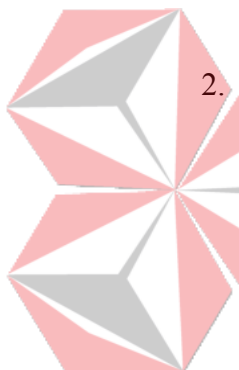
Motion graphic ini akan menggunakan konsep yang menarik karena terdapat pesan dan cerita di dalamnya. Dengan pengemasan cerita, namun tetap mendidik, karena pada dasarnya orang suka mendengarkan cerita. Pesan kepada masyarakat adalah pencegahan lebih penting daripada mengobatinya, sehingga diadakannya gerakan #CallForHelp supaya orang-orang dapat membagikan segala emosi dan amarahnya. Gerakan dengan menggunakan #CallForHelp bertujuan untuk memudahkan ajakan kepada masyarakat supaya lebih mementingkan pencegahan terhadap gangguan depresi.

3. Judul

Judul yang digunakan pada penelitian ini adalah “Pentingnya Pencegahan Depresi”. Judul tersebut menjelaskan sebuah ajakan kepada masyarakat mengenai pentingnya pencegahan depresi dengan gerakan #CallForHelp.

4. Tipografi

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah Sans Serif. Jenis font tersebut bernama Cloud, yang mana font tersebut



dipilih karena terlihat tegas dan terlihat jelas ketika dibaca, sehingga cocok untuk menyampaikan suatu informasi.

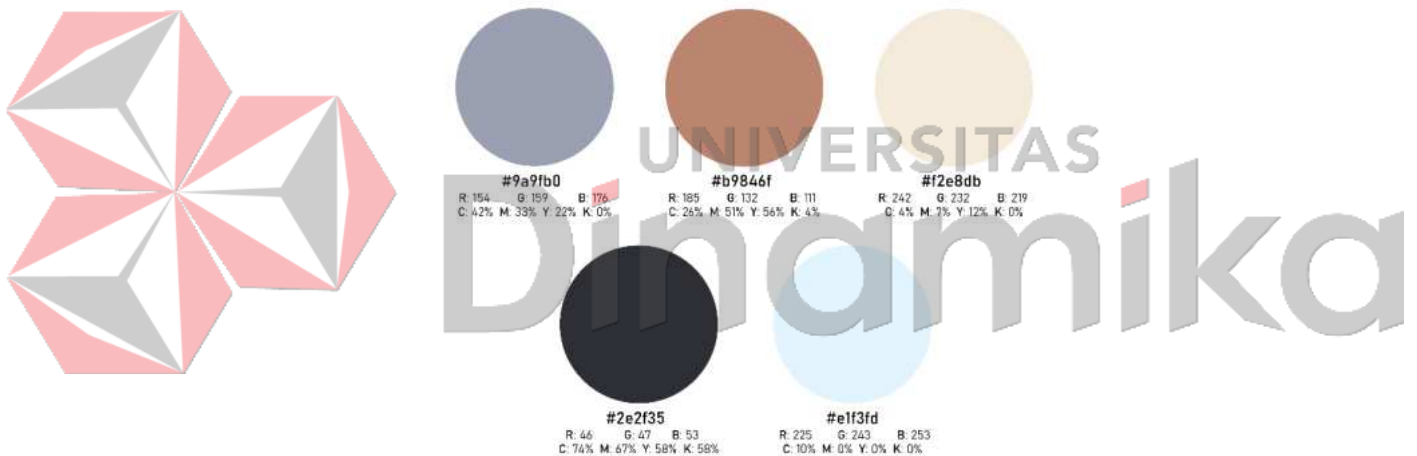
A B C D E F G H I J a b c d e f g h i j
 K L M N O P Q R S k l m n o p q r s
 T U V W X Y Z t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 ! @ # \$ % ^ & * () = ? < >

Gambar 4.3 Jenis *Font Sans Serif, Cloud*

5. Warna

Warna yang dipilih untuk digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah warna-warna yang terlihat simple dan kalem, sehingga warna yang dipilih adalah warna abu-abu, coklat, cream, hitam dan putih.



Gambar 4.3 Palet warna

4.5 Sinopsis

Dalam perancangan *motion graphic* ini berisikan informasi mengenai pencegahan depresi dengan bagian awal yang menceritakan seseorang mahasiswa yang tidak pernah bercerita mengenai kehidupannya yang sangat rumit, yang sampai akhirnya mahasiswa tersebut terdiagnosis oleh psikolog mengalami gangguan depresi. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai depresi dan pencegahannya, setelah itu bagian akhir diisi dengan pesan dan ajakan supaya masyarakat dapat mengetahui dan menyadari tentang pentingnya pencegahan depresi.

4.6 Storyline

Berawal dari permasalahan yang dialami oleh mahasiswa semester akhir, yang mana ia tidak mau berbagi cerita tentang kehidupannya yang sangat rumit karena tidak mampu mengerjakan skripsi dan pekerjaan sampingannya.

Mahasiswa tersebut merasakan emosi dalam dirinya yang tidak stabil seperti hilangnya minat, selalu murung, tidak mau bersosialisasi, dan energi dalam dirinya pun turun.

Dengan adanya hal tersebut, kedua orang tua dari mahasiswa tersebut menyadari bahwa anaknya berubah dalam sifat dan perilakunya. (Tidak mau keluar kamar/tidak mau bertemu dengan orang)

Pada akhirnya kedua orang tuanya pun menanyakan pada anaknya.
orang tua ekspresi khawatir/cemas

Akan tetapi anak tersebut tidak mau berbicara karena dirinya merasa kalau dia merasa bersalah terhadap orang tuanya karena tidak bisa menyelesaikan kuliahnya. *anak ekspresi murung/depresi*


Dengan kejadian tersebut orang tuanya pun akhirnya membawa ke psikolog untuk mengobati anaknya (anak terdiagnosa depresi oleh psikolog).

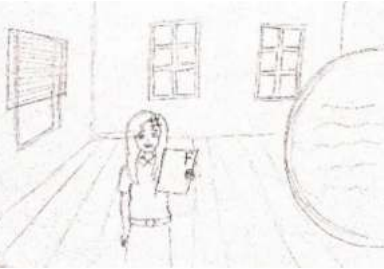

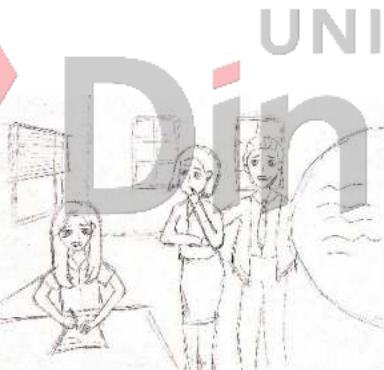
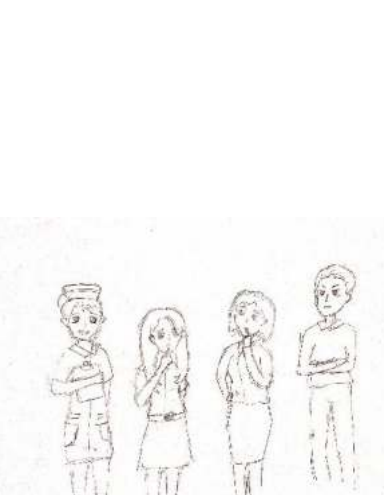
(3 bulan kemudian)

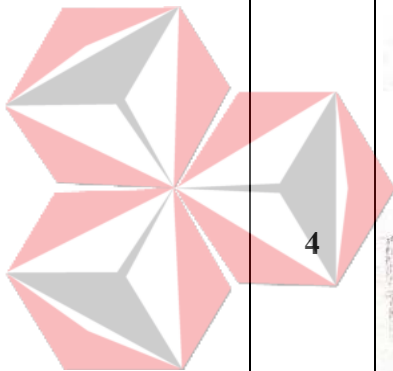
Setelah terapi untuk berobat, akhirnya mahasiswa tersebut sembuh dan bisa kembali beraktivitas seperti semula. (Lulusan/Wisuda) *Anak, ibu, bapak, temannya anak ekspresi senang*



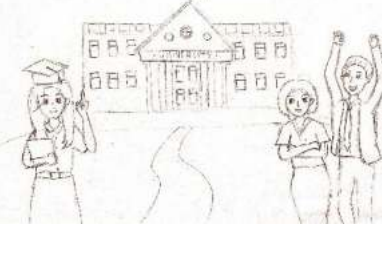
4.7 Storyboard

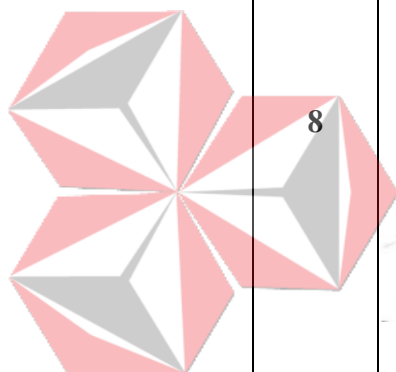
Tabel 4.3 *Storyboard*

Scene	Storyboard	Keterangan	Audio
1		Deskripsi: Menceritakan seorang mahasiswa semester akhir yang stress terhadap skripsi dan pekerjaannya. Latar belakang: Rumah Duration:	Backsound: Music dan voice over narasi

2		00:00 – 00:13	
		<p>Deskripsi: Menjelaskan mahasiswa yang merasakan emosi tidak stabil.</p> <p>Latar belakang: Rumah</p> <p>Duration: 00:14 – 00:27</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
3		<p>Deskripsi: Orang tua dari mahasiswa menyadari ada perubahan dari anaknya (mahasiswa).</p> <p>Latar belakang: Rumah, tempat belajar</p> <p>Duration: 00:28 – 00:38</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
4		<p>Deskripsi: Orang tua merasa khawatir dan menanyakan anaknya, namun anaknya tidak menjawab.</p> <p>Latar belakang: Rumah, tempat belajar</p> <p>Duration: 00:39 – 00:55</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
5		<p>Deskripsi: Orang tua membawa ke psikolog dan anaknya terdiagnosa depresi.</p> <p>Latar belakang: Rumah sakit/Klinik</p> <p>Duration: 00:56 – 01:05</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>



6		<p>Deskripsi: Tulisan 3 bulan kemudian. Duration: 01:06 – 01:09</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
7		<p>Deskripsi: Setelah menjalani terapi, mahasiswa sembuh. Latar belakang: Rumah sakit/Klinik Duration: 01:10 – 01:15</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
8		<p>Deskripsi: Mahasiswa beraktivitas kembali. Latar belakang: Kampus Duration: 01:16 – 01:20</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>
9		<p>Deskripsi: Mahasiswa berhasil dan lulus kuliah. Latar belakang: Kampus Duration: 01:21 – 01:25</p>	<p>Backsound: Music dan voice over narasi</p>



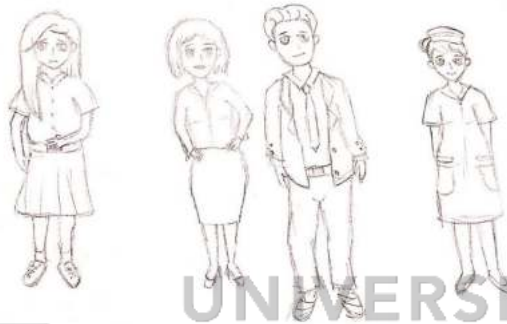
4.8 Perencanaan Media

4.8.1 Strategi Media

Terdapat dua media dalam penelitian ini, yaitu media utama dan media pendukung. Sumber daya utama yang digunakan adalah grafik gerak, yang meliputi informasi mengenai depresi dan pencegahannya, setelah itu *motion graphic* ini akan diunggah di sosial media Youtube dan Instagram. Untuk media pendukung dalam perancangan ini adalah x-banner, poster, brosur, stiker, dan media digital feeds Instagram.

4.8.2 Perancangan Desain

1. Sketsa Karakter



Gambar 4.4 Sketsa Karakter

Sketsa karakter yang digunakan pada desain motion grafis ini menggunakan empat karakter yaitu tokoh utama, seorang mahasiswa, dan karakter pendukung yaitu kedua orang tua dan psikolog.

2. Sketsa Media Pendukung

a. X-banner



Gambar 4.5 Sketsa X-banner

X-Banner dibuat sebagai penunjang promosi karya motion grafis yang dirancang untuk menyebarkan informasi yang disampaikan. Spanduk X ini berisi informasi seperti judul, kalimat ajakan, desain karakter, dan QR (*Quick Response*) code.

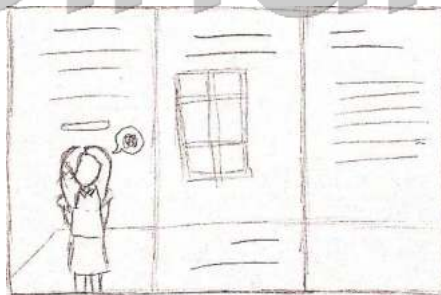
b. Poster



Gambar 4.6 Sketsa Poster

Pembuatan postingan ini merupakan sarana penunjang promosi karya motion grafis yang dibuat untuk menyebarkan informasi yang ingin dikomunikasikan. Postingan ini berisi informasi seperti judul, tagline, desain karakter, kalimat ajakan mengenai pencegahan depresi, dan QR (*Quick Response*) code.

c. Brosur



Gambar 4.7 Sketsa Brosur

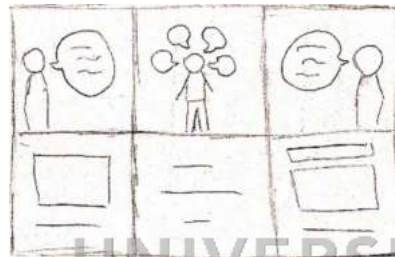
Brosur dibuat sebagai alat pendukung iklan karya motion grafis yang dibuat untuk menyebarkan informasi yang disampaikan. Brosur ini berisi informasi seperti judul, tagline, desain karakter, penjelasan mengenai depresi, gejala-gejala depresi, dan pencegahannya, dengan bagian akhir yaitu berisi kalimat ajakan mengenai pencegahan depresi dengan tagline #CallForHelp dengan menggunakan QR (*Quick Response*) code.

d. Stiker



Gambar 4.8 Sketsa Stiker

Stiker dibuat sebagai media pendukung promosi motion grafis yang dibuat untuk menyebarkan informasi yang disampaikan. Stiker ini menggunakan desain dari gerakan yang dibuat yaitu #CallForHelp dan pencegahan depresi.

e. *Feeds* InstagramGambar 4.9 Sketsa *Feeds* Instagram

Feeds Instagram ini sebagai alat pendukung untuk mempromosikan grafik bergerak yang dirancang untuk menyebarkan pesan kepedulian. Saluran ini berisi ilustrasi karakter dan berbagai elemen adegan video grafis gerak.

4.8.3 Implementasi Karya

1. Desain Karakter



Gambar 4.10 Desain Karakter

2. Media Utama

Media utama dalam penelitian ini adalah video *motion graphic* mengenai pencegahan depresi. Dikemas dengan bentuk cerita dan penjelasan informasi mengenai depresi dan pencegahannya di bagian akhir yang bertujuan untuk menyampaikan informasi agar masyarakat dapat memahami.



Gambar 4.11 Bagian Introduksi Karakter Utama

Bagian awal cerita dengan memunculkan karakter yaitu seorang mahasiswa dan teks narasi sebagai penjelasan untuk mempermudah apa yang terjadi pada karakter dalam *scene* tersebut. Di bagian awal ini latar belakangnya adalah rumah dan karakter tersebut berekspresi kebingungan dan stress, kemudian dilanjut dengan ekspresi emosi yang tidak stabil karena tidak sanggup untuk mengerjakan skripsi dan pekerjaannya.



Gambar 4.12 Bagian Penambahan Karakter Ayah dan Ibu

Selanjutnya adalah *scene* penambahan karakter yaitu kedua orang tua dari mahasiswa tersebut yang menyadari anaknya sedang tidak baik-baik saja, sehingga kedua orang tersebut menanyakan kepada anaknya. Latar belakang pada bagian ini adalah tempat belajar mahasiswa, dengan ekspresi kedua orang tua yang khawatir dan bertanya-tanya.



Gambar 4.13 Bagian Puncak Masalah

Bagian ini adalah bagian puncak masalah atau klimaks yang menceritakan bahwa anak tersebut tidak mau berbicara atau tidak mau menjawab pertanyaan dari kedua orang tuanya, dengan karakter mahasiswa yang berekspresi yang stress dan depresi. *Scene* selanjutnya adalah kedua orang tua akhirnya memiliki solusi dengan segera membawa anaknya ke psikolog dan terdiagnosis gangguan depresi, di bagian ini latar belakang menjadi di dalam klinik atau rumah sakit. Pada bagian ini juga perbedaan antara *scene* yang sebelumnya ada teks narasinya dan tidak ada karena di bagian tersebut menunjukkan semua karakter pada cerita ini.



Gambar 4.14 Bagian Penyelesaian

Kemudian menunjukkan *scene* setelah 3 bulan berlalu, yaitu yang menunjukkan mahasiswa tersebut berhasil dan sembuh dalam pengawasan terhadap gangguan depresi, dan dilanjutkan dengan *scene* mahasiswa yang bisa beraktivitas kembali dengan teman-temannya di kampus. Dalam *scene* ini karakter mahasiswa dan orang disekitarnya berekspresi senang. Untuk latar belakangnya juga menyesuaikan sehingga warna lebih cerah daripada sebelumnya.



Gambar 4.15 Bagian Akhir Cerita

Pada bagian akhir cerita ini menunjukkan bahwa karakter mahasiswa tersebut lulus dalam perkuliahannya, sehingga karakter kedua orang tua yaitu ibu dan ayah muncul dengan ekspresi bahagia.

3. Media Pendukung
 - a. X-banner



Gambar 4.16 X-banner

Media pendukung yang pertama adalah x-banner yang berisikan judul, tagline dan ilustrasi dari media utama. Menggunakan karakter mahasiswa yang berekspresi stress dengan latar belakang atau *background* di dalam rumah. Terdapat QR (*Quick Response*) Code yang berguna untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai pencegahan depresi dengan menggunakan video *motion graphic*.

b. Poster



Gambar 4.17 Poster

Media pendukung berikutnya yaitu poster yang berisikan judul, tagline dan ilustrasi dari media utama. Menggunakan karakter mahasiswa yang berekspresi stress dengan latar belakang atau *background* di dalam rumah. Terdapat QR (*Quick Response*) Code yang berguna untuk mempermudah penyebaran informasi mengenai pencegahan depresi dengan menggunakan video *motion graphic*.

c. Brosur



Gambar 4.18 Brosur

Media pendukung berikutnya adalah brosur yang berisikan judul, tagline, ilustrasi latar belakang dan karakter, dan penambahan penjelasan mengenai depresi, baik itu gejala dan pencegahannya. Untuk brosurinya berjenis brosur C-fold yaitu ada 3 bagian yang menjadi pembatas untuk penjelasan dan informasi. Dalam brosur juga terdapat QR Code agar lebih memudahkan pembaca untuk melihat video *motion graphic*.

d. Stiker



Gambar 4.19 Stiker

Stiker adalah media pendukung yang berupa teks dan ilustrasi yang dapat ditempel. Ilustrasi pada stiker ini merupakan termasuk dari tagline yaitu #CallForHelp yang mempunyai arti meminta panggilan ketika merasa membutuhkan seseorang untuk sharing atau cerita.

e. Feeds Instagram



Gambar 4.20 Feeds Instagram

Media pendukung selanjutnya adalah feeds Instagram. Saluran Instagram ini dirancang untuk mempromosikan grafik bisnis di media sosial yang menggunakan gambar multi karakter yang mengajak untuk mengenali dan memahami apa itu depresi dan cara mencegahnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah mencegah depresi dan mengenali gejala depresi itu sangat penting untuk diketahui. Desain *motion graphic* ini menggunakan gambar 2 dimensi dan menggunakan jenis tipografi kinetik. Kemudian di dalamnya terdapat *voice over* dari AI (*Artificial Intelligence*) yang berguna untuk memudahkan penyampaian dan penerimaan informasi kepada audiens. Informasi dan pelatihan yang ditujukan untuk usia 20-30 tahun berkaitan dengan pencegahan depresi. Media pendukung diciptakan untuk membantu media arus utama dalam menyebarkan informasi siaran. Media sosial digunakan sebagai media pendukung dengan menggunakan x-banner, poster, brosur, stiker dan media digital menggunakan *feeds* Instagram dan Youtube.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan temuan, kesadaran masyarakat semakin berkurang terhadap pentingnya pencegahan depresi. Masyarakat juga harus menyadari bahwa orang yang di sekitar kita bisa terdampak gangguan depresi, tentunya sebagai manusia juga harus melihat keadaan sekitar. Dengan adanya desain motion grafis ini membantu memberikan informasi mengenai pencegahan depresi sebagai sarana yang dapat mengedukasi masyarakat. Diharapkan dengan adanya *update* media baru mengenai informasi pencegahan depresi, namun penelitian ini masih mempunyai banyak kesalahan sehingga sangat menjanjikan bagi pihak lain untuk mengembangkan penelitian ini agar dapat disebarluaskan lebih luas kembali dan dibenarkan jika ada kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, Rahmi Fauzia, and Meydisa Utami Tanau. 2020. "Hubungan Efikasi Diri Dengan Stress Pada Mahasiswa Yang Berada Dalam Fase Quarter Life Crisis Relationship of Self-Efication With Stress in Students Who Are in the Quarter Life Crisis Phase." *Jurnal Kognisia* 3 (1): 23–29.
- Akhiriyah, Dewi Yuni. 2011. "Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD N Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang." *Jurnal Kependidikan Dasar* 1: 3.
- Ali Nugraha. 2008. "Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini."
- Anshori dan Ismawati. 2009. "Metodologi Penelitian Kuantitatif" Surabaya : Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR.
- Binanto, Iwan. 2010. "Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya" Yogyakarta: ANDI.
- Black, Allison S. 2010. "'Halfway Between Somewhere and Nothing:’ An Exploration of the Quarter-Life Crisis and Life Satisfaction Among Graduate Students." *Thesis for Master Education, University of Arkansas. Proquest Dissertations and Theses (PQDT) UMI 1484631*, 1–11.
- Christianingsih. 2007. "Kajian Tentang Kesadaran Hukum Masyarakat (Studi Kasus Dalam Proses Penyelesaian Sertipikat Ganda Hak Milik Atas Tanah Adat Dan Atnah Negara Pada Masyarakat Desa Panjalin Kidul Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka." *Skripsi Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan FISIP UPI*.
- Darma Prawira, Sulasmi. 1989. "Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni Dan Desain" Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dirgayunita, Aries. 2016. "Depresi: Ciri, Penyebab Dan Penangannya." *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 1 (1): 1–14.
<https://doi.org/10.33367/psi.v1i1.235>.
- Endang Widjajanti Laksono. 1998. "Meramalkan Zat Pewarna Dengan Pendekatan Partikel Dalam Kotak I-Dimensi." *Cakrawala Pendidikan* 1: 17.
- Hadi, Wijayanti, Usman, & Rosyanti. 2017. "Gangguan Depresi Mayor: Mini Review." *Health Information: Jurnal Penelitian*.
- Husein. 2010. "Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis" Jakarta: Raja Grafindo.
- Iffatul 'Azizah. 2022. "Quarter Life Crisis di Masa Pandemi Pada Mahasiswa Akhie IAIN Ponorogo Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Angkatan 2018" Bandung: Alfabeta

- Miles, M. B. & Huberman, M. 1992. “*Analisis Data Kualitatif*” Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. 2010. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moleong, Lexy J. 2007. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nevid, J. S., Greene, B., Johnson, P. A., & Taylor, S. 2005. “No Title.” *Essentials of Abnormal Psychology*.
- Rangkuti, Freddy. 2008. “*Analisa SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*” Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- RI, Kemenkes. 2014. “No Title.” *Profil Kesehatan Indonesia*.
- Rokom. 2021. “Sehat Negeriku.” *Kemenkes Beberkan Masalah Permasalahan Kesehatan Jiwa Di Indonesia*. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20211007/1338675/kemenkes-beberkan-masalah-permasalahan-kesehatan-jiwa-di-indonesia/>.
- Rosyanti, Lilin. 2018. "Memahami Gangguan Depresi Mayor (Major Depressive Disorder)" *Pendekatan Psiconeuroimunologi ; Kajian Sitokin, Tryptophan dan HPA-Aksis*.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2005. “*Dasar-Dasar Tata Rupa Dan Desain*” Yogyakarta.
- Saptodewo, Febrianto. 2014. “DESAIN INFOGRAFIS SEBAGAI PENYAJIAN DATA MENARIK Febrianto Saptodewo.” *Jurnal Desain* 01 (03): 193–98. <http://www.erickazof.com/apa-itu->.
- Siregar, Fairuz. 2017. “Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic Untuk Sosialisasi Job Family Pada Bank Indonesia.” *Jurnal Desain* 4 (03): 174. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860>.
- Smith, J.M. 1985. “Chemical Engineering Kinetics.” *Chemical Engineering Kinetics*.
- Sulistyorini, Wandansari, and Muslim Sabarisman. 2017. “Depresi : Suatu Tinjauan Psikologis.” *S. Informa* 3 (2): 153–64. <https://doi.org/10.33007/inf.v3i2.939>.
- Umam, N. C. 2016. “Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang.” *Jurnal Tugas Akhir*.
- Umam, Nuga Choiril. 2016a. “Perancangan Motion Graphic.” *Jurnal Tugas Akhir* 2: 1–15.

———. 2016. “Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang.” *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1840>.

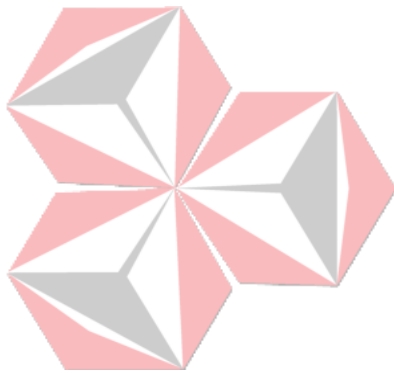
WHO. 2015. “Geneva: World Health Organization; 2015.” *World Health Statistic Report 2015*.

Wicaksana, Arif. 2016. “No Title.” <https://Medium.Com/>, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

Yosep Iyus. 2007. “Edisi 1. Jakarta : Refika Aditama.” *Keperawatan Jiwa*.

Yusanto, Y. 2019. “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif.” *Journal of Scientific Communication*.

Zed, Mestika. 2008. “*Metode Penelitian Kepustakaan*” Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.



UNIVERSITAS
Dinamika