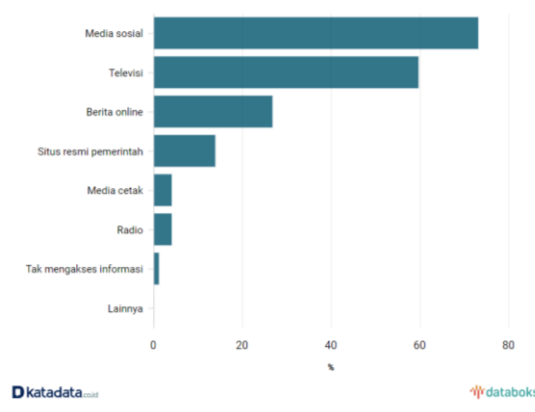


Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latarbelakang

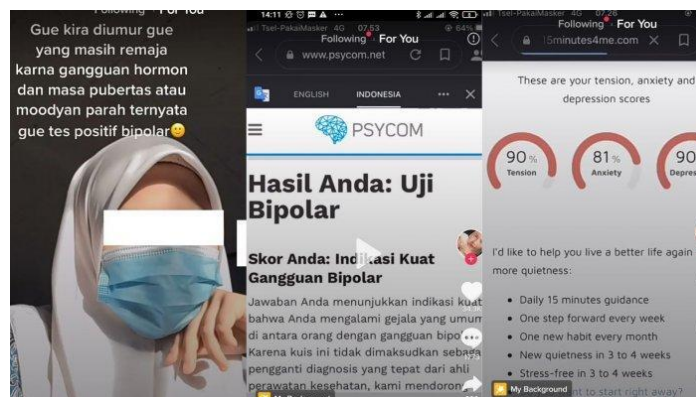
Perkembangan teknologi yang cepat membuat orang semakin mudah untuk memperoleh informasi dan komunikasi. Penyebarannya teknologi yang cepat juga menjadi faktor yang membuat internet menjadi sarana yang digunakan masyarakat untuk memperoleh informasi. Informasi mengenai kesehatan mental yang dulunya sulit didapatkan sekarang mudah diakses melalui social media dan juga website. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Interne Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa dari 143,26 juta atau 54,68% dari total penduduk di Indonesia menggunakan internet (www.apjii.or.id\). Salah satu bidang dalam survei tersebut yang paling tinggi pemanfaatannya di internet adalah kesehatan dengan 51,06% sebagai sarana mencari informasi kesehatan dan 14,05% sebagai tempat konsultasi dengan ahli kesehatan. Tingginya penggunaan internet untuk mengakses informasi kesehatan ini dapat dilihat dari banyaknya website yang menyediakan informasi kesehatan dan social media yang membahas tentang masalah kesehatan, terutama kesehatan mental. Menurut survei dilakukan oleh *Katadata Insight Center* (KIC) pada 2020 menunjukkan 76% responden memilih media sosial sebagai tempat untuk mendapatkan informasi.



Gambar 1.1 Grafik katadata Insight Center

(Sumber : <https://katadata.co.id/dinihariyanti/infografik/62f0d08f72031/self-diagnosis-bukan-bentuk-peduli-kesehatan-mental-diri>)

Dilansir dari Detik.com (2022) saat ini konten remaja di sosial media dipenuhi dengan perilaku *self-diagnosis* terhadap kesehatan mentalnya dan remaja menganggap hal tersebut sebagai suatu yang keren dan estetik untuk diunggah di sosial media. *Tren* ini biasanya muncul di beranda dengan menggunakan latar blakang monokrom dan diiringi lagu sedih. Menurut riset yang dilakukan *Pew Research Centre* 35% orang dewasa di dunia sengaja mencari tahu kondisi medisnya sendiri melalui internet, dan dalam diagnosis *online* yang dilakukan hanya 46 % yang pergi untuk memastikan ke tenaga professional, dan sebanyak 38% diantaranya mengaku bisa menangani masalah sendiri dan 11 lainnya berada di tengah-tengah (Venda, 2022). *Self-diagnosis* memberikan dampak buruk terhadap kesehatan mental, menurut tiga dari empat remaja berusia 18-24 tahun yang melakukan *self-diagnosis*, gangguan kesehatan mental yang diakibatkan oleh *self-diagnosis* dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, dampak yang dirasakan oleh remaja diantaranya seperti kecemasan berlebih, takut terhadap hal yang belum tentu terjadi, tertekan, dan stress (Maskanah, 2022). Menurut data yang diperoleh penulis dari 100 remaja 64% merasa memiliki gangguan kesehatan mental, namun 54% tidak memastikan kembali ke pihak professional.



Gambar 1.2 perilaku *self-diagnosis* di sosial media

(Sumber : <https://www.tribunnews.com/kesehatan/2021/03/18/viral-di-twitter-apa-itu-self-diagnose-dan-bagaimana-bahayanya-simak-penjelasan-psikolog-berikut>)

banyaknya informasi mengenai kesehatan mental dapat menimbulkan perilaku *self-diagnosis*, dimana seseorang menilai gejala-gejala yang terjadi pada dirinya berbekal informasi yang didapatkan dari internet dan bukan dari ahlinya. Menurut White dan Horvitz (2009) *self-diagnosis* adalah upaya memutuskan bahwa diri sedang mengidap suatu penyakit berdasarkan informasi yang diketahui. Berbagai alasan individu akhirnya melakukan *self-diagnose*. *Self diagnosis* seringkali dilakukan karena rasa penasaran dengan gejala yang sedang dialami yang kemudian dibandingkan dengan referensi yang dimiliki. Selain itu, ada pula yang melakukan *self diagnosis* karena merasa khawatir akan diberi diagnosis penyakit yang buruk setelah berkonsultasi dengan dokter (Akbar, 2019).

Fenomena *self-diagnosis* kesehatan mental ini banyak dilakukan oleh remaja generasi Z yang merupakan kelompok yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai 2010. Generasi Z sendiri memiliki karakter yang fasih menggunakan alat elektronik dan mencari informasi di internet. Berdasarkan survei yang dilakukan *Alvara Research Center* pencandu internet atau yang bisa disebut juga dengan *addicted user* paling banyak berasal dari generasi Z, generasi Z yang menggunakan internet 7-10 jam/hari mencapai 20,9 %. Berdasarkan data survei milik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet / APJII mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun. Nurhayati (2016) menyatakan remaja akhir (usia 18-22 tahun) yang memasuki tahap peralihan tidak mau dianggap anak-anak. Tetapi dari segi kepribadian, baik dalam emosi, cara berpikir, dan bertindak masih sering menampakkan ketidakdewasaan.

Gangguan mental yang dialami seseorang bisa sangat beragam diantaranya seperti gangguan cemas (*Ansietas*), depresi, dan *skizoprenia*, ada beberapa faktor yang merupakan penyebab munculnya gangguan mental sehingga dapat disimpulkan bahwa gangguan mental tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, sangat memungkinkan bahwa penyebab timbulnya gangguan mental merupakan kombinasi dari berbagai faktor. Oleh sebab itu diagnosis haruslah dilakukan oleh seorang profesional ahli karena dalam melakukan *assessment* pada penderita haruslah dilakukan secara detail dan menyeluruh (putri, 2015).

Prilaku *self-diagnosis* dapat mengantarkan remaja pada bahaya seperti *under diagnosis* atau mengabaikan penyakit yang sebenarnya berat sehingga berakibat fatal, *over diagnosis* atau menjadi takut dan panik karena merasa sudah terkena penyakit yang berat, *misdiagnosis* atau diagnosis yang salah yang berampak pada penanganan yang salah dan mencari pertolongan yang

tidak tepat, dan salah terapi atau berusaha sendiri mencari terapi yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan (Kembaren, 2022). Maka dari itu melakukan *self-diagnosis* merupakan tindakan yang berbahaya kepada orang yang dicurigai mengalami gangguan mental.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan remaja mengenai bahaya dari *self-diagnosis* masih rancu maka dari itu penting untuk remaja generasi Z mengetahui apa itu *self-diagnosis* apa faktor yang menyebabkan perilaku *self-diagnosis* dan bahaya dari perilaku *self-diagnosis* agar remaja dapat menghindari melakukan *self-diagnosis* dengan menilai gejala-gejala yang terjadi pada dirinya berbekal informasi yang didapatkan dari internet dan sosial media serta dapat segera memeriksakan dirinya kepada tenaga profesional seperti psikolog atau psikiater ketika merasa memiliki gangguan pada dirinya.

Menurut Riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) pada tahun 2020 mengenai pengguna internet di Indonesia mencatat bahwa video online merupakan konten hiburan yang paling sering dikunjungi oleh pengguna internet yang berada di Indonesia, nilai persentasenya mencapai 49,3% dari konten hiburan lainnya. Maka dari itu salah satu upaya penyadaran yang dapat dilakukan adalah melalui Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan teknik *motion graphic*. Menurut data yang telah dikumpulkan penulis dari 30 responden remaja sebanyak 79,3% remaja menyukai penjelasan dalam bentuk video *motion/animasi* dan mereka merasa lebih cepat memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk video *motion/animasi*.

Iklan layanan masyarakat merupakan iklan yang menyajikan pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang dihadapi, yakni kondisi yang berupaya dalam mengancam keselarasan umum. ILM merupakan salah satu upaya untuk mepersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan mengimbau mereka untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan, serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan (Pujiyanto, 2013 : 08). Perancangan iklan layanan masyarakat ini akan menggunakan teknik *motion graphic*. Dimana menurut Roos Crooks dkk, (2014 : 41) dalam bukunya “Kedahsyatan Cara Bercerita Visual Infografis”, bahwa *motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Sedangkan menurut Michael Betancourt, dalam artikel yang dibuat berjudul “*The Origins of Motion Graphics*” *motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi dimana dapat menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan *audio*. Penggunaan *motion graphic* dapat

membantu menyederhanakan sebuah pesan dari konten yang ingin disampaikan. Membantu menyajikan informasi dengan cara lebih menarik dan sederhana.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Dari hasil kuisisioner kepada 100 responden, sebanyak 75% remaja mendapatkan informasi mengenai kesehatan mental atau gangguan kesehatan mental melalui sosial media dan 57,5% remaja percaya dengan informasi yang mereka dapatkan
2. Dari hasil kuisisioner kepada 100 responden, sebanyak 47,5% remaja pernah merasa kondisi mereka sangat sesuai dengan gejala-gejala gangguan mental yang terdapat di internet dan 42.5 % remaja merasa seperti memiliki gangguan mental
3. Dari hasil kuisisioner kepada 100 responden, sebanyak 45% remaja belum pernah melakukan pemeriksaan ke tenaga professional seperti psikolog atau psikiater dan 45% remaja merasa takut mengunjungi tenaga professional seperti psikolog/psikiater
4. Dari hasil kuisisioner kepada 100 responden, sebanyak 35% dari remaja masih ragu dengan bahaya dari perilaku *self-diagnosis* dan 42,5% remaja melakukan *self-diagnosis* karena merasa informasi yang didapatkan berasal dari sumber yang kredible.
5. Dari hasil kuisisioner kepada 100 responden, sebanyak 70,3% dari remaja pernah melihat seseorang melakukan *self-diagnosis* terhadap kesehatan mentalnya dan 35% dari remaja menyatakan melihat perilaku *self-diagnosis* terhadap kesehatan mental di instagram.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Upaya Penyadaran *Self-Diagnosis* kesehatan mental Pada Remaja Usia 18-22 Tahun dengan Teknik *Motion Graphic* yang menarik ?

1.4 Batasan Masalah

1. Iklan ini akan memberikan informasi mengenai apa itu *self-diagnosis*, tindakan-tindakan apa saja yang menjadi pola perilaku *self-diagnosis*.
2. Menjelaskan tentang bahaya dari perilaku *self-diagnosis* terhadap kesehatan mental.
3. Mengedukasi kembali kepada remaja yang berusia 18-22 tahun mengenai dampak buruk dari perilaku *self-diagnosis*.

1.5 Tujuan

Melalui rumusan masalah akan terbentuknya tujuan suatu perancangan, diantaranya :

1. Memberikan informasi mengenai apa yang dimaksud dengan kesehatan mental dan *self-diagnosis* kepada remaja usia 18-22 tahun.
2. Mengedukasi kembali remaja usia 18-22 tahun mengenai bahaya perilaku *self-diagnosis* terhadap kesehatan mental.
3. Menjadikan remaja usia 18-22 tahun lebih bijak dalam mengelola informasi yang didapatkan melalui sosial media ataupun website.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bidang desain komunikasi visual pada khususnya

1.6.2 Manfaat praktis

1. Agar remaja paham mengenai apa yang dimaksud dengan kesehatan mental dan *self-diagnosis*.
2. Agar remaja mengetahui bahaya dari perilaku *self-diagnosis* terhadap kesehatan mental.
3. Agar remaja lebih bijak dalam mengelola informasi yang didapatkan melalui sosial media ataupun website.