

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN INFOGRAFIS BERGERAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BUNUH DIRI



PERANCANGAN

Oleh:

Danu Fitra Nugraha

NIM 1512354024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INFOGRAFIS BERGERAK SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BUNUH DIRI**



PERANCANGAN

Oleh:

Danu Fitra Nugraha

NIM 1512354024

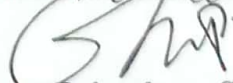
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN INFOGRAFIS BERGERAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BUNUH DIRI diajukan oleh Danu Fitra Nugraha, NIM.1512354024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II/Anggota



FX. Widvatmoko, M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/ NIDN 0010077504

Cognate/Anggota



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko., M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 002/ NIDN 0001046616

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, .S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Danu Fitra Nugraha
NIM : 1512354024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN INFOGRAFIS BERGERAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BUNUH DIRI” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Yogyakarta, Juli 2020

Danu Fitra Nugraha
1512354024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danu Fitra Nugraha

Nomor Mahasiswa : 1512354024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan Infografis Bergerak Sebagai Media Edukasi Pencegahan Bunuh Diri” Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas *royalty* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yoyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, Juli 2020

Danu Fitra Nugraha
1512354024

KATA PENGANTAR

Puja dan Puji Syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Infografis Bergerak Sebagai Media Edukasi Pencegahan Bunuh Diri ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari masih ditemukan kekurangan dalam karya Tugas Akhir ini. Maka penulis mengharapkan untuk kritik dan saran yang membangun demi pengembangan karya Tugas Akhir ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat menjadi bahan referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2020

Danu Fitra Nugraha

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tentu tidak akan terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan pelaksanaan tugas akhir ini. Penulis secara khusus mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang melepas penulis di kelulusan mahasiswa.
3. Dr. Suastiwi, M.Des., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebelumnya yang menerima penulis sebagai mahasiswa di masa penerimaan mahasiswa.
4. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Dr. IT. Sumbo Tinarbuko., M.Sn., Selaku *Cognate* dalam sidang Tugas Akhir perancangan yang telah memberikan saran, masukan, dan nasihat.
8. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Wali, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Terra Bajraghosa, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan, bantuan, ide kreatif, kesabaran, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. FX. Widyatmoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan, bantuan, ide kreatif, kesabaran, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

11. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan Staff, atas semua bantuan ajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
12. Mamah, Ayah, dan Abang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa.
13. Mbak Fatheya, M.Psi., selaku narasumber.
14. Teman-teman Anomali DKV ISI Yogyakarta.
15. Untuk teman-teman, Bachtiar, Mas Qony, Faqih, Kresna, Anas, Semy, Novan, Digas, Bagas R, Dean, Ratu, Nanda, Intan, dan Bhagas, terimakasih untuk bantuan ide, kritik, saran, waktu hingga motivasi.
16. Teman-teman komunitas Sixtales.
17. Seluruh Pihak lain yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

PERANCANGAN INFOGRAFIS BERGERAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN BUNUH DIRI

Danu Fitra Nugraha

1512354024

Tekanan-tekanan dari kampus maupun dari luar kampus, tuntutan hidup mandiri, hingga tuntutan masa depan tidak jarang menjadi pemicu mahasiswa menjadi kurang memperhatikan kesehatan jiwa atau mentalnya. Bahayanya jika pemicu-pemicu tersebut menumpuk, dikhawatirkan mahasiswa tersebut sampai memiliki pemikiran bunuh diri. Bunuh diri sesungguhnya masih dapat dicegah, salah satunya adalah dengan cara memberi informasi yang mengedukasi kepada target yang belum terlalu berisiko. Sehingga bagaimana merancang infografis bergerak sebagai media edukasi pencegahan bunuh diri yang menarik namun informatif kepada mahasiswa sehingga memberi wawasan mengenai informasi-informasi tentang kesehatan jiwa khususnya edukasi pencegahan bunuh diri?

Hasil perancangan infografis bergerak ini berupa video dengan judul *“It’s Time!”* yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *“To Find Out”* yang berisi tentang pengenalan sehat mental hingga perilaku bunuh diri, *“To Listen”* yang membahas tentang tips menghadapi orang lain yang ingin melakukan bunuh diri, dan *“To seek help”* yang membahas tentang pertolongan pertama jika memiliki pemikiran bunuh diri. Tentunya informasi-informasi tersebut diperoleh dari sumber terpercaya, seperti situs edukasi pencegahan bunuh diri Into The Light, Seribu Tujuan, Inti Mata Jiwa, serta wawancara dengan psikolog dari Tiga Generasi. Dalam memvisualkan informasinya, perancangan ini menggunakan cara metafora visual, dengan pilihan gaya visual ilustrasi editorial dan naif.

Kata kunci: Pencegahan bunuh diri, kesehatan mental, edukasi, infografis bergerak

ABSTRACT

DESIGNING MOTION INFOGRAPHIC AS EDUCATION MEDIA OF SUICIDE PREVENTION

Danu Fitra Nugraha

1512354024

Many pressures from campus and outside campus, demands for independent living, and demands for the future often trigger students to pay less attention to their mental health issue. The danger if the students has suicidal thoughts. Suicide can still be prevented, one of the solution is by providing educational information to targets who are not too risky. So, how to design a motion infographic as a media for suicide prevention education that is interesting also informative for students so that it provides insight into information about mental health, especially suicide prevention education?

The design result of this motion infographic is a video entitled "It's Time!" which is divided into three parts, namely "To Find Out" which contains the introduction of mental health to suicidal behavior, "To Listen" which discusses tips for dealing with other people who want to commit suicide, and "To seek help" which discusses help first if you have suicidal thoughts. Of course, this information is obtained from reliable sources, such as the suicide prevention educational website Into The Light, Seribu Tujuan, Inti Mata Jiwa, as well as interviews with psychologists from Tiga Generasi. In visualizing the information, this design uses a visual metaphor, with editorial and naive illustrations as its visual style.

Keywords: Suicide prevention, mental health, education, motion infographic

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	6
E. Batasan Masalah.....	6
F. Manfaat Perancangan	7
G. Definisi Operasional.....	7
H. Metode Penelitian.....	8
I. Skematika Penelitian.....	10
BAB II.....	11
A. Identifikasi Data	11
1. Tinjauan tentang Bunuh Diri.....	11

2.	Tinjauan tentang pencegahan bunuh diri	14
3.	Tinjauan tentang infografis	20
4.	Tinjauan tentang Ilustrasi	24
5.	Tinjauan tentang tipografi	28
6.	Tinjauan tentang layout	30
7.	Tinjauan tentang warna	35
8.	Tinjauan tentang <i>Motion Graphic</i>	40
9.	Tinjauan tentang karya sejenis	42
B.	Analisis Data	45
C.	Kesimpulan	46
BAB III		48
A.	Tujuan Perancangan	48
B.	Konsep Kreatif	48
1.	Tujuan Kreatif	48
2.	Strategi Kreatif	49
C.	Konsep Media	51
1.	Media Utama	51
2.	Media pendukung	77
BAB IV		78
A.	Studi Visual	78
1.	Studi Gaya Visual	78
2.	Data Visual	78
3.	Studi tipografi	87
4.	Sketsa dan makna logo judul karya	89
B.	Storyboard	91
1.	Part “To Find Out”	91
2.	Part “To listen”	103

3. Part “To seek help”	107
C. Karya final (menyusul)	110
1. Media utama.....	110
2. Media pendukung.....	130
BAB V.....	133
A. Kesimpulan	133
B. Saran.....	134
Daftar pustaka	136
A. Buku	136
B. Pertautan.....	137
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR GAMBAR

gambar 2.1 Lukisan Realis	25
gambar 2.2 karya Surealis Robi Dwi Antono	26
gambar 2.3 Gaya Dekoratif.....	26
gambar 2.4 Gaya ilustrasi naif	27
gambar 2.5 Gaya Manga	27
gambar 2.6 video "What is depression"	42
gambar 2.7 Video "Talking Mental Health".	43
gambar 2.8 Video " Video "A brie(f) history of cheese".....	44
Gambar 3. 1 Ilustrasi Editorial.	76
Gambar 3. 2 Color Palllete.....	76
gambar 4. 1 Pakaian mahasiswa.....	79
gambar 4. 2 Sosialisasi masyarakat.....	79
gambar 4. 3 Simpul tali.	79
gambar 4. 4 Awan mendung.	80
gambar 4. 5 Binaragawan.....	80
gambar 4. 6 karya ilustrator Keith Negley.	80
gambar 4. 7 karya ilustrator Keith Negley.	81
gambar 4. 8 Karya Ilustrator Robert rurans. S	81
gambar 4. 9 Peneliti.....	81
gambar 4. 10 Foto dr. Eka Viora, Sp.kj.	82
gambar 4. 11 Foto dr. Teddy Hidayat, Sp.Kj.	82
gambar 4. 12 struktur tubuh manusia.	82
gambar 4. 13 Aset visual kimia.	83
gambar 4. 14 visual orang-orang berdemo.	83
gambar 4. 15 Non-contact Infrared Thermometer.	83
gambar 4. 16 Pria berkemeja.....	84
gambar 4. 17 Teman yang sedang frustrasi.	84
gambar 4. 18 visual pria dengan kaos bergambar.	84

gambar 4. 19 Rumah minimalis.	85
gambar 4. 20 Menenangkan teman.	85
gambar 4. 21 Signage klinik psikolog.	85
gambar 4. 22 Konsultasi psikolog.	86
gambar 4. 23 Kotak First Aid.	86
gambar 4. 24 Pakaian olahraga.	86
gambar 4. 25 User Interface saat menelpon.	87
gambar 4. 26 Meditasi.	87
gambar 4. 27 Font Gotham Bold.	88
gambar 4. 28 Font Nunito Black.	88
gambar 4. 29 Sketsa Logo judul karya.	89
gambar 4. 30 Hasil visualisasi logo judul.	89
gambar 4. 31 Penjelasan elemen logo.	90
gambar 4. 32 Storyboard infografis bergerak.	91
gambar 4. 33 Storyboard infografis bergerak.	91
gambar 4. 34 Storyboard infografis bergerak.	92
gambar 4. 35 Storyboard infografis bergerak.	92
gambar 4. 36 Storyboard infografis bergerak.	93
gambar 4. 37 Storyboard infografis bergerak.	94
gambar 4. 38 Storyboard infografis bergerak.	94
gambar 4. 39 Storyboard infografis bergerak.	95
gambar 4. 40 Storyboard infografis bergerak.	95
gambar 4. 41 Storyboard infografis bergerak.	96
gambar 4. 42 Storyboard infografis bergerak.	96
gambar 4. 43 Storyboard infografis bergerak.	97
gambar 4. 44 Storyboard infografis bergerak.	97
gambar 4. 45 Storyboard infografis bergerak.	98
gambar 4. 46 Storyboard infografis bergerak.	98
gambar 4. 47 Storyboard infografis bergerak.	99
gambar 4. 48 Storyboard infografis bergerak.	99

gambar 4. 49 Storyboard infografis bergerak.	100
gambar 4. 50 Storyboard infografis bergerak.	100
gambar 4. 51 Storyboard infografis bergerak.	101
gambar 4. 52 Storyboard infografis bergerak.	101
gambar 4. 53 Storyboard infografis bergerak.	102
gambar 4. 54 Storyboard infografis bergerak.	102
gambar 4. 55 Storyboard infografis bergerak.	103
gambar 4. 56 Storyboard infografis bergerak.	103
gambar 4. 57 Storyboard infografis bergerak.	104
gambar 4. 58 Storyboard infografis bergerak.	104
gambar 4. 59 Storyboard infografis bergerak.	105
gambar 4. 60 Storyboard infografis bergerak.	105
gambar 4. 61 Storyboard infografis bergerak.	106
gambar 4. 62 Storyboard infografis bergerak.	106
gambar 4. 63 Storyboard infografis bergerak.	107
gambar 4. 64 Storyboard infografis bergerak.	107
gambar 4. 65 Storyboard infografis bergerak.	108
gambar 4. 66 Storyboard infografis bergerak.	108
gambar 4. 67 Storyboard infografis bergerak.	109
gambar 4. 68 Storyboard infografis bergerak.	109
gambar 4. 69 Storyboard infografis bergerak.	110
gambar 4. 70 Screenshot karya.	110
gambar 4. 71 Screenshot karya.	111
gambar 4. 72 Screenshot karya.	111
gambar 4. 73 Screenshot karya.	111
gambar 4. 74 Screenshot karya.	112
gambar 4. 75 Screenshot karya.	112
gambar 4. 76 Screenshot karya.	112
gambar 4. 77 Screenshot karya.	113
gambar 4. 78 Screenshot karya.	113

gambar 4. 79 Screenshot karya	113
gambar 4. 80 Screenshot karya	114
gambar 4. 81 Screenshot karya.	114
gambar 4. 82 Screenshot karya.	114
gambar 4. 83 Screenshot karya	115
gambar 4. 84 Screenshot karya	115
gambar 4. 85 Screenshot karya	115
gambar 4. 86 Screenshot karya.	116
gambar 4. 87 Screenshot karya.	116
gambar 4. 88 Screenshot karya	116
gambar 4. 89 Screenshot karya.	117
gambar 4. 90 Screenshot karya.	117
gambar 4. 91 Screenshot karya.	117
gambar 4. 92 Screenshot karya.	118
gambar 4. 93 Screenshot karya.	118
gambar 4. 94 Screenshot karya.	119
gambar 4. 95 Screenshot karya.	119
gambar 4. 96 Screenshot karya.	119
gambar 4. 97 Screenshot karya.	120
gambar 4. 98 Screenshot karya.	120
gambar 4. 99 Screenshot karya.	120
gambar 4. 100 Screenshot karya.	121
gambar 4. 101 Screenshot karya	121
gambar 4. 102 Screenshot karya	121
gambar 4. 103 Screenshot karya.	122
gambar 4. 104 Screenshot karya.	122
gambar 4. 105 Screenshot karya.	122
gambar 4. 106 Screenshot karya	123
gambar 4. 107 Screenshot karya	123
gambar 4. 108 Screenshot karya	123

gambar 4. 109 Screenshot karya.	124
gambar 4. 110 Screenshot karya.	124
gambar 4. 111 Screenshot karya.	124
gambar 4. 112 Screenshot karya.	125
gambar 4. 113 Screenshot karya.	125
gambar 4. 114 Screenshot karya.	125
gambar 4. 115 Screenshot karya.	126
gambar 4. 116 Screenshot karya.	126
gambar 4. 117 Screenshot karya.	126
gambar 4. 118 Screenshot karya.	127
gambar 4. 119 Screenshot karya.	127
gambar 4. 120 Screenshot karya.	127
gambar 4. 121 Screenshot karya.	128
gambar 4. 122 Screenshot karya.	128
gambar 4. 123 Screenshot karya.	128
gambar 4. 124 Screenshot karya.	129
gambar 4. 125 Screenshot karya.	129
gambar 4. 126 Poster.	130
gambar 4. 127 Sticker.	130
gambar 4. 128 Tote bag.	131
gambar 4. 129 Media sosial Instagram.	131
gambar 4. 130 Media Sosial Youtube.	132

BAB I

A. Latar Belakang

Semakin dewasa seseorang, semakin bertambah pula tantangan hidup serta tanggung jawabnya. Salah satunya adalah ketika seseorang tersebut memasuki fase menjadi mahasiswa. Usia 18 – 25 tahun umumnya seseorang sedang berstatus sebagai mahasiswa. Banyaknya beban-beban dari kampus belum lagi ditambah tekanan-tekanan dari luar terkadang secara tidak sadar dapat mempengaruhi kesehatan mentalnya tersebut. Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia definisi mental yang sehat dan baik adalah kondisi ketika batin berada dalam keadaan tenang dan tentram, sehingga memungkinkan untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar (<http://promkes.kemkes.go.id/> diakses pada 27 Agustus 2019). Namun terkadang masih banyak mahasiswa yang kurang memperhatikan kesehatan mentalnya itu sendiri sehingga jika tekanan-tekanan tersebut semakin menumpuk bahayanya akan mengarah kepada kecenderungan untuk memikirkan bunuh diri hingga percobaan bunuh diri.

Bunuh diri merupakan sebuah tindakan untuk mengakhiri hidup dengan sengaja. Menurut aliran *human behavior*, bunuh diri merupakan bentuk pelarian diri yang paling parah dari dunia nyata, atau lari dari situasi yang tidak bisa ditolerir (Kartono, 2000:143). Penyebab bunuh diri itu sendiri memang sangat beragam, disebabkan oleh banyak faktor yang dapat dikatakan saling berhubungan. WHO (World Health Organization) menyampaikan, hampir 800.000 orang di dunia melakukan tindakan bunuh diri tiap tahunnya. Berdasarkan data pada tahun 2016, WHO menyimpulkan rata-rata usia pelaku tindakan bunuh diri mulai dari umur 15 tahun hingga 29 tahun (<https://www.who.int/> diakses pada tanggal 27 Agustus 2019).

Berdasarkan hasil survei yang diungkapkan oleh psikiater RS Hasan Sadikin Bandung, dr. Teddy Hidayat Sp.KJ. dalam acara *World Mental Health*

Day di Bandung, bahwa 30,5% mahasiswa mengalami depresi, 20% berpikir serius untuk bunuh diri, dan 6% sudah melakukan percobaan bunuh diri. Survei tersebut dilakukan pada mahasiswa semester satu di Bandung. Lalu mereka juga menyebutkan bahwa faktor umum mahasiswa ingin bunuh diri ialah tekanan akademis, ancaman *drop-out*, keuangan, hubungan dengan dosen dan orang tua, serta hubungan asmara (<https://www.vice.com/id> diakses pada 4 November 2019). Kemudian terdapat juga sebuah kasus-kasus bunuh diri yang terjadi di kalangan mahasiswa. Misalnya di Bandung pada tahun 2018 lalu, diduga karena mengalami stress tugas akhir dan juga masalah keuangan. Lalu kasus di Medan 2018, diduga salah satu faktornya adalah karena sering ditolak skripsinya (<https://ekspresionline.com/> diakses pada 14 November 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa sangat rentan untuk memiliki pemikiran bunuh diri.

Mahasiswa terkadang cenderung ditekan untuk bisa membuktikan bahwa mereka sukses secara akademis. Indikator kesuksesan seorang mahasiswa yang beredar di masyarakat kadang dilihat pada ketepatan waktu mereka untuk lulus, mendapat gelar *cumlaude*, dan mendapatkan pekerjaan dengan gaji diatas UMR setelah lulus. Apalagi jika orang tua sudah membiayai pendidikan mereka sehingga muncul perasaan penyesalan jika tidak bisa mencapai hal-hal tersebut. Sementara untuk mencapai hal-hal tersebut tidaklah mudah pastinya banyak rintangan dan tentunya setiap masing-masing mahasiswa memiliki “jalur” yang berbeda-beda sehingga tidak bisa dibandingkan.

Tindakan bunuh diri biasanya didahului dengan pemikiran bunuh diri atau *suicidal thought*. Terdapat sebuah teori yang diungkapkan oleh Kartono (2000:161), bahwa perubahan zaman yang semakin pesat yang didukung oleh proses urbanisasi, industrialisasi, mekanisasi dan teknologi yang semakin canggih akan mengakibatkan ketidakstabilan dan disorganisasi, yaitu mulai hancurnya kontak-kontak intim antara individu dengan anggota-anggota kelompoknya yang dimana akan menimbulkan kecenderungan merasa

kesepian, ketakutan, kebingungan hingga keputusan dan melakukan bunuh diri. Sehingga jika melihat zaman sekarang yang semuanya serba canggih, mudah, dan cepat ini, maka dapat dikatakan pemicu-pemicu untuk kecenderungan memikirkan bunuh dirinya pun semakin banyak khususnya pada mahasiswa.

Bunuh diri sesungguhnya masih dapat dicegah, misalnya bisa dengan mengetahui cara mengidentifikasi tanda-tandanya dan cara mengatasi bila orang lain atau bahkan diri sendiri mulai memikirkan tentang bunuh diri. Kemudian perlu juga untuk terbiasa mencari pertolongan baik ke teman terdekat, keluarga, atau bahkan pada psikolog jika sudah merasakan ketidaknyamanan terkait tekanan-tekanan yang dialami sehingga diusahakan jangan dipendam sendiri. Lalu penting juga untuk belajar lebih *aware* lagi terhadap orang-orang disekitar misalnya teman sendiri salah satunya menjadi pendengar yang baik bila seseorang atau teman sendiri ingin menceritakan masalahnya dan diusahakan menghindari perkataan-perkataan yang cenderung menghakimi. Apalagi di saat-saat menjadi mahasiswa ini, mereka dituntut untuk hidup mandiri dan jauh dari orang tuanya. Kemudian juga tidak semua kampus memiliki jasa konseling psikolog sehingga sesama mahasiswa seharusnya bisa saling menjaga satu sama lain dan saling *aware*.

Menurut data dari LSM IMAJI sebuah lembaga swadaya masyarakat dengan fokus pada upaya preventif dan promotif kesehatan jiwa masyarakat dan pencegahan bunuh diri di daerah Gunung Kidul, Yogyakarta, menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis upaya pencegahan, yaitu pencegahan primer yang dimana merupakan tindakan mencegah sebelum orang mempunyai niat melakukan tindakan bunuh diri dengan memperhatikan faktor-faktor risikonya. Kemudian pencegahan sekunder yang merupakan deteksi dini dan terapi yang tepat pada orang yang telah melakukan percobaan bunuh diri. Lalu yang terakhir pencegahan tersier, yaitu tindakan untuk mencegah berulangnya percobaan bunuh diri (<https://imaji.or.id> diakses pada 27 Agustus 2019).

Saat ini sudah mulai dilakukan berbagai tindakan pencegahan bunuh diri khususnya di Indonesia oleh berbagai instansi. Misalnya melalui sosialisasi mengenai pentingnya kesehatan jiwa. Namun masih terdapat juga kendala-kendala dalam pencegahannya tersebut. Mulai dari stigma yang beredar di masyarakat bahwa orang yang memiliki pemikiran bunuh diri atau gangguan jiwa itu dicap tidak waras, kurang beriman, kurang bersyukur, dan sering dihakimi. Bahkan di daerah Gunung Kidul, Yogyakarta sendiri yang memiliki kasus bunuh diri cukup tinggi, terdapat sebuah mitos “Pulung gantung” yang dimana menurut pengertiannya jika seseorang melihat bola api maka akan terjadi peristiwa bunuh diri. Mitos tersebut menjadi kendala dalam upaya pencegahan bunuh diri karena masyarakat menjadi mewajarkan peristiwa bunuh diri tersebut (<https://imaji.or.id> diakses pada 27 Agustus 2019). Kendala-kendala seperti itu lah yang mempersulit upaya pencegahan bunuh diri tersebut karena masyarakat menjadi enggan mencari pertolongan kepada ahlinya dan cenderung mengabaikan masalah Kesehatan jiwanya.

Mahasiswa merupakan generasi muda yang cenderung haus akan hal-hal yang baru. Namun belum banyak inovasi media yang mengangkat tema edukasi pencegahan bunuh diri dengan pendekatan-pendekatan yang lebih menarik namun tetap informatif khususnya di Indonesia. Media pencegahan yang beredar saat ini cenderung hanya pemaparan informasi-informasi saja. Sehingga sangat disayangkan jika informasi penting ini kurang diminati oleh target audiens yaitu mahasiswa. Maka perlu adanya sebuah perancangan yang mengangkat tema edukasi pencegahan bunuh diri ini dengan pendekatan yang menarik namun informatif dan sesuai dengan generasi muda seperti mahasiswa ini.

Komunikasi visual yang dirasa dapat mengemas informasi-informasi mengenai edukasi pencegahan bunuh diri dan kesehatan jiwa tersebut ini dengan pendekatan yang lebih menarik namun informatif, dan mudah dipahami adalah salah satunya dalam bentuk infografis. Infografis mampu mengkomunikasikan informasi-informasi yang bersifat kompleks menjadi

tersampaikan dengan cepat, menarik, dan mudah dipahami oleh para pembacanya (<http://houseofinfographics.com/> diakses pada 18 Desember 2019). Infografis yang akan dirancang adalah infografis bergerak atau dirancang dengan sentuhan animasi atau *motion* serta dilengkapi dengan audio guna membantu penyampaian informasinya tersebut. Sehingga media berbasis digital ini dirasa cukup efektif karena dapat disebarkan seluas-luasnya secara virtual, misalnya dapat dipublikasikan melalui berbagai media sosial seperti Youtube atau Instagram. Maka perancangan infografis bergerak sebagai media edukasi pencegahan bunuh diri ini diharapkan dapat menyampaikan informasi-informasi tersebut dengan pendekatan yang menarik namun informatif sehingga target audiens yaitu mahasiswa memiliki wawasan mengenai informasi-informasi tentang kesehatan jiwa khususnya edukasi pencegahan bunuh diri.

B. Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa rentan memiliki pemikiran untuk bunuh diri
2. Tidak semua kampus mendapatkan seminar mengenai edukasi pencegahan bunuh diri ataupun tentang kesehatan jiwa.
3. Masih beredarnya stigma di masyarakat mengenai masalah kesehatan jiwa atau mental.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang infografis bergerak sebagai media edukasi pencegahan bunuh diri yang menarik namun informatif kepada mahasiswa sehingga memberi wawasan mengenai informasi-informasi tentang kesehatan jiwa khususnya edukasi pencegahan bunuh diri?

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang infografis bergerak sebagai media edukasi yang dapat memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai informasi-informasi tentang isu kesehatan jiwa khususnya edukasi pencegahan bunuh diri

E. Batasan Masalah

1. Target audiens utama pada perancangan ini adalah sebagai berikut:
 - a. Demografis
Untuk kelompok usia 18-24 tahun.
 - b. Geografis
Anak muda khususnya mahasiswa di berbagai daerah di Indonesia.
 - c. Psikografis
Seseorang yang masih dikatakan sehat mentalnya atau sudah sempat memiliki pemikiran bunuh diri namun belum terlalu beresiko. Kemudian seseorang yang belum paham mengenai pentingnya kesehatan jiwa dan mental, masih memiliki stigma mengenai kesehatan mental dan belum memahami perilaku bunuh diri dari sudut pandang ilmu psikologi.
2. Informasi yang akan disampaikan berupa pemahaman perilaku bunuh diri, penyebab, faktor resiko bunuh diri, identifikasi tanda-tanda seseorang ingin melakukan bunuh diri, pertolongan pertama saat menghadapi pemikiran bunuh diri, hingga tips menolong orang dengan kecenderungan memiliki pemikiran bunuh diri.

F. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat perancangan ini bagi beberapa kalangan. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi target audiens

Memberikan wawasan mengenai isu kesehatan jiwa khususnya edukasi pencegahan bunuh diri. Lalu agar target mengetahui bagaimana cara mengatasi jika diri sendiri atau orang lain memiliki pemikiran bunuh diri atau sudah melakukan percobaan bunuh diri. Kemudian tidak lupa juga untuk meningkatkan kepedulian terhadap sesama di kehidupan masyarakat khususnya di lingkungan mahasiswa.

2. Bagi Institusi

Sebagai referensi baru dalam penggunaan media infografis bergerak berbasis digital sebagai media edukasi pencegahan bunuh diri.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Sebagai referensi mahasiswa khususnya yang bagi mereka yang berminat di bidang infografis dan juga bagi mereka yang berminat untuk memilih isu-isu sosial sebagai topik perancangan tugas akhir mereka tersebut.

G. Definisi Operasional

1. Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information* dan *graphics*. Infografis merupakan sebuah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Infografis memiliki tiga jenis yaitu infografis statis, bergerak, dan interaktif. Pada perancangan ini infografis yang dipilih adalah infografis bergerak.

Infografis bergerak merupakan infografis berbasis digital dan berbentuk animasi atau *motion graphic*.

2. Bunuh diri

Bunuh diri adalah sebuah tindakan sengaja yang menyebabkan kematian diri sendiri. Bunuh diri seringkali dilakukan akibat putus asa, yang penyebabnya seringkali dikaitkan dengan gangguan jiwa misalnya depresi, gangguan bipolar, skizofrenia, ketergantungan alkohol / alkoholisme, atau penyalahgunaan obat. Faktor-faktor penyebab stres antara lain kesulitan keuangan atau masalah dalam hubungan interpersonal seringkali ikut berperan. Upaya untuk mencegah bunuh diri antara lain adalah dengan pembatasan akses terhadap senjata api, merawat penyakit jiwa dan penyalahgunaan obat, serta meningkatkan kondisi ekonomi.

H. Metode Penelitian

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data primer

Data primer yang didapatkan dengan cara melakukan wawancara pada narasumber yang terkait dan juga profesional mengenai edukasi pencegahan bunuh diri.

b. Data sekunder

Data sekunder didapatkan dengan cara mencari dari data di internet dan beberapa sumber literasi yang berkaitan dengan topik yang dipilih.

2. Metode Analisis Data

Analisis permasalahan akan menggunakan metode 5W1H untuk mengupas tuntas suatu permasalahan dengan lebih terperinci.

3. Instrumen atau alat

Peralatan yang digunakan pada perancangan ini adalah berbasis digital, yaitu akan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC dan Adobe After Effect CC.

I. Skematika Penelitian

