



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kampanye NoAnxiety merupakan kampanye yang berguna untuk memperkenalkan tentang Generalized Anxiety Disorder atau disebut GAD, yaitu salah satu penyakit mental yang berhubungan dengan kecemasan. Di Indonesia penderita penyakit ini bertambah sebanyak kurang lebih 1,4 juta per tahun, namun sayangnya masyarakat Indonesia masih tidak menyadari bahayanya penyakit ini, karena masih berpikir bahwa penyakit adalah segala sesuatu yang terjadi pada fisik, bisa dilihat, dan diobati secara langsung. Kampanye NoAnxiety bertujuan untuk meningkatkan perhatian, pemberi informasi, dan juga untuk mengajak masyarakat untuk berpartisipasi untuk mencegah GAD pada remaja karena berdampak terhadap kehidupan remaja.

Dalam pencarian data tentang penyakit mental, penulis melakukan FGD terhadap remaja, wawancara, dan observasi terhadap psikiater yang menangani penderita GAD secara langsung agar mendapatkan data yang valid. Berbeda dengan penyakit yang berhubungan dengan fisik dan mental lainnya yang menunjukkan perubahan perilaku spesifik terhadap sang penderita, penderita GAD susah diidentifikasi karena hidup dengan normal, namun mengalami berbagai permasalahan terhadap cara pikir dan pola hidup. Pada umumnya penderita GAD susah untuk diajak berbicara secara langsung sebagai narasumber, sehingga untuk mendapatkan data harus melalui psikolog maupun psikiater yang menangani kasus tersebut. Berdasar dari data yang di dapat, dari psikiater dan

psikolog, pada umumnya penderita GAD dialami oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa, namun ciri-ciri bisa terlihat saat remaja, GAD pada remaja sendiri terjadi karena nilai. Hal itu diperkuat dengan data yang di dapat Penulis saat melakukan FGD pada remaja SMA maupun SMP.

Pada kampanye NoAnxiety, menggunakan metode AISAS dimana pada tahap penyebaran menggunakan media sosial yang berbasis internet. Hal ini dikarenakan dari hasil wawancara dan FGD yang mengatakan bahwa informasi mudah di dapat melalui internet terutama media sosial. Selain itu video menggunakan ilustrasi lebih mudah dimengerti serta informatif, sehingga digunakan *Motion Graphic* sebagai media utama untuk menyampaikan pesan.

5.2. Saran

Dari perancangan kampanye sosial NoAnxiety, penulis memberikan saran agar dalam membuat kampanye menjadi lebih efektif, dibutuhkan orang-orang yang terkenal di bidang penyakit ini untuk menjadi narasumber dalam menyampaikan pesan dari kampanye, sehingga membuat masyarakat lebih percaya terhadap pesan yang ingin disampaikan dalam kampanye. Selain itu penyebaran informasi juga lebih efektif ketika bisa bekerja sama dengan semua komunitas yang memperhatikan kesehatan jiwa, sehingga pesan yang disampaikan sesuai dan tepat mengenai sasaran secara luas , cepat, dan efektif tanpa halangan apapun.