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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Produksi

Gangguan mental kerap kali menjadi perbincangan di kalangan *millennial*, terutama anak muda yang memasuki krisis identitas maupun krisis mental di usia 20-an. Dalam pengerjaan skripsi berbasis karya ini, penulis akan menyajikan informasi jurnalistik dalam pendekatan lain, yakni *news games*. Permainannya pun sederhana, hanya sebatas pengenalan pemahaman terkait fenomena gangguan mental yang dihadapi pengguna.

Dalam pengembangan sebuah produk jurnalistik, tentu memiliki beberapa proses, dalam karya ini akan dibagi menjadi tiga proses yakni, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi sendiri memakan waktu tiga minggu, sementara Produksi memakan waktu satu sampai dua minggu, tergantung tingkat kesulitan, dan tahap pasca produksi akan dilakukan selama dua minggu.

3.1.1 Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi, penulis akan memikirkan nama *web* yang sesuai dengan karya yang dikaji, lalu juga membuat logo untuk *website*, riset terlebih dahulu mengenai hosting dan domain yang akan digunakan untuk keperluan *website*, mengajak kerjasama *web developer*, konsulitasi dengan beberapa kolega yang *concern* di bidang IT, mengajak kerjasama *illustrator* untuk memberi visual pada *website*, menggali informasi lebih banyak mengenai gangguan mental, membuat *focus group*

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

discussion (FGD) dengan beberapa narasumber yang pernah memiliki gangguan mental, melakukan diskusi dengan lulusan psikolog yang ahli dalam kasus gangguan mental, meriset data mengenai gangguan mental di internet, lalu juga mengolah data dan informasi yang sudah didapat untuk dikonversikan ke digital. Untuk lebih rincinya, penulis uraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Perencanaan Pra Produksi

Periode	Keterangan
Minggu pertama (20 Februari)	Penulis melakukan *focus group discussion (FGD)* yang menghadirkan tiga orang dari latar belakang pendidikan yang sama. Pengadaan FGD ini dilakukan, untuk memahami gangguan mental apa yang pernah dialami peserta dalam hidupnya.
Minggu kedua (25 Februari – 3 Maret)	Penulis melakukan riset tambahan, yakni observasi tidak langsung terkait referensi dalam pembuatan *news game*. Kemudian merancang *layout* yang akan digunakan dalam

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	pembuatan *newsgame*, serta melakukan pertemuan dengan pihak pengembang teknologi untuk membahas produk yang akan dibuat penulis.
Minggu ketiga (4 – 8 Maret)	- Penulis melakukan FGD sesi dua dengan orang yang berbeda dari FGD awal. - Penulis juga melakukan konfirmasi ulang dengan pihak pengembang website.

3.1.1.1 Focus Group Discussion

Untuk menunjang karya penulis, salah satu metode yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah, melakukan focus group discussion (FGD). Dalam jurnal yang ditulis oleh Astridya Paramita dan Lusi Kristiana, FGD merupakan bentuk diskusi yang didesain untuk memunculkan informasi mengenai keinginan, kebutuhan, sudut pandang, kepercayaan dan pengalaman (Paramita & Kristiana, 2013, p. 118).

Adapun tujuan penulis melakukan FGD adalah, untuk memenuhi kebutuhan referensi permainan yang akan penulis buat. Sesuai dengan karakteristik FGD yang dipaparkan Astrid dan Lusi,

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

peserta FGD harus memiliki ciri-ciri yang sama. Ciri-ciri tersebut penulis kelompokkan dalam kategori mahasiswa/i yang memiliki gangguan mental selama hidupnya (Paramita & Kristiana, 2013).

Pada praktiknya, penulis melakukan diskusi bersama enam orang, yang dipecah menjadi dua pertemuan karena masing-masing memiliki waktu yang sulit ditemukan, sehingga penulis harus menyocokan jadwal antar peserta. Peserta tersebut yakni Natasha Kevina, Novena Mirella, Sannia Nurdianna, Anggi Sarah Ramadhani Geraldine, Intan Nuraini dan Hanina Maulidha.

Penulis menggunakan keenam peserta tersebut berdasarkan latar belakang yang sama yakni memiliki gangguan mental, yakni depresi, stress dan juga kecemasan. Tidak serta merta menunjuk peserta, penulis juga sudah melakukan konfirmasi jika peserta tersebut sudah melakukan konsultasi dengan psikolog, dan melakukan tes psikologi untuk mengetahui jenis gangguan mental yang di alami. Namun satu dan lain hal, peserta meminta untuk tidak dipublikasi secara utuh data mengenai gangguan mental yang mereka alami. Untuk transkrip lengkapnya, akan penulis sertakan dalam lampiran.

Untuk proses peliputannya, langkah pertama yang penulis lakukan adalah, mengajak keenam peserta tersebut melalui pesan singkat di Whatsapp dan juga LINE. Langkah berikutnya ialah melakukan negosiasi dan briefing singkat mengenai diskusi yang

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

penulis buat. Selanjutnya ialah menyusun pertanyaan untuk diskusi yang akan diselenggarakan.

Hanina Maulidha, salah satu peserta menyetujui ajakan penulis dan melakukan konfirmasi tanggal dan juga tempat. Saat itu disusul juga konfirmasi dari Anggi Sarah Ramadhani Geraldine dan juga Intan Nuraini, kemudian penulis satukan ketiga peserta tersebut dalam satu diskusi sesi kedua.

Untuk peserta sesi pertama, penulis melakukan metode pendekatan narasumber yang serupa, hingga mengumpulkan tiga orang lainnya yakni Natasha Kevina, Novena Mirella dan Sannia Nurdiana. Ketiga peserta tersebut penulis pilih berdasarkan latar belakang yang sama, yakni ingin menggali lebih dalam lagi tentang gangguan mental, namun ketiga peserta tersebut belum pernah melakukan konsultasi ke psikolog, hanya melakukan riset kecil melalui internet. Berbeda dengan peserta sesi kedua, yang sudah pernah melakukan konsultasi ke psikolog dan dinyatakan memiliki gangguan mental.

Adapun alat pengumpulan data yang penulis pakai, yakni perekam audio dan juga catatan di handphone. Namun terjadi kendala teknis beberapa hari setelah melakukan transkrip, handphone penulis mengalami kerusakan dan data primer yang ada hilang semua.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.1.1.2 Observasi Tidak Langsung

Selain menggunakan FGD sebagai teknik pengumpulan data untuk perkuat referensi pembuatan *newsgame*, penulis juga melakukan salah satu teknik jurnalis dalam mengumpulkan data, yakni observasi tidak langsung.

Menurut Ishwara, ada beberapa cara yang bisa dipakai jurnalis dalam mengumpulkan data, yakni observasi tidak langsung. Observasi tidak langsung adalah penggalian informasi tanpa menghadiri sumber peristiwa (Ishwara, 2008, p. 67).

Penulis menggunakan teknik observasi tidak langsung untuk memperkuat pernyataan yang menjadi informasi dalam *newsgame* yang penulis buat. Observasi tidak langsung tersebut, penulis lakukan selama satu sampai dua minggu, hingga menemukan formula jawaban yang tepat untuk diaplikasikan pada *newsgame* titik temu.

Observasi tidak langsung ini penulis lakukan dengan mencari data melalui jurnal online maupun buku elektronik yang tersedia di internet.

3.1.1.3 Riset Elemen

Selain melakukan riset data, penulis juga dibantu oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual untuk menciptakan karakter atau persona dalam newsgames yang dibuat, yakni Satria dan Alifia.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Menurut Paul, persona adalah peran sosial atau karakter yang dimainkan seseorang aktor. Kata tersebut mulanya ditujukan keoada sebuah topeng teatrikal (Bishop, 2013, pp. 157-158)

Hema dalam tulisannya, memaparkan jika persona adalah sebuah representasi pengguna dalam bentuk individu imajiner yang memuat rangkuman singkat mengenai karakteristik, pengalaman, tujuan, tasks, dan kondisi lingkungan pengguna yang sebenarnya.

Persona menjadi penting dalam merancang sebuah *prototype* yang berorientasi pada pengguna. Oleh karena itu, persona dapat membantu tercapainya tujuan untuk menciptakan pengalaman bermain pengguna yang baik (Mitta, 2019).

Adanya persona tersebut, setidaknya dapat melengkapi visual yang ada dalam *newsgames* "Titik Temu".

3.1.2 Produksi

Pada masa produksi, penulis akan lebih banyak bekerja dengan tim pengembang teknologi. Selama masa produksi, penulis menyiapkan skenario permainan berdasarkan data dari hasil riset observasi tidak langsung dan wawancara melalui FGD, kemudian diolah menjadi halaman website yang dikemas menggunakan perangkat lunak *online*, canva untuk membuat gambaran hasil jadinya.

Jenis-jenis gangguan mental yang penulis gunakan dalam *newsgames* juga berdasarkan hasil observasi tidak langsung yang penulis lakukan dan juga beberapa rujukan tema permainan dari peserta FGD,

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

sehingga apa yang dimainkan masih dapat dipahami oleh masyarakat. Gangguan mental tersebut meliputi depresi, stress, dan juga *anxiety*.

Di samping itu, masa produksi sendiri akan menghabiskan waktu satu sampai dua bulan. Lamanya pembuatan tergantung tingkat kesulitan dan permintaan penulis. Maka dari itu, selama masa produksi, penulis akan mendampingi kegiatan pengerjaan untuk meyakinkan apa yang dibuat sudah sesuai ekspektasi.

Programmer yang penulis pakai merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2014 jurusan Informasi Teknologi. Adapun koordinasi yang dilakukan penulis dengan *programmer*, biasanya menggunakan aplikasi *WhatsApp*, dan pesan elektronik untuk kirim file bergambar.

3.1.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis membagi ke beberapa minggu. Perinciannya akan diurai dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Pasca Produksi

Periode	Keterangan
Minggu kelima (13 Mei)	Penulis akan meninjau ulang produk yang telah dibuat bersama tim pengembang teknologi. Meninjau butuh waktu berapa lama sampai masuk ke *home page*. Jika

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	saat melakukan peninjauan ulang belum memuaskan, maka penulis akan memberi kompensasi pengerjaan revisi selama satu minggu. Untuk mengurangi masa revisi, penulis akan mengusahakan supaya tidak ada kendala dalam pembuatan *news game*.
Minggu keenam (20 Mei)	Penulis akan melakukan uji coba untuk membuka *website* nya, apakah ada *crash* atau tidak. Jika semua sudah stabil dan aman, maka penulis akan melakukan promosi dan menawarkan kerjasama dengan beberapa psikolog ataupun pemilik konsultan kesehatan untuk mengakuisisi produk penulis, supaya dapat digunakan kedepannya untuk target pasar yang membutuhkan.

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

3.2 Anggaran

Dalam perencanaan anggaran ini akan terbagi menjadi dua pilihan, yakni *most likely* dan *optimistic*. *Most likely* adalah perkiraan harga yang masih kasar, dan rata-rata memiliki harga yang sama. Kalau *optimistic* adalah perkiraan biaya yang sudah pasti dikeluarkan.

Tabel 3.3 Anggaran

Product	Most Likely	Optimistic
Domain	Rp. 89.000/ tahun	Rp. 1.000.000
Hosting	Rp. 180.000/ tahun	Rp. 1.000.000
Web Developer		Rp. 2.000.000
Web Analyst		Rp. 2.000.000
Project Manager		Rp. 1.000.000
Biaya Forum Group Discussion		Rp. 250.000
Biaya Transportasi		Rp. 300.000
	Total	Rp. 7.550.000

3.3 Target Luaran

3.3.1 Platform

Adapun *platform* yang digunakan dalam karya ini adalah *website* berdomain web.id. penggunaan domain tersebut berdasarkan rekomendasi dari programmer penulis, serta ketersediaan domain. Newsgames titik

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

temu ini nantinya juga dapat diakses melalui komputer, tablet maupun smartphone.

3.3.2 Programming Language

Dalam pengembangan karya ini, bahasa pemrograman yang digunakan ialah CSS, JavaScript dan juga HTML.

Pada dasarnya CSS ialah akronim dari *Cascading Style Sheet*, yakni bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen, dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web, sehingga lebih terstruktur dan seragam. CSS sendiri dapat mengatur ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, dan parameter lainnya (Chotim, 2013, p. 2).

Menggunakan CSS juga dapat mendapatkan keuntungan karena ukuran file lebih kecil sehingga tidak perlu menunggu waktu lama untuk membuat web-nya. Selain itu juga bisa berkolaborasi dengan JavaScript untuk memudahkan programmer, serta mudah mengganti tampilan hanya dengan merubah file CSS-nya saja (Saputra, 2008, p. 1).

Tidak hanya menggunakan CSS, dalam pengembangan newsgames titik temu juga menggunakan JavaScript. Pada dasarnya JavaScript adalah bahasa skrip yang digunakan utnuk HTML dan WEB untuk Server, PC, Laptop, dan perangkat keras lainnya (Permana, 2016).

Adapun penggunaan JavaScript dalam pengembangan newsgames ini untuk menambah sifat interaktif pada halaman web, dan membuat situs menjadi dinamis. JavaScript sendiri biasanya digunakan dengan cara

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

menuliskannya secara langsung pada halaman HTML, selain itu juga dapat mendeteksi browser pengunjung (Erawan, 2014, p. 7).

Untuk melengkapi proses pengembangan *newsgames*, selain CSS dan Javascript juga menggunakan HTML yang merupakan akronim dari *Hyperlink Text Markup Language*. HTML merupakan bahasa standar pemrograman untuk membuat halaman web yang terdiri dari kode-kode tertentu, kemudian kode tersebut diterejemahkan oleh web browser untuk menampilkan halaman web yang terdiri dari beberapa macam format tampilan, seperti teks, grafik, link, maupun visual (Badiyanto, 2013, p. 23).

3.3.3 Element Product

Adapun beberapa elemen yang tersaji dalam karya ini meliputi, visual ilustrasi berupa dua karakter perempuan dan laki-laki, ikon emotikon mengenai gangguan mental, dan juga gambar yang berkaitan dengan upaya pencegahan gangguan mental.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

Gambar 3.1 Elemen Hati

(sumber : penulis)

Elemen berbentuk hati tersebut untuk mencerminkan topik permainan yang penulis buat, yakni berkaitan dengan hati dan kesehatan. Elemen ini akan diaplikasikan pada halaman utama saat pertama kali membuka halaman titik temu.

Gambar 3.2 Elemen Bahagia

(sumber : penulis)

Untuk elemen berikutnya, penulis menggunakan emoji yang disediakan gratis oleh perangkat lunak canva. Emoji tertawa ini, kemudian penulis gunakan sebagai representasi simbol kebahagiaan, karena masih ada unsur kecocokan dengan self love yang dibahas oleh penulis dalam permainan newsgames titik temu.

Gambar 3.3 Elemen Sedih

(sumber : penulis)

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

Sama seperti elemen sebelumnya, elemen di atas merupakan emoji sedih yang penulis gunakan sebagai representasi dari kesedihan hati, yang berkaitan dengan tema gangguan mental yang penulis sampaikan di newsgames, yakni berkaitan dengan depresi, stress dan juga anxiety yang lebih erat dengan kesedihan.

Gambar 3.4 Karakter Satria

(sumber : penulis)

Selain tiga emoji yang digunakan sebagai pelengkap visual di halaman utama. Penulis menerapkan Satria sebagai karakter laki-laki yang akan menemani perjalanan pengguna selama bermain. Nama Satria sendiri digunakan selain mudah diingat juga karena artinya yang gagah dan pemberani. Karakter Satria sendiri memiliki usia 20 tahun yang memiliki sifat pemberani, dan juga melindungi. Adapun harapan penulis saat menciptakan karakter Satria ini, supaya teman-teman yang memiliki gangguan mental dapat dengan berani melawan kegelisahan yang ada di dalam diri, dan lebih berani lagi untuk menjalani hidup.

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

Gambar 3.5 Karakter Alifia

(sumber : penulis)

Begitu juga dengan Alifia, penulis menggunakan karakter perempuan untuk menyeimbangkan karakter laki-laki, serta menyampaikan pesan bahwa gangguan mental tidak hanya bertumpu pada kelamin tertentu. Alifia sendiri berusia 20 tahun, dan memiliki jiwa yang ceria, semangat dan penyayang. Nama Alifia sendiri diambil dari bahasa timur tengah yang berarti mudah bergaul. Harapan penulis ketika menciptakan karakter Alifia adalah, supaya teman-teman yang memiliki gangguan mental dapat menjadi pribadi yang mudah berbaur dengan bekal *self love* atau mencintai diri sendiri.

3.3.4 User Journey

Tabel 3.4 Skenario Permainan

SKENARIO	NARASI	PILIHAN	SISTEM	KETERANGAN
Opening	Terdapat logo 'titik temu' di bagian atas halaman,	Klik mulai pada kotak hijau turoise di bagian bawah halaman	Berganti ke halaman berikutnya	Halaman utama newsgames

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	kemudian di tengahnya ada tulisan 'hai', kemudian di bawahnya lagi ada tulisan "selamat datang di titik temu. Di sini kamu bisa menemuka informasi seputar kesehatan mental. Silahkan klik mulai untuk memainkan game-nya!".			
Introduction	Terdapat logo 'titik temu' di bagian atas halaman, kemudian di bawahnya ada karakter Alifia	Klik kotak di bagian bawah, dengan tulisan lanjut	Berganti ke halaman berikutnya	Halaman bridging newsgames

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	dan Satria yang menyapa pengguna. Di tengah karakter tersebut ada tulisan “kita berdua akan nemenin kamu bermain dari awal sampai akhir. Semoga permainan ini bisa menambah ilmu kamu juga ya!”			
Jenis Kelamin	Pengguna diarahkan untuk memilih sesuai jenis kelaminnya. Di bagian bawah, ada tulisan dalam bubble box, “yuk pilih	Klik perempuan untuk pengguna perempuan, klik laki-laki untuk pengguna laki-laki.	Berganti ke halaman pertanyaan besar	Halaman pilihan jenis kelamin

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	salah satu jangan di skip supaya kamu bisa tetap bermain!”			
Halaman memilih tema gangguan mental	Pengguna diarahkan untuk memilih tema yang ingin dimainkan, pilihan tersebut meliputi depresi, stress dan anxiety.	Keempat kotak dapat di klik dan berganti ke halaman sesuai tema yang dibahas	Jika pengguna memilih kotak depresi maka akan dialihkan ke halaman pertanyaan depresi. Jika pengguna memilih kotak stress maka akan dialihkan ke halaman pertanyaan	Pengguna hanya bisa memilih salah satu dari keempat kotak yang telah disediakan.

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

			stress. Jika pengguna memilih kotak anxiety maka akan dialihkan ke halaman pertanyaan mengenai anxiety.	
Lead Story #1 Depresi	Pengguna diberi cerita singkat dan sapaan dari Alifia dan juga Satria. Kemudian pengguna diajak untuk membayangkan posisinya jika menjadi	Pengguna dapat memilih kotak lanjut untuk melanjutkan ke halaman berikutnya	Halaman akan beralih ke halaman pertanyaan depresi	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	seseorang yang diceritakan oleh program.			
Halaman pertanyaan depresi	Pengguna diajak untuk memilih kotak yang sesuai dengan pengertian mengenai depresi. Adapun pertanyaannya adalah "Menurut kamu depresi itu apa sih?" Di bagian bawah halaman juga terdapat bubble box berisi fakta mengenai depresi.	Terdapat empat pilihan yakni : a. Adanya perasaan sedih dan hilang minat yang menetap b. Karena stress berkepanjangan c. Suatu kondisi ingin bunuh diri d. Ketika putus cinta, dan ngga mau makan seharian	Jika pengguna memilih pilihan a sampai c, maka akan dialihkan ke halaman jawaba benar. Sementara untuk pengguna yang memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman jawaban salah.	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil menjawab pertanyaan mengenai pengertian depresi. Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari halaman jawaban benar tersebut.	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman gejala depresi	
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan memberi informasi jika pengguna salah menjawab, dan	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman gejala depresi	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	ada penjelasan terkait jawaban yang benar.			
Lead story #2 Depresi	Layar akan melanjutkan cerita yang bersambung dari lead story #1, kemudian menyambung untuk pertanyaan berikutnya	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Layar akan dialihkan ke halaman gejala depresi	
Halaman gejala depresi	Pada halaman ini pertanyaanya adalah "menurut kamu gejala depresi seperti apa sih?". Di bagian bawah halaman terdapat informasi mengenai lagu	Jawaban yang bisa dipilih oleh pengguna adalah : a. kehilangan minat pada kehidupan b. sulit konsentrasi c. merasa gelisah dan sulit tidur d. badan panas dingin	Jika pengguna memilih jawaban di antara a sampai c maka akan dialihkan ke halaman jawaban benar.	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	apa yang cocok untuk meredakan depresi		Sementara jika pengguna memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman jawaban salah	
Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil menjawab pertanyaan mengenai gejala depresi. Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari	Pengguna dapat klik lanjut untuk melanjutkan permainan.	Halaman akan dialihkan ke halaman solusi depresi	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	halaman jawaban benar tersebut.			
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan menyampaikan jika pengguna salah menjawab, dan dibenarkan melalui informasi yang disampaikan dalam boks yang tersedia.	Pengguna bisa klik lanjut untuk melanjutkan permainan.	Halaman akan dialihkan ke halaman solusi depresi	
Lead story #3 Depresi	Layar akan melanjutkan cerita yang bersambung dari lead story #2	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman mengenai tanda depresi	
Halaman mengenai tanda-tanda	Pada halaman ini layar akan menanyakan	Pengguna dapat memilih pernah atau tidak sesuai dengan pengalaman	Jika pengguna memilih	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

depresi	pada pengguna, “kamu sendiri pernah ngga sih menemukan tanda-tanda depresi di diri kamu?”.	pengguna.	“pernah” maka akan dialihkan ke halaman saran. Jika pengguna memilih jawaban “tidak” maka halaman akan dialihkan ke halaman penutup.	
Halaman saran untuk pengguna	Pada halaman ini layar akan menampilkan rekomendasi nomor telepon yang bisa dihubungi pengguna untuk pencegahan	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan.	Halaman akan dialihkan ke halaman penutup.	Rekomendasi hotline ditujukan kepada pengguna yang membutuhkan nomor yang dapat dihubungi jika terjadi hal-hal yang tidak

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	tindakan bunuh diri atau untuk konsultasi online mengenai gangguan mental.			diinginkan.
Halaman penutup depresi	Pada halaman ini berisi ucapan selamat kepada pengguna yang sudah bermain, dan kontak narahubung titik temu jika ingin diskusi lebih lanjut.	Pengguna dapat klik lanjut untuk memainkan tema berikutnya.	Halaman akan dialihkan ke halaman pengertian stress.	
Lead story #1 Stres	Layar akan menampilkan cerita seperti lead story pada tema depresi.	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman pengertian stres	
Halaman pengertian	Pada halaman ini, layar akan	Pengguna bisa memilih salah satu jawaban yakni :	Jika pengguna	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

stress	bertanya pada pengguna, “menurut kamu stress itu apa?”	a. Cara tubuh menanggapi tuntutan b. Adanya tekanan psikologis c. Ketika ekspektasi dan realita tidak berjalan mulus d. Ngga bisa hidup tanpa cinta dalam sebulan	memilih jawaban di antara a sampai c maka akan dialihkan ke halaman jawaban benar. Sementara jika pengguna memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman jawaban salah.	
Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan.	Halaman akan dialihkan ke halaman gejala	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	menjawab pertanyaan mengenai pengertian stress. Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari halaman jawaban benar tersebut		stress.	
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan menyampaikan jika pengguna salah menjawab, dan dibenarkan melalui informasi yang disampaikan dalam boks yang tersedia.	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan.	Halaman akan dialihkan ke halaman gejala stress.	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

Lead story #2 Stres	Layar akan melanjutkan cerita dari sambungan lead story #1 stres	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman gejala stres	
Halaman gejala stress	Pada halaman ini layar akan bertanya pada pengguna "menurut kamu gejala stress itu seperti apa sih?"	Pengguna dapat memilih jawaban sebagai berikut : a. mudah marah b. sulit menenangkan pikiran c. rendah diri, kesepian dan merasa tidak berharga d. punya keinginan bunuh diri	Jika pengguna memilih jawaban di antara a sampai c maka akan dialihkan ke halaman jawaban benar. Sementara jika pengguna memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

			jawaban salah.	
Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil menjawab pertanyaan mengenai gejala stress. Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari halaman jawaban benar tersebut	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan	Halaman akan dialihkan ke halaman solusi stress	
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan menyampaikan jika pengguna salah menjawab,	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan	Halaman akan dialihkan ke halaman solusi stress	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	dan dibenarkan melalui informasi yang disampaikan dalam boks yang tersedia.			
Lead story #3 Stres	Layar akan melanjutkan cerita dari sambungan lead story #2	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman pengalaman pengguna mengenai stres	
Halaman pengalaman pengguna mengenai stress	Pada halaman ini, layar akan bertanya pada pengguna, "apakah kamu pernah mengalami tanda stress yang sudah disebutkan?"	Pengguna dapat memilih pernah atau tidak sesuai dengan pengalaman pengguna.	Jika pengguna memilih "pernah" maka akan dialihkan ke halaman saran. Jika pengguna memilih	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

			jawaban "tidak" maka halaman akan dialihkan ke halaman penutup	
Halaman saran stress	Pada halaman ini, layar akan memberikan saran kepada pengguna, yakni berupa gerakan yoga yang dapat diikuti untuk menghilangkan stress.	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk meneruskan permainan.	Layar akan dialihkan ke halaman penutup.	
Halaman penutup stress	Pada halaman ini berisi ucapan selamat kepada pengguna yang sudah bermain, dan kontak	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan.	Layar akan dialihkan ke halaman anxiety	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	narahubung titik temu jika ingin diskusi lebih lanjut.			
Lead story #1 Anxiety	Layar akan menampilkan cerita pengantar yang serupa dengan tema depresi dan stres	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman pengertian stres	
Halaman pengertian anxiety	Pada halaman ini, layar akan bertanya pada pengguna, "menurut kamu anxiety itu seperti apa sih?"	Pengguna dapat memilih jawaban sebagai berikut : a. kecemasan b. khawatir c. takut dengan situasi yang akan terjadi d. kondisi tidak ingin diganggu	Jika pengguna memilih jawaban di antara a sampai c maka akan dialihkan ke halaman jawaban benar. Sementara jika pengguna	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

			memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman jawaban salah	
Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil menjawab pertanyaan mengenai pengertian anxiety. Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari halaman jawaban benar	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk meneruskan permainan	Layar akan dialihkan ke halaman jenis anxiety	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	tersebut			
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan menyampaikan jika pengguna salah menjawab, dan dibenarkan melalui informasi yang disampaikan dalam boks yang tersedia	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk meneruskan permainan	Layar akan dialihkan ke halaman jenis anxiety	
Lead story #2 anxiety	Layar akan menampilkan lanjutan cerita dari sambungan lead story #1 anxiety	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman jenis anxiety	
Halaman jenis anxiety	Pada halaman ini, layar akan bertanya pada pengguna, "menurut kamu mana yang	Pengguna dapat memilih jawaban sebagai berikut : a. gangguan kecemasan menyeluruh b. phobia	Jika pengguna memilih jawaban di antara a sampai c	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	termasuk jenis anxiety?”	c. gangguan stress pasca trauma d. ngga dikabarin pacar tiga jam	maka akan dialihkan ke halaman jawaban benar. Sementara jika pengguna memilih jawaban d akan dialihkan ke halaman jawaban salah	
Halaman jawaban benar	Halaman ini akan menunjukkan jika pengguna berhasil menjawab pertanyaan mengenai jenis anxiety.	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk meneruskan permainan	Layar akan dialihkan ke halaman pertanyaan mengenai solusi anxiety	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	Pengguna juga dapat memeriksa kembali jawaban berdasarkan paparan dari halaman jawaban benar tersebut			
Halaman jawaban salah	Pada halaman ini, layar akan menyampaikan jika pengguna salah menjawab, dan dibenarkan melalui informasi yang disampaikan dalam boks yang tersedia	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk meneruskan permainan	Layar akan dialihkan ke halaman pertanyaan mengenai solusi anxiety	
Lead story #3 anxiety	Layar akan menampilkan cerita lanjutan dari sambungan lead story #2	Pengguna dapat klik tombol lanjut untuk melanjutkan permainannya	Halaman akan dialihkan ke halaman pertanyaan	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	anxiety		pengalaman pengguna mengenai anxiety	
Halaman pertanyaan pengalaman pengguna mengenai anxiety	Pada halaman ini, layar akan bertanya pada pengguna, “apakah kamu pernah mengalami tanda anxiety?”	Pengguna dapat memilih “tidak” atau “pernah” sesuai dengan pengalaman pribadi pengguna	Jika pengguna memilih “pernah” maka layar akan dialihkan ke halaman penutup anxiety. Sementara jika pengguna memilih jawaban “tidak” maka pengguna akan dialihkan ke	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

			halaman saran anxiety	
Halaman saran untuk anxiety	Pada halaman ini layar akan memberikan informasi mengenai saran apa saja yang tepat untuk pengguna yang pernah merasakan anxiety atau menemukan tanda-tandanya pada teman sekitarnya	Pengguna dapat klik lanjut untuk meneruskan permainan	Layar akan dialihkan ke halaman penutup	
Halaman penutup anxiety	Pada halaman ini berisi ucapan selamat kepada pengguna yang sudah bermain, dan kontak	Pengguna dapat klik lanjut jika masih ingin meneruskan permainannya.	Layar akan dialihkan ke halaman Depresi kembali, jika	

Mengenali gangguan jiwa..., Dian apriliana, FIKOM UMN, 2019

	narahubung titik temu jika ingin diskusi lebih lanjut.		pengguna ingin bermain ulang	

3.3.5 Key Message

Key message sendiri ada pada ketika pengguna memainkan permainannya, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, bahwa ada pesan-pesan yang mengalir sepanjang permainan. Namun tidak menutup kemungkinan untuk menambahkan *additional quotes* di akhir permainan. Yang intinya ingin mengajak anak muda baik itu laki-laki maupun perempuan, bahkan orang tua untuk lebih *aware* terhadap gangguan mental yang bisa menimpa siapa saja dan kapan saja.

Adapun pesan paling tertulis ada di setiap halaman solusi dan juga saran. Kedua halaman dari setiap topik akan memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya, sehingga pengguna bisa menerapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA